| Назва методології | Плюси | Мінуси | Для якої галузі є доцільно |
| --- | --- | --- | --- |
| Waterfall | 1. Так як вартість та план визначені зазделегідь, це дає змогу детальніше підготуватись до тест-плану та визначити які завдання є пріоритетні. 2. Все проводиться поетапно , робота тестувальника розпочинається тільки після завершення розробки. 3. Дана модель дає змогу контролювати якість продукту. | 1. Неможливо замінити вимоги під час розробки. 2. Неможливо повернутись на попередню фазу. 3. Якщо йде щось неправильно, може затриматись реліз , тобото змінювати щось дуже важко. 4. Багів може бути дуже багато, так як немає поетапного тестування, а тільки після завершення всіх етапів. 5. Бракує гнучкості та раннього тестування , щоб уникнути затримки та непорозуміння. | 1. Підходить для галузей з чітко визначеними вимогами, такі як авіація, військові, медичні проекти та держзамовлення. |
| V-модель | 1. Раннє тестування, яке дає змогу контролювати якість продукту ( дана модель дає змогу тестувати на всіх етапах процесу до початку розробки ) 2. Завдяки ранньому тестуванні, велика кількість багів можуть бути знайдені ще до початку кодування. 3. Повна картина вимог, що дозволяє підготуватись до тестування . 4. Якісна документація | 1. Низька гнучкість до змін. 2. Повернутись та виправити помилки буде дорого коштувати ( як у водоспаді) 3. Важко вносити будь які зміни у вимогах 4. Повільний темп розробки | 1. Автоіндустрія , медицина, авіація ( критичні системи) |
| Agile | 1. Гнучка модель розробки, дає змогу швидко адаптуватись до змін 2. Є можливість змінити вимоги на якомусь етапі, так як замовник приймає активну участь у створенні проекту на всіх етапах. 3. Раннє та постійне тестування, дає змогу одразу находити баги та швидко отримати результат. 4. Постійне навчання та виклики що дають змогу покращити роботу. | 1. Мало документації, відповідно команда може знаходитись в хаосі ( особливо для новачків ) 2. Якщо клієнт постійно щось хоче переробляти, можна залишитись в нескінченній доробці, відповідно вийти за межі часу. | 1. Стартапи, платформи для дистанційно навчання, мобільні додатки з іграми, мобільні банкінги, інтернет магазини, програмні продукти. |