Склади порівняльну таблицю найбільш поширених методологій:

| методолгія | плюси | мінуси | де використовується |
| --- | --- | --- | --- |
| **Waterfall** | -Гнучка на ранніх етапах  -Стійка до оновлення кадрів -Зрозуміла і прозора | -Дуже багато документів  -Користувача та замовника повністю ізолюють від процесса розробки -Тестування проходить в самому кінці (тому виправлення помилок та багів є дуже затратною як фізично так і матеріально) | якщо це якийсь складний продукт, який вимагає дуже багато витрат, і який має дуже чітку послідовність розробки (сумнівно, що підводні човни колись будуть робити по Agile). Це можуть бути проекти державного рівню, військовго тощо. де велика кількість документації не є проблемою :) |
| **SCRUM** | -Прозорість обміну інформації в команді -Самостійність команди  -Ринкові ризики зведені до мінімуму - гнучка | -тяжко працювати якщо проект занадто великий(де потрібно декілька команд звести в одну) -більша половину успіху залежить від скрам майстра -Ризиковий тоді коли замовник не зовсім впевнений в тому, чого він бажає | проекти, де немає дуже багато документації, проект який розрахований на зміни під час роботи |
| **Екстремальне**  **програмування**  **XP** | -замовник завжди отримує продукт який потрібен, якщо навіть на початку він сам не цілком розумів, що йому потрібно -команда дуже бистро вводить зміни в код і вносить новий функціонал за рахунок простого дизайна коду - не сильно залежить від змін в команді, завдяки цьому знижує ризики та відповідальність за проект, тому що все розподіляється рівномірно | -успіх залежить від того як сильно замовник залучений до створення проекту, що не завжди вдається досягти максимальної його участі -дуже сильно залежить від досвіду працівників, в команді переважно мають бути працівники рівня senior  -не підходить для великих проектів | використовується в області розробки програмного забезпечення |

**Напиши розгорнуті відповіді (0,5 - 1 сторінки тексту) на такі два питання:**

**На твою думку, чому з’явився Agile-маніфест?**

**Які проблеми він мав вирішити і чи це вдалося?**

Щоб запропонувати нову методологію управління проектами з розробки ПЗ на противагу класичним «бюрократичним і важким» підходам.  
 Мені здається, що методи розробки, в свій час були занадто складними та молопромірокваваними , і звісно, щоб покращити полегшити роботу, почали шукати і думати про варіанти полегшення роботи, тільки так, щоб це відображалось краще як на процесі розробки, використання людської сили, та при цьому ж не в “ущерб” кінцевого результату.

Як я вважаю, програмісти це не тільки люди які просто пишуть код, створюють дизайн,а потім виправляють допущені помилки, та з’явленні багі в своїй роботі, заради гарного результату. в принципі , виглядає все саме так, але це люди, які думають трішки по-іншому від звичайного продавця магазину. Це люди які думають не лише про те, що їм робити зараз та як працювати, а про те , і як буде розвинута галузь в майбутньому, коли в сфері де команда робота робота не є важливою, все вирішує конкретна людина то в ІТ все по-іншому, тут люди спрощують максимально все , що тільки можливо, як від мінімум затрат фізичної роботи на будівництві(крани, трактори, роботи тощо) так і для того як робот пилосос не заблудиться у вашій спальні.   
Тому група людей, яка називала себе «Agile Alliance» створили даний маніфест , він дає поняття , як правильно розставляти пріоритети в роботі ІТ, та розуміти, на що в першу чергу потрібно звертати увагу, та що є важливішим в ході розробки  
Цей маніфест мав вирішити як мені здається не так проблеми як принципи та зміни в роботі , які були важкими  
І я вважаю, що якщо ми візьмемо і оглянемо, всі методології , які є на даний момент, то їм це вдалося, частина з них(нових), вже дуже далеко відійшла від старомодних, бюрократичних методів роботи, які базувались на великій документації, та не комунікабельності керівництва та замовника з розробниками.