3.2. Agile-маніфест виник від реакції на традиційні методології розробки програмного забезпечення, такі як Waterfall (каскадна модель), які часто вказували на проблеми в адаптації до змін та відсутність взаємодії замовника під час розробки.

На мою думку, основні проблеми, які Agile-маніфест мав вирішити:

* Гнучкість та адаптивність:
  + Традиційні методології були надто жорсткими і важкими для змін, що ускладнювало адаптацію до змін вимог чи умов проєкту.
* Брак взаємодії замовника:
  + Клієнти та замовники часто відчували відсутність взаємодії та можливості впливати на розробку під час процесу.
* Відсутність робочого продукту на ранніх етапах:
  + Традиційні підходи зазвичай призводили до того, що користувачі бачили робочий продукт лише після завершення проєкту, що ускладнювало виявлення та виправлення помилок.
* Зміна пріоритетів:
  + Процеси, які не дозволяли легко змінювати пріоритети завдань під час розробки, можуть бути неефективними в умовах змінних вимог та умов.
* Співпраця команд та замовників:
  + Недостатня співпраця та відкритість між командами розробників і замовниками може призвести до не співробітництва та непорозумінь.

Agile-маніфест вдало вирішив ці проблеми, встановивши цінності та принципи гнучкої розробки, що сприяють створенню більш адаптивних, взаємодійних та якісних продуктів. Agile-підходи, такі як Scrum чи Kanban, стали широко використовуваними у розробці програмного забезпечення та інших галузях.

3.3. **Ти – засновник/ця стартапу і плануєш випустити на ринок мобільний застосунок для обміну світлинами котиків. Яку методологію ти обереш для процесу розробки і чому?**

Для даного стартапу я оберу ітераційну модель, адже вона дозволяє адаптуватися до змін вимог під час розробки через періодичні цикли ітерацій.   
У галузі веброзробки, де технології швидко змінюються і важливо підтримувати актуальність та конкурентоспроможність, ітераційна модель може бути ефективною для поетапної розробки та вдосконалення функціонала.   
 Завдяки інкрементальному підходу, продукт стає доступним для користувачів на ранніх етапах розробки, що дозволяє вдосконалювати продукт, отримуючи фідбеки. Клієнт може активно брати участь в процесі розробки та надавати зворотний зв'язок, що сприяє відповідності продукту вимогам користувача. Ця модель дозволяє команді адаптуватися до технічних змін та виправлення дефектів під час розробки.