



CONEXÃO UNIFAMETRO 2021

XVII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

METODOLOGIA ÁGIL XP ALIADO A ENGENHARIA DE SOFTWARE

Marcello Felipe Alencar

Aluno - Centro Universitário Fametro – Unifametro

E-mail para contato: marcello.alencar@aluno.unifametro.edu.br

Felipe Alves Nunes

Aluno - Centro Universitário Fametro – Unifametro

E-mail para contato: felipe.nunes@aluno.unifametro.edu.br

Anderson Da Silva Rocha

Aluno - Centro Universitário Fametro – Unifametro

E-mail para contato: anderson.rocha01@aluno.unifametro.edu.br

Fabio Henrique Fonseca De Sousa

Docente - Centro Universitário Fametro – Unifametro

E-mail para contato: fabio.sousa@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Engenharia de Software e Computação em Nuvem

Encontro Científico: IX Encontro de Iniciação à Pesquisa

Introdução: Os problemas enfrentados pelas empresas de desenvolvimento de software, como os atrasos na entrega do projeto, produtos de baixa qualidade e aumento significativo dos custos muito além do esperado são fatores causados pela falta de gerenciamento nos processos que envolvem a produção de software que, muitas vezes, estão ligados diretamente a uma coleta de dados realizada de forma incompleta. Com isso, foram desenvolvidos os métodos ágeis, que oferecem respostas rápidas a esse novo ambiente de desenvolvimento, onde os requisitos são mutáveis, não estão totalmente claros ou não são totalmente esclarecidos. **Metodologia:** Para o desenvolvimento desse trabalho por meio de leituras de artigos na internet e anotações e comparações com outros modelos foi possível compreender os motivos que fazem o modelo Extreme Programming possa ser a melhor escolha para auxiliar o desenvolvimento de software. **Resultados e Discussão:** Comparado o modelo XP com outros modelos utilizados no mercado para o desenvolvimento de projetos de software no qual os resultados teóricos do XP ficaram atrativos em frente aos demais concorrentes como o SCRUM e o Kanban, o XP coloca o cliente que é o maior interessado no software mais presente no projeto visando maior entendimento para as partes, prevenido de possíveis falhas de comunicação e informação, principalmente em projetos com requisitos vagos e com constante necessidade



CONEXÃO UNIFAMETRO 2021

XVII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

mudança, por tanto esse feedback constante aliado a abordagem incremental faz o sucesso do projeto. O método ágil Extreme Programming tem como uma de suas características assegurar que o cliente receba o máximo de valor de cada dia de trabalho da equipe de desenvolvimento. O XP é organizado em torno de um conjunto de valores e práticas que atuam de forma harmônica e coesa para assegurar que o cliente sempre receba um alto investimento em software [Teles 2005]. Por que escolher o método XP? Porque nele o feedback é imprescindível, seja na etapa de codificação, onde o programador irá efetuar testes em cada trecho do código, seja na comunicação com o cliente, onde irá ser verificado se os requisitos que o cliente necessita foram atendidos de forma simples e eficaz [Beck 2004 apud Toniazzi 2007]. **Considerações finais:** Embora em variáveis e contextos um modelo possa parecer melhor que o outro ao analisar o modelo aqui defendido se destaca suas qualidades supracitadas em frente aos demais.

Palavras-chave: XP 1; Engenharia-de-software 2; Projeto 3.

Referências: CAMARGO, Robson. Extreme Programming: quais principais regras e valores?, 03, outubro de 2019. Disponível em: <https://robsoncamargo.com.br/blog/Extreme-Programming>. Acesso em: 23, setembro de 2021.

Um comparativo entre XP e Scrum. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/um-comparativo-entre-xp-e-scrum/25752>. Acesso em: 23, setembro de 2021.

Análise de Gerenciamento de Projeto de Software Utilizando Metodologia Ágil XP e Scrum: Um Estudo de Caso Prático Disponível em: <http://ulbra-to.br/encoinform/wp-content/uploads/2020/03/An%C3%A1lise-de-Gerenciamento-de-Projeto-de-Software-Utilizando-Metodologia-%C3%81gil-XP-e-Scrum-Um-Estudo-de-Caso-Pr%C3%A1tico.pdf>. Acesso em: 01, outubro de 2021.

UTILIZAÇÃO DAS METODOLOGIAS ÁGEIS XP E SCRUM PARA O DESENVOLVIMENTO RÁPIDO DE APLICAÇÕES Disponível em <http://antigo.unipar.br/~seinpar/2013/artigos/Marcelo%20Augusto%20Lima%20Painka.pdf>. Acesso em: 01, outubro de 2021.