

ГИБКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПО



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

В 1970 году Уинстон Ройс опубликовал статью под названием «Управление разработкой больших программных систем» (Winston Royce, «Managing the Development of Large Software Systems»). В ней он жестко прошелся по традиционной каскадной модели, показав, что при неитерационной разработке качество продукта получается низкое, а цена каждой ошибки начального уровня велика.

В качестве альтернативы он привел гибкую модель разработки, когда продукт разрабатывается одновременно несколькими группами программистов, а объем определяется порядком итерации. Алгоритм такой: сначала планируется, создается и тестируются базовые возможности приложения, оно получает фидбэк от клиентов или руководства, после чего устраняются недостатки, добавляется функциональность, цикл повторяется вновь и так далее до бесконечности. В идеале каждая итерация должна занимать 2–4 недели, занятость программистов на всех этапах создания продукта должна быть равной.





