

# ГЛОССАРИЙ ПО КУРСУ GeekBrains

## «ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ ПО»

ТЕРМИН	ОПРЕДЕЛЕНИЕ
<b>Автоматизированная система</b>	Система, состоящая из персонала, комплекса средств автоматизации его деятельности и регламентов работы, реализующая информационную технологию выполнения установленных функций
<b>Верификация</b>	Проверка и подтверждение информации. Цель верификации — достижение гарантии того, что объект соответствует требованиям и удовлетворяет стандартам
<b>Декомпозиция</b>	Научный метод, использующий структуру задачи и позволяющий заменить решение одной большой задачи решением серии меньших задач, пусть и взаимосвязанных, но более простых
<b>Жизненный цикл</b>	Совокупность связанных между собой явлений, процессов, работ, образующих завершённый круг развития в определённый период времени
<b>Жизненный цикл ПО</b>	Период времени, который начинается с момента принятия решения о необходимости создания программного продукта и заканчивается в момент его полного изъятия из эксплуатации
<b>Заинтересованные лица / стейкхолдеры</b>	Группы людей или отдельные люди, на которых проект каким-либо образом влияет, либо те, кто может повлиять на него, используя имеющиеся у них возможности
<b>Инкремент</b>	Операция во многих языках программирования, увеличивающая переменную
<b>Инкремент продукта</b>	Интегрированная версия продукта, поддерживаемая на уровне качества достаточно высоком, чтобы поставлять продукт пользователям
<b>Интеграционное тестирование</b>	Тип тестирования, при котором программные модули объединяются логически и тестируются совместно
<b>Итерация</b>	Повторение какого-либо действия или процесса
<b>Кросс-функциональная команда</b>	Коллектив, сформированный из специалистов различных профилей, которые работают вместе над общей задачей
<b>Модульное тестирование</b>	Тестирование каждой атомарной функциональности приложения отдельно, в искусственно созданной среде

<b>Окружение развертывания</b>	Экземпляр конфигурации аппаратного и программного обеспечения, предназначенный для установки и работы разработанного программного обеспечения
<b>Паттерн</b>	Часто встречающееся решение определенной проблемы
<b>Приемочное тестирование</b>	Комплексное тестирование, необходимое для определения уровня готовности системы к последующей эксплуатации
<b>Стейкхолдеры</b>	см. Заинтересованные лица
<b>Фасилитация</b>	Организация процесса групповой работы, направленная на облегчение достижения целей, поставленных группой
<b>Фреймворк</b>	Набор инструментов и практик для обеспечения более быстрого решения какой-либо задачи
<b>Backend</b>	Набор аппаратно-программных средств, при помощи которых реализуется логика работы программного продукта
<b>DevOps</b>	Набор практик для повышения эффективности процессов разработки и эксплуатации программного обеспечения за счёт их непрерывной интеграции с помощью инструментов автоматизации
<b>Frontend</b>	Клиентская сторона пользовательского интерфейса программного продукта
<b>Fullstack-разработчик</b>	Универсальный программист, который может сам с нуля разработать функциональный продукт
<b>Minimum viable product (MVP)</b>	Продукт, обладающий минимальными, но достаточными для удовлетворения потребностей пользователей функциями
<b>User Interface (UI)</b>	Интерфейс, с помощью которого человек может управлять программным продуктом
<b>User Experience (UX)</b>	Желаемый, ожидаемый и действительный опыт взаимодействия пользователя с программным продуктом