Урок 3. Домашнє завдання.

Перший рівень

1. Таблиця

| № | Назва методології | Сильні сторони | Слабкі сторони | Для якої галузі є доцільною |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Waterfall | 1. стадія рухається лінійно, кожний етап починається тільки, коли закінчиться попередній 2. отримуються результати після кожної стадії - можно зробити певні висновки 3. вимоги прості, передбачувані, повністю окреслені, зрозумілі і заздалегідь відомо що вони не зміняться | 1. є тільки 2 стадії “нічого і готовий продукт” 2. наростання помилок, так як не повертаємось на попередню стадію | медицина та оборона, так як там фундаментальні вимоги по визначеним стандартам |
| 2 | Ітераційна модель | 1. готовий продукт після кожної ітерації 2. гнучкість - швидке прийняття змін на будь-якому етапі 3. раннє створення першої версії працюючого ПЗ | 1. не завжди перша версія буде крутою, обмеженість 2. потрібно підтримувати продукт після запуску - робити нові версії, для вдосконалення | мобільні додатки, так як саме для них характерне версіювання |
| 3 | Інкрементна модель | 1. розбиття проєкту на частини, де зручно буде імплементовувати | 1. потрібно дочекатись заключного етапу поетапного процесу, щоб отримати готовий продукт 2. продукт може бути сирим | Інтернет-магазин, спочатку можно зробити каталог інтернет-магазину. |

2. Тест пройшла.

Другий рівень

1. Завдання з попереднього рівня виконала
2. На твою думку, чому з’явився Agile-маніфест?

Для початку я думаю потрібно розшифрувати, що ж таке Agile-маніфест, якщо зовсім простими слова, як я розумію з прочитаного, то це маніфест гнучкої розробки, де описуються основні принципи, цієї ж гнучкої розробки, якось так.

А чому з'явився Agile-маніфест, я думаю, щоб людям легше було сприймати тяжкі методології від різних “вчених”, які пишуть максимально заумно і не зовсім зрозуміло для звичайного користувача, або ж будь-якої іншої людини, а тому, зібрались “вчені”, якшо не помиляюсь, їх було 17, і вирішили спростити життя всім і обговорити, як можно сфомулювати легші альтернативи стандартним та шалено важким методологіям. Обговорили і придумали Agile-маніфест, що однозначно спростив всім життя. Якось так.

* Які проблеми він мав вирішити і чи це вдалося?

На мою думку, Agile-маніфест вирішує ряд проблем, наприклад, завдяки даній методології клієнти швидше отримують якісне програмне забезпечення, через те, що люди (замовники і виконавці) зацікавлені однаково.

Також не у всіх методологіях можно було реагувати на зміни в процесі створення продукту, то тут змінювати можно на будь-яких етапах, навіть на заключних стадіях розробки, це дуже круто, так як можно одразу бути конкурентоспроможним і добавляти інші круті “фішечки”, щоб замовник був у захваті від кінцевого продукту, який створила компанія

Також випуск працюючого продукту - це маст хев, повинен випускатись швидко, і якомога частіше, читала в джерелах, що періодичність від пари тижнів до пари місяців. Agile допомагає налагодити сталий темп процесу розробки.

Також повинна бути особиста комунікація із персоналом, задля досягнення максимальної ефективності в роботі, не робити зайвого, щоб кожен співробітник був на “своєму місці”, вмотивований на те, щоб зробити кращу роботу в своєму житті.

Третій рівень

1. Завдання з попереднього рівня виконала
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?

Ухх, і не проста задачка. Якщо б я була засновницею стартапу, і планувала випустити на ринок застосунок, то я б обрала додаток, який би допомагав клієнту, і закривав його потребу, але тут завдання щодо обміну світлинами котиків, ну добре, тоді для процесу розробки я б вибрала модель Scrum.

Як на мене, це модель підходить для невеликої компанії, де всі знають один одного та виконують свої локальні задачі від розробника, де кожен співробітник задіяний в процесі на повну, він мотивований на те, щоб досягти не реального результату, так як він бачить свій внесок в команду на будь-якому етапі та в будь-який час. Також команда може самостійно планувати свою діяльність, коли як і що робити, головний принцип - чим менше багів – тим більше коштів можно буде вкласти в сам проєкт, а не на те, щоб витрачати їх на виправлення некоректностей в роботі. Це пов'язано з тим, що члени команди дивляться на проект в одному напрямку і розуміють один одного «з півслова».

А я, як замовник додатку, завжди буду знати на якій стадії мій проєкт, якщо потрібно - внесу свої корективи. Також зазначу, що круто в цій моделі те, що можна чітко контролювати дедлайни роботи, а також можна поставити дату релізу додатку.

В цій моделі всі в виграші, і ті, що займається розробкою додатку, і сам замовник в захваті. Ось тому, я б і обрала саме цю модель.