

Модель разработки	Год появления	Основная идея	Этапы жизненного цикла	Преимущества	Недостатки	Где применяется
Waterfall (Каскадная модель)	1970	Последовательное выполнение этапов разработки, переход к следующему возможен только после завершения предыдущего.	1. Анализ требований 2. Проектирование 3. Реализация 4. Тестирование 5. Внедрение 6. Поддержка	- Простота и ясность - Хорошо документируется - Подходит для стабильных требований	- Не гибкая - Исправление ошибок дорого - Заказчик видит результат только в конце	Правительственные и оборонные проекты, проекты с чёткими требованиями
Spiral (Спиральная модель)	1986	Комбинация итеративного и каскадного подходов с акцентом на анализ рисков.	1. Определение целей 2. Анализ рисков 3. Разработка и проверка 4. Планирование следующей итерации	- Гибкость - Управление рисками - Ранняя идентификация проблем	- Сложность реализации - Высокая стоимость - Требуется опытных специалистов	Крупные и долгосрочные проекты, системы с высоким риском
Agile (на примере Scrum)	2001	Инкрементальная и итеративная разработка, адаптация к	1. Планирование спринта 2. Разработка	- Гибкость - Быстрая реакция на изменения	- Требуется активного участия заказчика	Стартапы, веб-разработка, продуктовые команды,

		изменениям, активное взаимодействие с заказчиком.	3. Ежедневные стендапы 4. Демонстрация 5. Ретроспектива	- Постоянная обратная связь - Высокая вовлечённость команды	- Трудности масштабирования - Менее формальная документация	мобильные приложения
--	--	---	---	--	--	----------------------