

## Thema: eXtreme Programming

Euer Wunsch war eXtreme Programming als Modell einzuführen. Dazu ist es notwendig, dass wir uns mit diesem Thema auch theoretisch ein wenig auseinander setzen.

### Aufgabe 1 bis: Montag, 28.2.2011 08:00Uhr

Bereite dich auf den Termin am Montag so vor, dass du über folgende Themen ein kurzes Stehgreifreferat halten könntest:

Warum hat sich eXtreme Programming entwickelt? Also was sind die Vorteile?

Wie ist der Ablauf? Welche Regeln, welche Fixpunkte gibt es?

Gibt es Rollen, welche? Wie sind sie verteilt? Was ist der Inhalt?

Welche Nachteile hat eXtreme Programming?

Was versteht man unter ‚user stories‘? Wie läuft ‚pair-programming‘ ab? Wie und warum werden ‚unit tests‘ eingesetzt?

Jeder von euch erfährt am Montag in der Früh worüber er referieren soll und hat dann noch 5 Minuten Zeit um sich kurz Notizen zu machen.

### Aufgabe 2 bis: Dienstag, 01.3.2011 14:00Uhr

Erstellt für eure Projekte erste user stories.

### Termin 1 Montag, 28.2.2011 10:30Uhr

Wie können wir eXtreme Programming im Unterricht umsetzen?

Wir erörtern diese Frage nachdem wir uns die Stehgreifreferate zu den Themen von Aufgabe 1 angehört haben.

### Quellen:

Internet

### Äquivalente (16 Einheiten):

Termin 1	1 EH
Aufgabe 1	13 EH
Aufgabe 2	2 EH