

Инвариантная самостоятельная работа 1.2

Наименование	Описание	Достоинства	Недостатки
Agile	Гибкая методология разработки программных продуктов.	Гибкий рабочий процесс. Высокая эффективность рабочей команды за счет самоорганизации.	Требования могут меняться по ходу проекта. Бэклог
Waterfall	Направляет команды решать задачи последовательно и строго по изначальному плану	Подходит для проектов, исключая изменения и гибкость в ходе разработки.	Каскадная модель не предусматривает остановок в процессе работы над проектом, чтобы внести изменения.
Диаграмма сгорания задач	Показывает количество сделанной и оставшейся работы	Удобно визуализирует прогресс по задачам и соотношение со сроками выполнения. Позволяет отслеживать наиболее продуктивные промежутки.	Отражает прогресс по факту завершения задачи, а не вклад в ее решение.
Диаграмма Ганта	Дает возможность планировать задачи по временным меткам. Выстраивать последовательность задач и визуализировать ее.	Позволяет быстро определить текущие задачи.	Эффективна только при небольшом количестве задач. Ограничивается сроками выполнения и отсутствует описание задач.

Инкрементально-итерационная модель	Суть заключается в разделении большого проекта на маленькие части итерации, их последовательное выполнение и прикрепление друг к другу.	Проект разделяется на части, из-за чего прототип продукта получается довольно быстро.	Работа с самими итерациями недостаточно гибкая, и бывает трудно исправить ошибки, которые были допущены в ранних стадиях.
Scrum	Одна из разновидностей agile-методологий. В ней все время разработки делится на отрезки, в каждом из которых разрабатывается функциональность с наибольшим приоритетом. Помимо этого в разработку берутся возможности с низкими приоритетами, ради соблюдения графика.	Команда самоорганизована и ориентирована на клиента. Рабочий продукт поставляется в кратчайшие сроки, а после доделывается.	Клиент должен быть активно вовлечен в процесс разработки. Документация недостаточно проработана. Не подойдет для молодых команд разработчиков.
Покер планирования	Это техника оценки сложности предстоящей работы и объема решаемых задач при разработке ПО.	Участники проекта не знают временной оценки других участников, из-за чего на их мнение ничто не влияет.	-