

# Extreme Programming (XP)

Extreme Programming (zkráceně XP) je agilní metodika vývoje softwaru, která klade důraz na vysokou kvalitu kódu, rychlou odezvu na měnící se požadavky zákazníků a kontinuální spolupráci mezi vývojáři a zákazníkem. XP byla formulována koncem 90. let 20. století jako reakce na neefektivní, příliš byrokratické přístupy k vývoji (např. klasický vodopádový model).

## Základní principy XP

XP je založeno na pěti klíčových hodnotách:

**Komunikace** – tým komunikuje často a otevřeně, včetně pravidelné interakce se zákazníkem.

**Jednoduchost** – řešení by mělo být co nejjednodušší možné a zároveň splňovat aktuální požadavky.

**Zpětná vazba** – získává se prostřednictvím testů, kódových revizí a pravidelných demonstrací fungujícího softwaru.

**Odvaha** – vývojáři se nebojí provádět refaktoring, odmítnout špatné požadavky nebo komunikovat obtíže.

**Respekt** – členové týmu si navzájem váží a spolupracují konstruktivně.

## Klíčové praktiky XP

XP definuje řadu konkrétních praktik, které podporují jeho hodnoty:

**Párkové programování (Pair Programming)** – dva vývojáři pracují společně na jednom počítači; jeden píše kód, druhý ho okamžitě kontroluje.

**Testování první (Test-Driven Development, TDD)** – nejprve se napíše automatizované testy, poté teprve kód, který tyto testy splní.

**Průběžný integrační proces (Continuous Integration)** – kód se integruje do hlavní větve několikrát denně a automaticky testuje.

**Refaktoring** – průběžné zlepšování struktury kódu bez změny jeho funkcionality.

**Malé vydání (Small Releases)** – software se dodává často a v malých, funkčních částech.

**Plánovací hry (Planning Game)** – společné plánování s vlastníkem produktu (zákazníkem), který určuje priority funkcí.

**Metaphor (architektonická metafora)** – jednoduchý, sdílený model systému, který pomáhá týmu porozumět architektuře.

**40hodinový pracovní týden** – XP odmítá vyhoření; doporučuje udržitelný pracovní temp.

## Výhody XP

Vysoká adaptabilita na měnící se požadavky.  
Vysoká kvalita kódu díky testování a refaktoringu.  
Lepší komunikace a vztah se zákazníkem.  
Snížení rizika selhání projektu díky častým dodávkám.

## Omezení a kritika

Náročné na disciplínu a zkušenosti týmu.  
Může být náročné implementovat v rozsáhlých nebo distribuovaných týmech.  
Vyžaduje aktivní a dostupného zákazníka – což není vždy realistické.

## Související témata

[[Agilní metodiky]]  
[[Scrum]]  
[[Test-Driven Development]]  
[[DevOps]]

## Literatura

Kent Beck: Extreme Programming Explained: Embrace Change, 2nd Edition, Addison-Wesley, 2004.

Ron Jeffries, Ann Anderson, Chet Hendrickson: Extreme Programming Installed, Addison-Wesley, 2001.

From:  
<https://serviceit.cz/> - IT ENCYKLOPEDIA

Permanent link:  
[https://serviceit.cz/doku.php?id=extreme\\_programming](https://serviceit.cz/doku.php?id=extreme_programming)

Last update: **2026/01/01 15:30**

