

AGILE METHODOLOGY

**ГИБКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ
РАЗРАБОТКИ**

ГИБКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ (AGILE)

- ▶ Группа подходов разработки ПО, объединенных итеративностью, формированием динамических требований и обеспечения их в результате взаимодействия внутри групп (часто самоорганизующихся)
- ▶ Примеры: Scrum, XP, FDD.

TEXT

1.XP

2.Lean

3.Scrum

4.FDD

5.BDD

6.TDD

7.Cleanroom

8.Kanban

9.RUP

10.RAD

11.MSF

12.OpenUP

13.Модель: V-model

14.Модель: Dual Vee model

ОСОБЕННОСТИ

- ▶ чаще всего применяется в небольших группах;
- ▶ минимизация рисков за счёт сведения разработки к серии коротких циклов, называемых итерациями, длящихся одну-две-три недели;
- ▶ каждая итерация сама по себе также мини-проект, включающий все характерные задачи для получения прироста по функциональности.

ЗАДАЧИ

1. Планирование.
2. Анализ требований.
3. Проектирование.
4. Реализация (программирование).
5. Тестирование.
6. Документирование.
- 7.* Интеграция.

ОСОБЕННОСТИ

- ▶ часто в команде работает представитель заказчика (способный определить требования к продукту);
- ▶ уменьшенный объем письменной документации, работа в одном месте (например, openspace);
- ▶

12 ПРИНЦИПОВ AGILE

МАНИФЕСТ AGILE

ПРИНЦИПЫ AGILE

- ▶ удовлетворение клиента за счёт ранней и бесперебойной поставки ценного программного обеспечения;
- ▶ приветствие изменений требований даже в конце разработки (это может повысить конкурентоспособность полученного продукта);
- ▶ частая поставка рабочего программного обеспечения (каждый месяц или неделю или ещё чаще);

- ▶ тесное, ежедневное общение заказчика с разработчиками на протяжении всего проекта;
- ▶ проектом занимаются мотивированные личности, которые обеспечены нужными условиями работы, поддержкой и доверием;
- ▶ рекомендуемый метод передачи информации – личный разговор (лицом к лицу);

- ▶ работающее программное обеспечение – лучший измеритель прогресса;
- ▶ спонсоры, разработчики и пользователи должны иметь возможность поддерживать постоянный темп на неопределённый срок;
- ▶ постоянное внимание улучшению технического мастерства и удобному дизайну;

- ▶ простота – искусство не делать лишней работы;
- ▶ лучшие технические требования, дизайн и архитектура получаются у самоорганизованной команды;
- ▶ постоянная адаптация к изменяющимся обстоятельствам.

ГЛАВНЫЕ НЕДОСТАТКИ

Минимизация документации иногда играет отрицательную роль: отсутствие плана разработки ПО («roadmap») позволяет заказчику на ходу менять требования к продукту, а значит авралы, переработка, массовый “истеричный” рефакторинг кода. При этом может страдать качество кода, дефектам в продукте, снижению качества.

ПРИМЕРЫ AGILE

- ▶ Extreme programming (XP)
- ▶ Scrum
- ▶ Feature driven development (FDD)
- ▶ Бережливая разработка ПО (Lean)

СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Методологии разработки программного обеспечения (habr).
2. Гибкие методологии разработки (пособие)
3. Методологии разработки ПО (модели процесса)
4. Ещё раз про семь основных методологий разработки

СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ. ВИДЕО

- ▶ Гибкие методологии разработки (Scrum, Kanban)
- ▶ Методологии разработки корпоративных систем
- ▶ Методологии разработки ПО - Инна Слизовская
- ▶ Разработка веб-сервисов. Методологии разработки