

Лекция 2

Гибкая методология, UML

Разработка интернет приложений

Канев Антон Игоревич

Зачем нужна документация

- Обучение новых сотрудников
- Снижение рисков при разработке продукта
- Универсальный язык, слабо зависит от языка программирования
- Описание сложных системы и взаимодействия их между собой
- Поддержка продукта и его развертывание
- Low-code разработка

Роли в команде

- Заказчик
- Директор проекта
- Руководитель проекта
- Аналитик
- Руководитель команды
- Разработчик
- Тестировщик
- DevOps



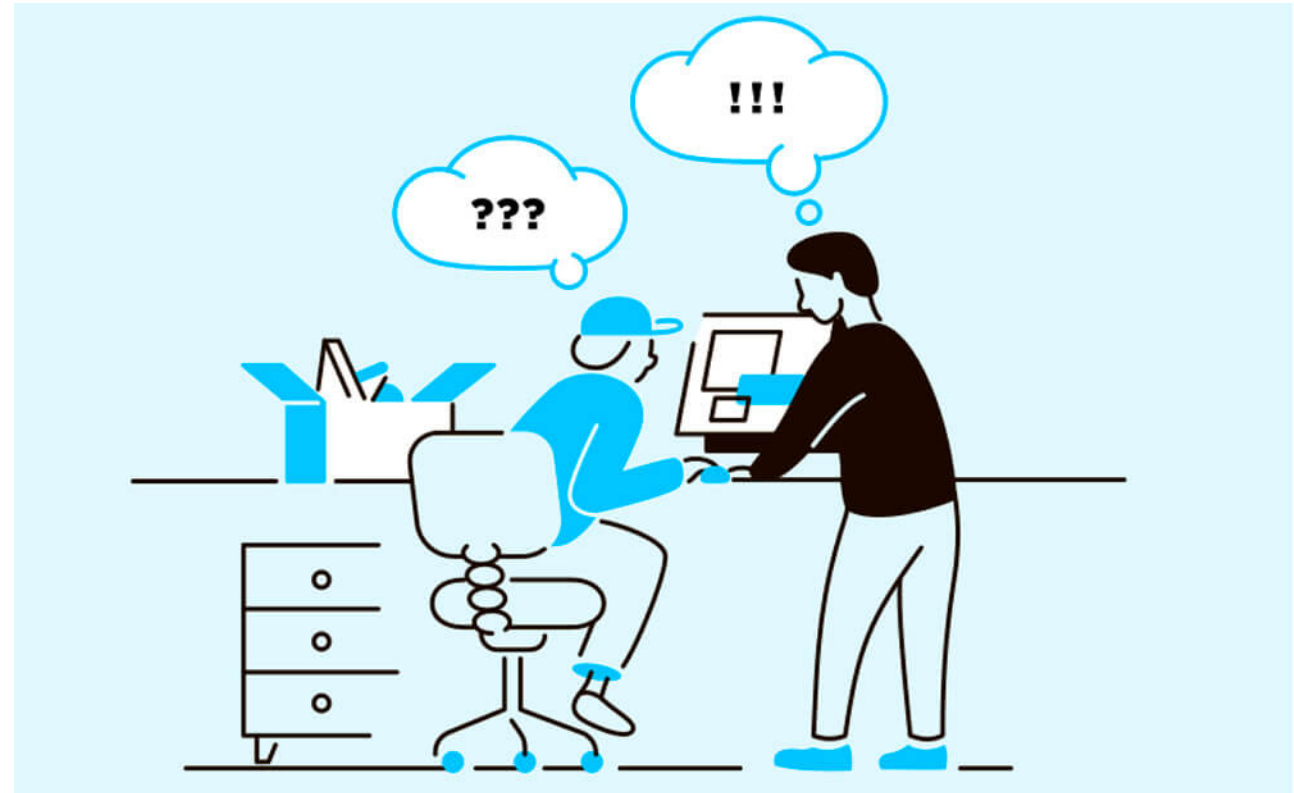
Менеджер проекта

- Понимание конечной цели
- Протоколы совещаний
- Контроль сроков



Руководитель команды

- Набор и развитие команды
- Административные вопросы
- Отдельный вид – архитектор
- Развитие платформы, архитектура системы



Разработчик

- Frontend – Java Script
- Backend – Java, C#, Go
- SQL



Тестировщик

- QA
- нагрузочное тестирование



Бизнес аналитик

- ближе к заказчику
 - описание функций системы
 - описание пользователей и их ролей
 - интерфейс системы
-
- Артефакты



Системный аналитик

- ближе к разработчикам
- описание данных
- описание алгоритмов
- архитектура системы



Качество или скорость

- При фиксации двух параметров получаем третий
- Достичь сразу всех трех не получится



Agile

- Гибкая методология разработки – альтернатива последовательной водопадной
- Разделение процесса разработки на короткие итерации и повторение



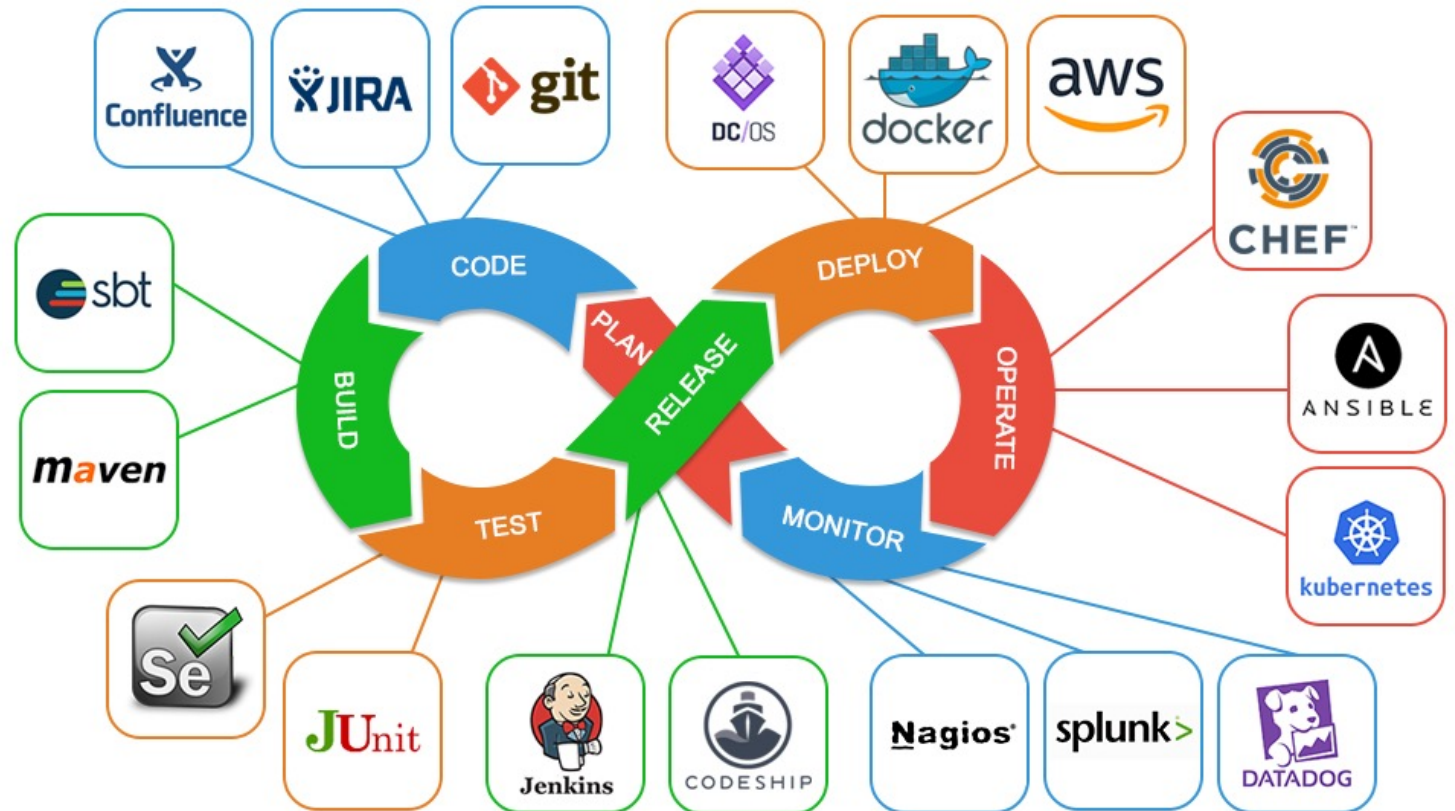
Scrum

- Скрам-мастер
- Владелец продукта



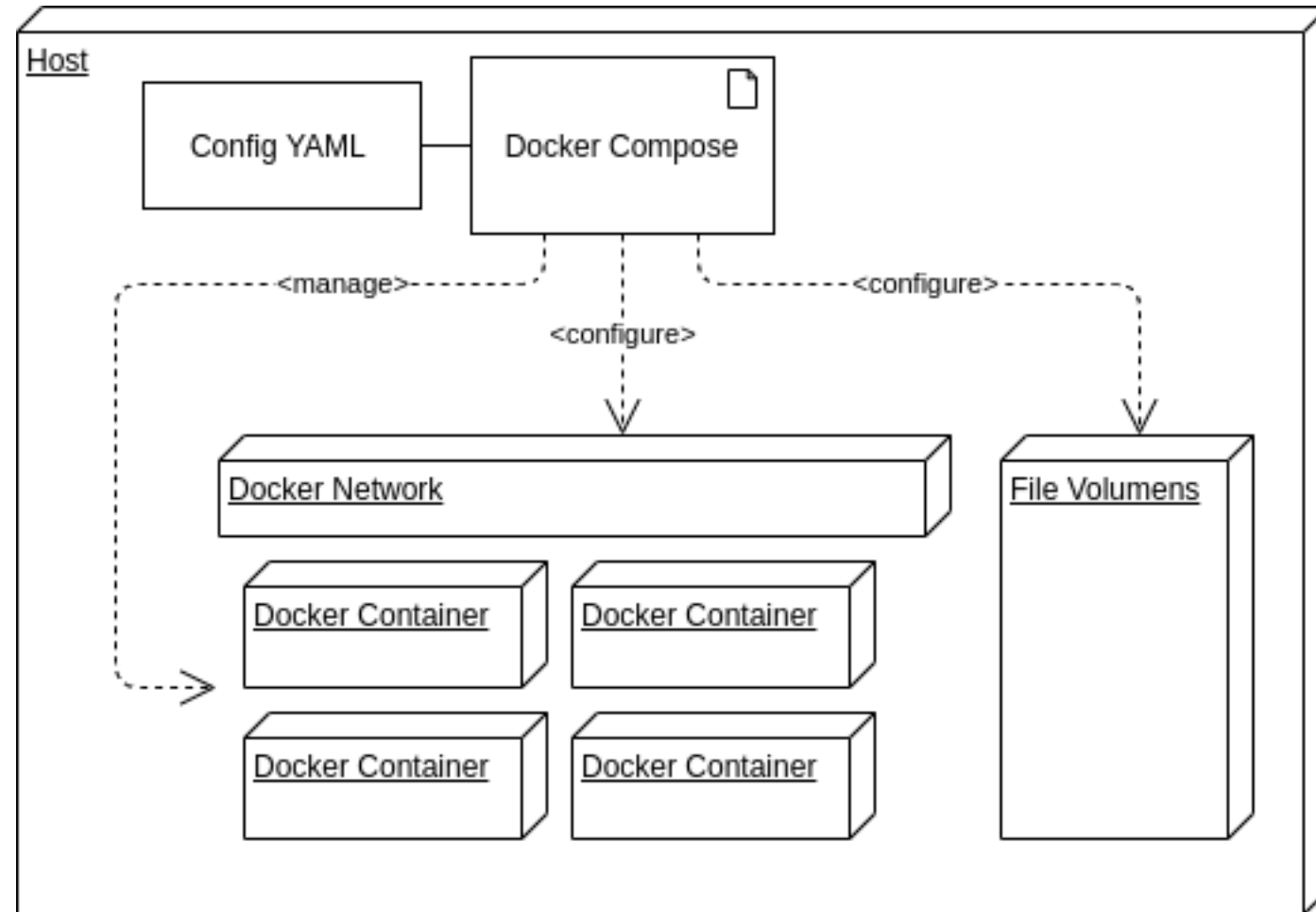
DevOps

- DevOps (development & operations) — методология автоматизации технологических процессов сборки, настройки и развёртывания программного обеспечения
- Быстрый перенос программного обеспечения между разными стадиями жизненного цикла ПО
- Снижение частоты отказов
- Сокращение времени доработок

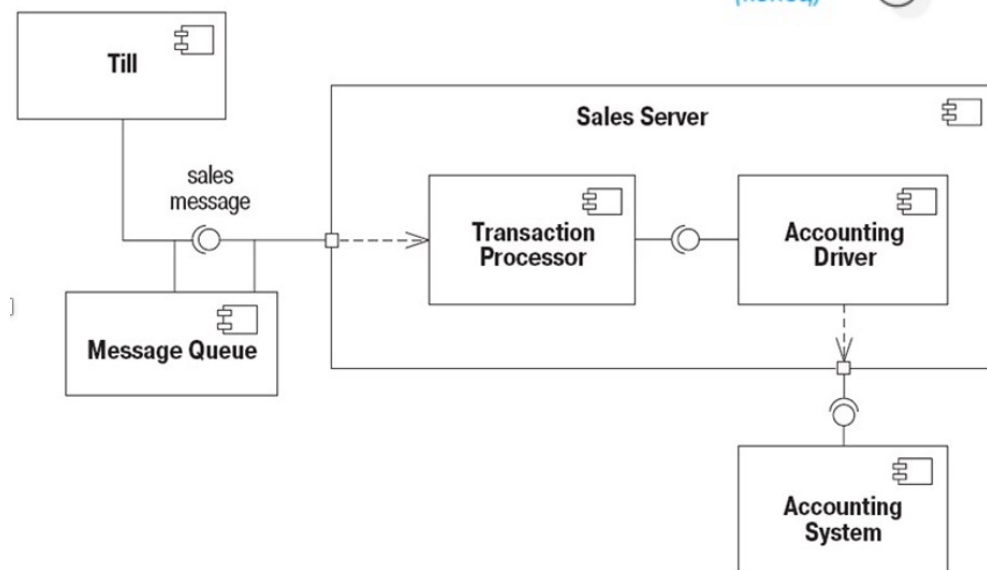
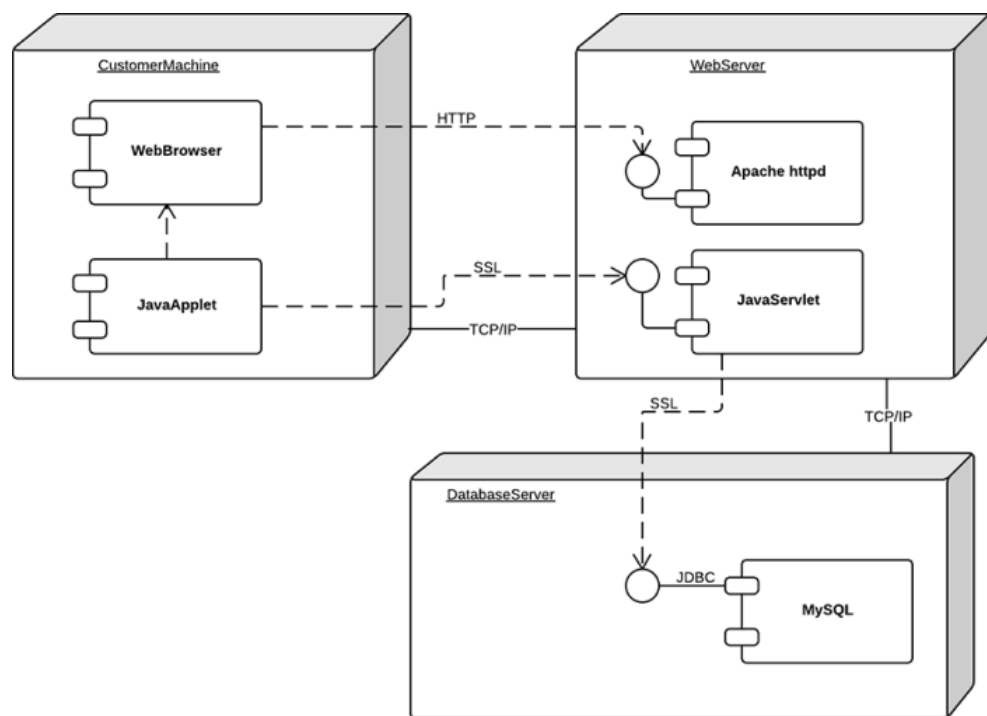


Docker

- Альтернатива виртуализации
- Контейнеры упаковывают приложение с зависимостями в окружение
- Несколько контейнеров может быть развернуто на одной системе Linux



UML



Виды диаграмм

