

# Разработка на софтуер

Лекция 1

Милен Спасов

## Съдържание на предмета



### Първи срок

- Основни принципи при разработка на софтуер без значение от езика за програмиране и платформата
- Софтуерни екипи и роли в тях
- Методология на работа на софтуерните екипи
- Разработка на цялостен проект
- Разделяне на лекциите на технически (Python) и процесни

### Втори срок

- Повече практически задачи
- Групови проекти
- Всички по-задълбочени теми, за които не ни е останало време

### През цялото време

- Отворени дискусии
- Гост лектори

## За мен



- **>** 91 HEΓ
- Магистър по информатика в ТУ
- > Програмист (embedded) във Вистеон
- Code Runners & others
- > Agile consultant & coaching
- Контакт:
  - > milen.spasov@gmail.com
  - mspasov@elsys-bg.org
  - **>** 0882 663 143
  - https://www.linkedin.com/in/milen-spasov-30807a40/

## Административни въпроси



#### Отсъствия

 Не повече от 4 неоснователни отсъствия

### Контролни и изпитвания

- 1-2 контролни на срок
- 3-4 оценки
- Домашни

### Приемен час за консултации

 По всяко време на денонощието след като ми пишете, че искате да се чуем или видим

### Оценки

- Контролни и участие в час
- Ще има награди за верни отговори <sup>©</sup>
- Проект









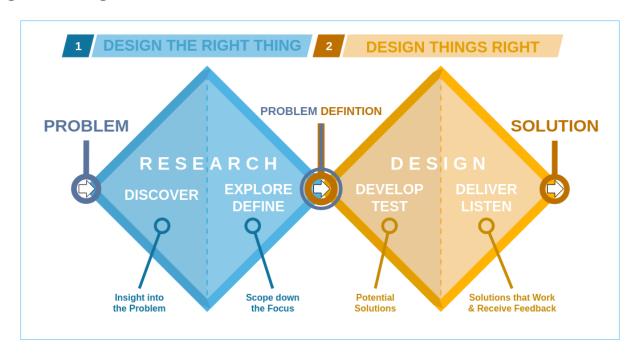
- Мнението ви за това как заедно да подобрим курса и работата си чрез анализ на:
  - Какво ни е помогнало и харесало
  - Какво ни е накарало да се почувстваме добре
  - Какво ни е попречило и искаме да променим
  - Какви рискове виждаме в бъдеще



# Задача (30 мин) 🔅



- ➤ Miro digital whiteboards
- Design Thinking



- Задача 1: Гласувайте дали искате да си записваме лекциите
- Задача 2: Напишете всичко което искате да учим тази година и го разделете на два приоритета

# Теми на лекциите (1)

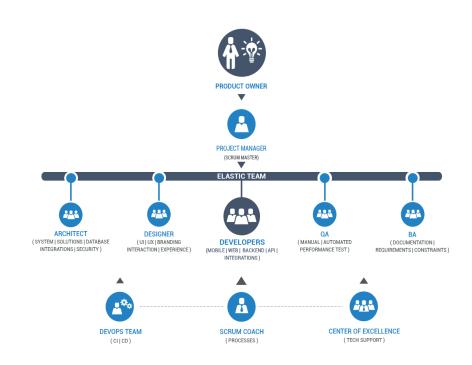


### Принципи на разработка на софтуер

- Основни принципи при разработка на софтуер без значение от езика за програмиране и платформата
- Софтуерни екипи, роли, методология и процес на работа
- Софтуерна архитектура
- Cloud ахитектура
- Езици и среди за програмиране
- Design patterns
- Defensive programming
- Debugging

### > Софтуерни екипи и роли

- Архитект
- Програмист
- Бизнес анализатор
- QA
- DevOps
- Product owner
- Scrum master
- Project manager
- UI/UX
- Клиент (!)





# ANG.

### Етапи от живота на един софтуерен проект

- RFI/RFQ (Request for Information/Quotation)
- Планиране
- Бизнес анализ
- Дизайн и архитектура
- Имплементация
- Тестване
- Доставка
- Поддръжка

# Planning Analysis Software Development Cycle Testing and Integration Implementation [4]

### Методология и процес на работа

- Agile vs. Waterfall
- Scrum
- Kanban
- Lean

### Организация на работа

- Дневни срещи на екипа
- Естимации
- Backlog refinement
- Демо и ретроспектив срещи



# Теми на лекциите (3)

# App.

### Среда за разработка

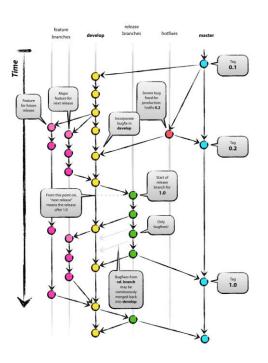
- IDE (Integrated Development Environment)
- Ticketing system (JIRA, Azure DevOps)
- Repository (git)
- Branching и pull requests
- Continuous integration and deployment
- Collaboration tools (Teams, Slack)
- Knowledge management tools
- Requirements management tools

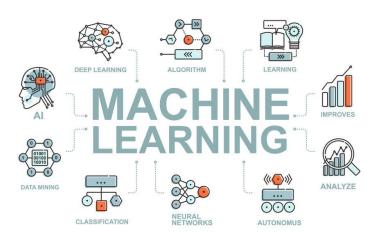
### Информационна сигурност

- Сканиране на приложения
- Penetration testing

### Data engineering & ML/AI

- Data gathering and ETL
- Data cleaning
- Data enrichment
- Projections and forecasting
- ML/AI





# Теми на лекциите (4)



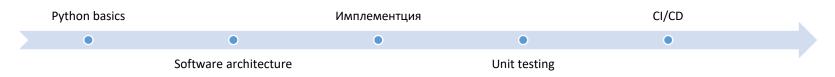
## > Non-functional requirements

- Performance
- Scalability
- Cost optimization
- Redundancy
- Disaster recovery

## Първи срок



### Технически лекции (2 часа)



### Процес по разработка (2 часа)



### Стъпки при имплементацията на проекта:

- 1. Design Thinking (Problem definition)
- 2. Requirements & BA
- 3. Software Architecture
- 4. Development
- 5. Unit Testing
- 6. Integration & Deployment
- 7. CI/CD
- 8. Functional Testing & QA
- 9. Delivery & Retrospective



"I save all of my homework until the last minute because then I'll be older, therefore more wise."

### Помислете и допълнете неща, които:

- Искате да правим заедно в тези часове
- Искате да включим като част от някоя лекция
- Са ви интересни дори да са извън материала на този предмет
- Задача 3 в Miro: Идеи за проект, който да напишем този срок със следните условия:
  - Да може да се реализира на Python
  - Да успеем да го завършим за един срок

