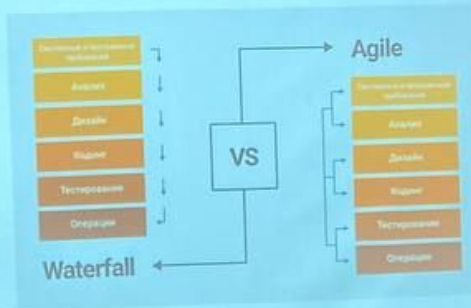


Жизненный цикл разработки

- Водопад
- V-модель
- Итеративная разработка
- Agile



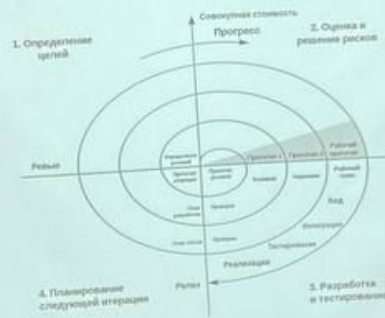
V-модель



Итеративная модель



Спиральная модель

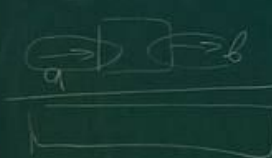


Agile

- Agile Manifesto разработан и принят 11—13 февраля 2001 года на лыжном курорте The Lodge at Snowbird в горах Юты

Основные идеи:

- люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов;
- работающий продукт важнее исчерпывающей документации;
- сотрудничество с заказчиком важнее согласования условий контракта;
- готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану.



Agile принципы

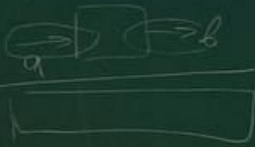
- Ранняя и бесперебойная поставка ПО
- Готовность к изменениям требований
- Частая поставка рабочего ПО
- Тесное общение с заказчиком
- Мотивированность
- Личный разговор как средство коммуникации
- Работающее ПО
- Постоянный темп
- Постоянное улучшение технического мастерства
- Простота
- Самоорганизованная команда
- Постоянная адаптация к изменяющимся обстоятельствам



Handwritten notes on a tablet or piece of paper in the foreground, partially visible. The text is in Russian and appears to be related to the agile principles being discussed.

Agile: XP

- Короткий цикл обратной связи (Fine-scale feedback)
 - Разработка через тестирование (Test-driven development)
 - Игра в планирование (Planning game)
 - Заказчик всегда рядом (Whole team, Onsite customer)
 - Парное программирование (Pair programming)
- Непрерывный, а не пакетный процесс
 - Непрерывная интеграция (Continuous integration)
 - Рефакторинг (Design improvement, Refactoring)
 - Частые небольшие релизы (Small releases)
- Понимание, разделяемое всеми
 - Простота проектирования (Simple design)
 - Метафора системы
 - Коллективное владение кодом (Collective code ownership)
 - Стандарт оформления кода (Coding standard or Coding conventions)
- Социальная защищённость программиста (Programmer welfare)
 - 40-часовая рабочая неделя (Sustainable pace, Forty-hour week)



Agile: Scrum



SCRUM
Революционный метод управления проектами
ДЖЕФФ САЗЕРЛЕНД



Теория и практика Поиск баланса



Анализ. ТЗ

Документ, регламентирующий требования, предполагаемый вид, устройство и процесс разработки продукта, условия приемки.

- Цели
- Задачи
- Требования (по категориям)
- Условия приемки
- Сроки
- Бюджет



Анализ

- Погружение в предметную область
- Обследование объекта автоматизации / исследование проблемы
- Выделение и формализация автоматизируемых бизнес-процессов
- Выделение Акторов
- Построение Use Case
- Формирование функциональных и нефункциональных требований
- Формализация User Story
- Проектирование сущностей системы



Анализ и проектирование

- Формализация архитектурной концепции
- Верхнеуровневое описание архитектуры на уровне слоев и срезов
- Декомпозиция архитектуры до уровня компонентов
- Проектирование компонентов
- Проектирование интеграций



Анализ и проектирование. Постановка задач

Терминология (Jira):

- Epic
- Story
- Task
- SubTask
- Зависимости
- Граф состояний

