**Beet Seed**

**Склади порівняльну таблицю найбільш поширених методологій:**

|  | **Плюси** | **Мінуси** | **Доцільність до галузі** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Waterfall** | * Кожна стадія розробки має чіткий перевіряємий результат; * На кожному етапі розробки команда виконує один вид роботи; * Естимація витрат легша через детально надані вимоги замовника; * Тестування відбувається значно легше за наявності чітко написаної документації; * Очікуємий результат проекту чітко відслідковується. | * Нездатність проекту адаптуватися до нових умов; * За цієї моделі працюючий продукт з’являється дуже пізно згідно етапів розробки; * Тестування ведеться з середини або наприкінці розробки проекту; * Клієнти можуть вагатися при створенні документації, оскільки потрібна вичерпність; * Не підходить до проектів із високими ризиками. | Аеро-космічна промисловість, автоконцерни, медицинське ПЗ, |
| **Agile** | * Маніфест Agile; * Завчасна демонстрація функціонуючого продукту за кожний спринт; * Адаптивність до нових побажань замовника та юзерів * Прозорість розробки перед замовником; * Непреривна модифікація продукту; * Менша кількість бумажної волокіти(у порівнянні із Waterfall); * Продукт швидше з’являється на ринку; * Тестування відбувається відразу і в будь-який необхідний розробці момент. | * Різний менеджмент від проекту до проекту може призвести до “акліматизації” робітників над проектом; * “Розмитий” фокус. Виконуючи декілька тасків працівник може упустити деякі деталі, що можуть призвести до відтягнутих дедлайнів, додаткових затрат; * Потенція нестача документації; * Непередбаченість процесу розробки. | Проекти з розробки ПЗ: ПЗ для ПК, мобільних девайсів, консолей. Відеоігри |
| **V** | * Кожна стадія розробки має чіткий перевіряємий результат; * Тестування відбувається від початку життя проекту; * Легка у використанні; * Добре підходить малим та середнім за розмірами проектам. | * Недостатня гнучкість та адаптація; * Важкість видалення помилок, що з’явилися на початку життя проекту; * Не підходить великим проектам; * Працююче ПЗ з’являється на більш пізніх етапах розробки. | * Embedded пристрої; * ПЗ із чітко прописаною документацією. |

**Mighty Beet**

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

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

На мою думку, Agile-маніфест був створений з ініціативи людей які прагли змін та відчували фрустрацію стосовно попередніх більш “старих” методів розробки ПЗ. Із появою інтернету та розвитку технології у всеможливих напрямках методологія розробки, проекти та ПЗ прагнули більш “гнучкішого” підходу до питання, тобто Agile-маніфест з’явився через синергію вимог новітнього ПЗ, ринку та прагненню відійти від методологій розробки 80 та 90-х років.

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

Згідно принципів та цінностей маніфесту, він мав:

* Надати адаптивності командам працівників;
* Надати змогу швидко реагувати та впроваджувати зміни в роботу;
* Перебувати в стані очікування та бажання фідбеку замовника
* Посилити девелоперів;
* Пришвидшити процес;
* Мати працюючий продукт із ранніх стадій життя продукту.

**Mighty Beet**

***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.***

Якщо я - є засновник, то я би використав V модель розробки ПЗ, через такі ознаки цієї моделі: покращена Waterfall модель - тестування відбувається в проміжках між етапами SDLC, потребує чіткої документації та сформованої концепції продукту, підходить до маленьких проектів, легка у використанні. З вище наведенених причин, головними є те, що я є голова цієї продукції і з формулювання продукції, а саме “мобільний застосунок для обміну світлинами котиків” в мене не виникає думок в голові, що можна допустити критичних помилок в дизайні, оскільки ціль є чіткою та не буде потребувати витрачання великої кількості ресурсів на її створення.

Але якщо ця задача сприймалася зі сторони того, що я не є засновником/замовником продукту, то я б, як аутсорс компанія/аутстаф компанія пропанував Agile методологію через прагнення співпраці із замовником, юзерами, пост-реліз підтримки та потенційним змінам в функціоналі продукту, наприклад, якщо б замовник хотів додати до застосунку світлини собачок або мавпочок.