**1장 요구사항 확인**

001 소프트웨어 생명 주기

- 소프트웨어를 개발하기 위한 설계, 운용, 유지보수 등의 과정을 각 단계별로 나눈 것임

폭포수 모형 / 프로토타입 모형 / 나선형 모형 / 애자일 모형

폭포수 모형 – 각 단계를 확실히 매듭짓고 결과를 철저하게 검토하여 승인 과정을 거친 후에 다음 단계를 진행하는 개발 방법론

프로토타입 모형 – 실제 개발될 소프트웨어에 대한 견본품을 만들어 최종 결과물을 예측하는 모형

나선형 모형 – 여러 번의 소프트웨어 개발 과정을 거쳐 점진적으로 완벽한 최종 소프트웨어를 개발하는 모형

계획수립 -> 위험분석 -> 개발 및 검증 -> 고객평가

애자일 모형 – 요구사항 변하에 유연하게 대응할 수 있도록 일정한 주기를 반복하면서 개발하는 모형

스크럼 / XP / 칸반 / Lean / 기능 중심 개발

소프트웨어 공학 – 소프트웨어의 위기를 극복하기 위한 방안으로 연구된 학문

002 스크럼 기법

스크럼 – 팀이 중심이 되어 개발의 효율성을 높이는 기법

스크럼 팀 – 제품 책임자 / 스크럼 마스터 / 개발팀

스프린트 계획 회의 – 이번 스프린트에서 수행할 작업을 대상으로 단기 일정을 수립하는 회의

스프린트 – 실제 개발 작업을 진행하는 과정

일일 스크럼 회의 - 15분동안 진행상황을 점검하는 회의

스프린트 검토 회의 – 부분 또는 전체 완성 제품이 요구사항에 잘 부합하는지 테스팅하는 회의

스프린트 회고 – 정해놓은 규칙 준수 여부 및 개선할 점을 확인하고 기록하는 것