:росток:Beet Seed — відпрацюй навички на базовому рівні.

Склади порівняльну таблицю найбільш поширених методологій:

| № | Назва методології | Сильні сторони | Слабкі сторони | Для якої галузі є доцільною |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Waterfall |  |  |  |

|  | Назва методології | Сильні сторони | Слабкі сторони | Для якої галузі є доцільною |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Waterfall | 1. те, що немає потреби повертатися до минулих етапів, є плюсом для розробників з психологічної т.з. Бо один раз роботу зробив і забув про неї. 2. всі відразу чітко знають, що і як мають робити. Можна краще планувати час. 3. Вона більш проста у використанні. | 1. не можна повернутися на попередній етап, якщо баг було виявлено пізно, або якщо ідея поліпшення продукту прийшла запізно. 2. ми маємо чітко розуміти чого бажаємо, та як цього досягти. А це в часи швидких змін не завжди можливо | 1. корпоративні програми 2. Будівництво 3. освітні програми |
| 2 | V-модель | 1. тут більше контролю над проєктом. 2. нижча вартість бага. 3. Має чіткий порядок дій. | 1. Не підходить для проєктів, які можуть змінюватися із часом. 2. Не підходить для творчих проєктів. 3. Може бути складною для розуміння особливо для команд, що раніше із нею не працювали. | 1. Використовується для розробки медичного програмного забезпечення. 2. авіація 3. космос |
| 3 | Incremental Model | 1. клієнт має змогу оцінювати частини роботи вже під час створення продукту. 2. більш гнучка, можна вносити корективи під час роботи. 3. дає більш якісний результат. | 1. має бути згуртована команда, щоб всі чітко розуміли, що і коли робити. 2. важча в управлінні, бо можуть вноситися зміни на різних етапах. 3. знову ж таки із-за змін кінцевий продукт може бути менш стабільним. | 1. веб саіти 2. мобільни застосунки |
| 4 | Iterative Model | 1. висока якість кінцевого продукту 2. гнучкість при внесенні змін та відносна дешевизна внесення змін 3. швидкий відгук від клієнта | 1. якщо замовник не знає, чого бажає, то може бути важко досягати узгодження 2. затратна, бо багато часу йде на постійні обговорення 3. може бути нестабільний результат, якщо було занадто багато змін у процессі, особливо на його завершенні | 1. веб-портали  2. інтернет-магазини |
| 5 | Spiral Model | 1. допускає коригування у процесі роботи, тому більш гнучка 2. детальне обговорення кожного шматка роботи 3. високий контроль етапів | 1. високі витрати 2. складна у використанні | 1. доцільна при стартапах 2. медичні системи 3. авіація |
| 6 | Agile Model | 1. гнучка 2. швидкий фідбек від замовника 3. низька вартість багів | 1. немає точного розуміння що отримуємо у кінці 2. необхідно мати високі комунікативні навички 3. погано працює у не професійній команді. | 1 мобільні додатки  2. ігри  3. веб-застосунки |
| 7 | Scrum Model | 1. гнучка 2. швидко реагує на зміни 3. швидкий фідбек від замовника | 1. має бути професійна та згуртована команда | 1 мобільні додатки  2. ігри  3. веб-застосунки |

:травы:Mighty Beet — детальніше заглибся в практику.

1. Виконай завдання попереднього рівня.

2. 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?

Agile маніфест був створений у 2001 році групою досвідчених розробників програмного забезпечення, які працювали на реальних проектах та зіштовхнулися із проблемами традиційних методологій розробки ПЗ, таких як Waterfall. Вони дійшли висновку, що традиційні методології не сприяють гнучкості та швидкому реагуванню на зміни у вимогах та навколишньому середовищі.

Таким чином, Agile маніфест був створений з метою створення методології розробки, яка була б гнучкою, адаптивною та орієнтованою на швидке досягнення кінцевої мети. Він був розроблений на основі наступних принципів:

1. Люди важливіші за процеси та інструменти.
2. Те, аби продукт добре працював більш важливо, ніж те як чітко складено документацію.
3. Розробники (команди) мають бути готовими швидко реагувати на зміни.
4. Розробники (команди) мають постійно поліпшувати якість продукту та його цінність.

Саме щоб досягти цих завдань і було розроблено маніфест (деякі із них навіть стали його частинами).

Основні проблеми, які Agile маніфест має вирішувати, включають:

* Необхідність швидкого розгортання нових функцій задля досягнення конкурентних переваг;
* Вимога зниження витрат на розробку та покращення прогнозованості проектів;
* Необхідність швидкого реагування на зміни у вимогах та умовах ринку;
* Необхідність підвищення задоволеності клієнтів продуктом.

Можна сказати, що ріст конкуренції та пришвидшення темпу життя зумовили умови для створення такого маніфесту.

Виходячи із того, що нинішній темп життя не просто не зменшився, але й став ще швидшим, принципи маніфесту стають ще більш актуальніми.

Мені здається, тут можна провести паралель з принципом пестициду - якщо не змінювати підхід, то він перестане працювати.

:лиственное\_дерево: Mighty Beet — різнобічно опануй тематику уроку.

1. Виконай завдання двох попередніх рівнів.

2. Ти – засновник/ця стартапу і плануєш випустити на ринок мобільний застосунок для обміну світлинами котиків.

Яку методологію ти обереш для процесу розробки і чому? Відповідь текстово обґрунтуй.

В мене є асоціація, що я у цьому випадку буду замовником, що буде часто вносити корективи у ТЗ. Тому маємо обирати модель, яка це дозволить.

До того ж я буду бажати бачити шматки додатку на різних етапах, приймати участь у його розробці. Наша модель має дозволяти і це.

Тут доцільно буде використовувати Agile або Scrum.