**Перший рівень — відпрацюй навички на базовому рівні.**

Склади порівняльну таблицю найбільш поширених методологій:

Waterfall:

Сильні сторони:

-Ця модель є доволі прозорою, що в свою чергу дозволяє розуміти які дії будуть проводитись над проектом через це легше підібрати команду та розпланувати фінансову складову продукту

-Чітке планування термінів та витрат

У продукті в якому чітко визначені вимоги та витрати легко регулювати хід виконання усіх процесів.

-Бюджет та строки виконання проекту можна розрахувати ще на початку проектування продукту. Це в свою чергу дає зрозуміти замовнику чітку картину витрат та часових рамок які потрібні для проекту

Слабкі сторони:

-Фінансово затратний, якщо на якомусь з етапів були знайдені дефекти. У разі внесення змін у проекті всі дії будуть проводитись з самого початку, що в свою чергу займе багато часу та буде доволі затратним для замовника.

**Другий рівень - детальніше заглибся в практику.**

1.Виконай завдання першого рівня.

Ітераційна модель розробки.

Сильні сторони:

-На ранніх етапах ітераційна модель дозволяє створити працююче ПО, яке можуть потестити звичайні користувачі.

Як приклад може слугувати компанія Apple яка щороку випускає оновлення до IOS і дає доступ до предрелізної версії користувачам.

Вони в свою чергу можуть поділитись своїми очікуваннями, враженнями та зручністю користування обновленою системою.

Мені здається, що це дуже круто коли компанія прислухається до думки користувачів, взаємодіє з ними і втілює їхні ідеї в життя.

-Ітераційна модель є зручною в плані того, що вона є гнучкою і легко піддається змінам на будь якому етапі розробки, тому що у ньому одразу є працююче ПО яке можна вдосконалювати новими версіями замінюючи старі.

Слабкі сторони:

Кожна фаза - самостійна

Я відніс це до слабких сторін тому що кожна людина на проекті займається своєю частиною і чітко розуміє що і як має працювати на певній фазі, якщо ж хтось з команди випадає то це викликає певні незручності, тому що за роботу береться інша людина яка не до кінця розуміє як має працювати ця фаза.

2.Напиши розгорнуті відповіді ( 0.5 - 1 сторінки тексту) на такі два питання:

-На твою думку, чому з‘явився Agile маніфест?

-Які проблеми він мав вирішити і чи це вдалося ?

Простими словами Agile маніфест - це сукупність підходів і ідей спрямованих для реалізації ітеративної розробки ПЗ.

На мою думку Agile був створений для того, щоб замінити старі методи розробки ПЗ

Завдяки маніфесту проекти стали максимально клієнтоорієнтованими і виконувались у максимально короткі терміни.

Це стало можливим завдяки гнучкості до змін на усіх стадіях розробки ПЗ.

Завдяки принципам Agile програмне забезпечення стало регулярно постачатись до замовника.

Замовник ж на ранніх стадіях процесу може бачити чітку картинку і розуміти як буде виглядати кінцевий продукт.

Для Замовника це дуже круто в плані того, що він знає скільки часу займе робота над проектом і скільки фінансів для цього цому потрібно буде.

Завдяки Agile робота в команді стала більш командною як би це банально не звучало)))

Кожен з людей на проекті чітко знає поставлені перед ним завданням, вміє класно комунікувати з колегами - працювати як професіонал.

Даючи собі питання чи вдалося Agile вирішити проблеми швидкодії, гнучкості та мінімізації лишньої роботи, я безперечно скажу, що так.

Тому що завдяки цим ідеям і принципам яких не було в послідовних методах розробки ПО

Ми чітко можемо бачити приріст корисної дії в роботі усіх членів команди. Єдиною умовою є цілісність цієї самої команди, розуміння поставлених цілей, сумлінна робота. Адже ніякі принципи і ідеї не зможуть дати того результату який передбачає Agile, якщо команда не буде зацікавлена у роботі.

**Третій рівень — різнобічно опануй тематику уроку.**

1. Виконай завдання двох попередніх рівнів.

2. Ти – засновник/ця стартапу і плануєш випустити на ринок мобільний застосунок для обміну світлинами котиків.

Яку методологію ти обереш для процесу розробки і чому? Відповідь текстово обґрунтуй.

Якби я був засновником компанії яка буде спеціалізуватись на мобільних застосунках, в першу чергу я б зібрав команду однодумців- людей з схожими ідеями і принципами з чітким розумінням того, що потрібно буде зробити.

Для процесу розробки Застосунку я б вибрав ітераційну модель, адже важливо бачити чітку картинку того, що ми очікуємо від продукту з можливістю подальшого його вдосконалення.

Гнучкість цього методу дозволила б в подальшому не тільки ділитись світлинами котиків, але й коментувати фото, редагувати їх фоторедактором програми, можливістю зробити живі Emoji тільки з своїми домашніми улюбленцями. Це б в свою чергу дало б класний фідбек та приріст користувачів.

Послідовні моделі просто не дали б нам такого результату, тому що весь продукт зі всіма його вдосконаленнями мав би бути готовий одразу, без подальшого апгрейду.

А це в плані бізнес моделі не завжди доцільно для розробників та власників продукту.

Ітеративна модель є важливою для мобільного застосунку, тому що вона відкриває нам можливості міняти вимоги та вдосконалювати процеси роботи на усіх стадіях розробки застосунку.