

Життєвий цикл розробки програмного забезпечення - SDLC

Lolita Palokha



Зміст

Що таке SDLC

Гнучкі та жорсткі методології

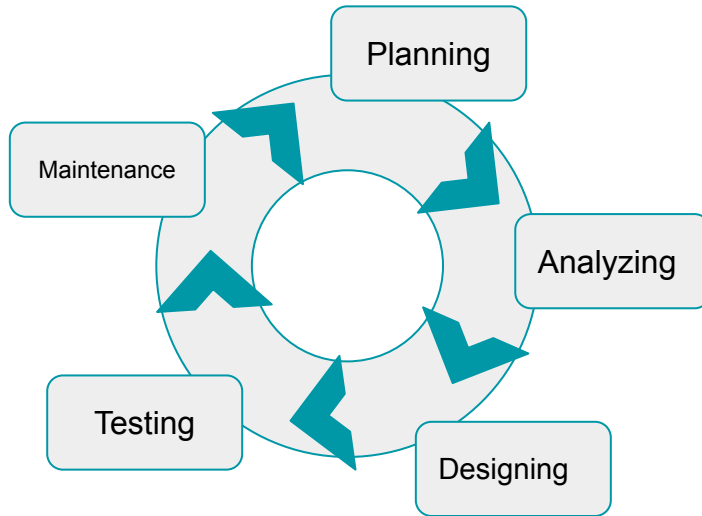
Waterfall

Scrum

Kanban



SDLC



Software development lifecycle

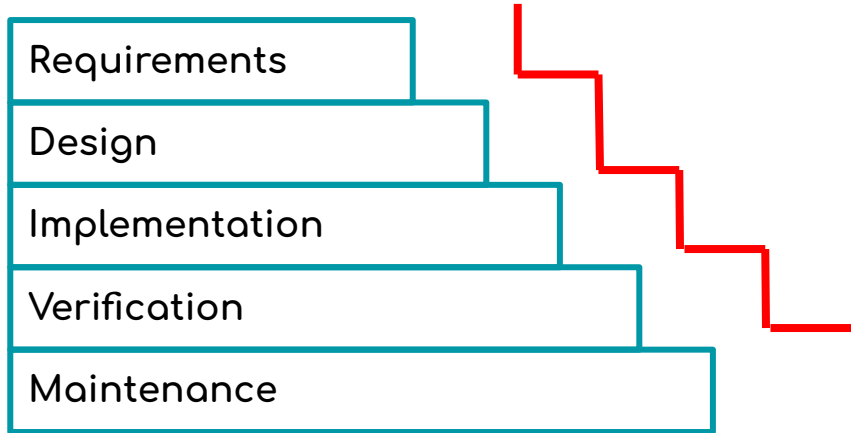
Planning
Analyzing/Defining
Designing
Testing and Integration
Deployment/Maintenance

Методології розробки

Або моделі SDLC:

- Жорсткі
- Гнучкі (Agile)

Waterfall



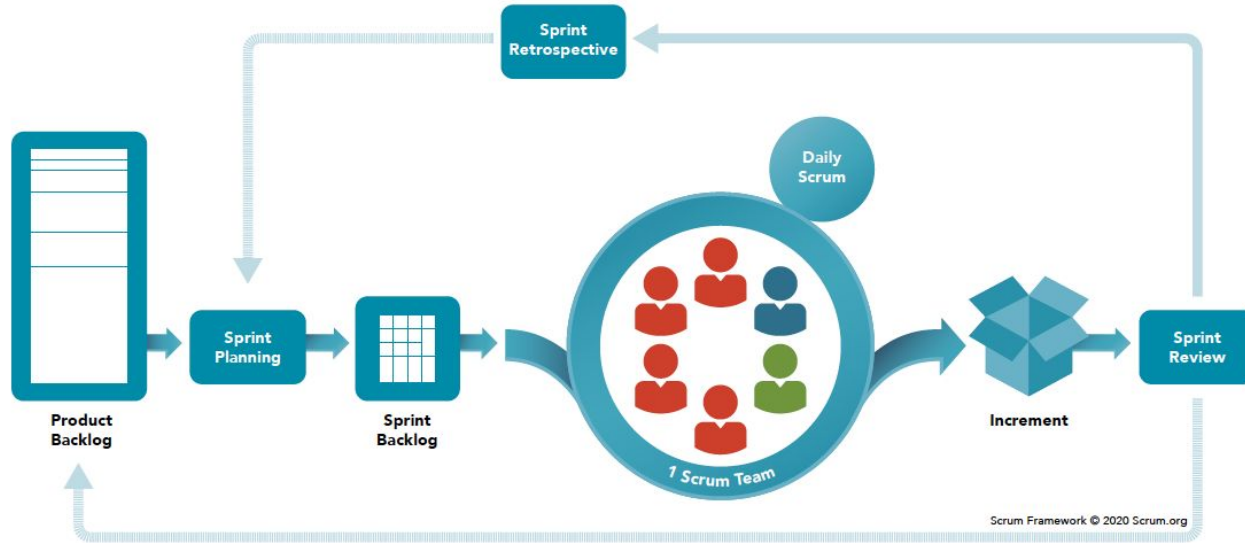
Waterfall

- Плюси та мінуси
- Коли доречно використовувати
- Особливості

Інші методології розробки

- V-модель
- Інкрементна та ітеративна методології
- SAFe

Scrum



<https://www.scrum.org/resources/what-scrum-module>

Scrum

- Особливості скраму
- Спрінти
- Артефакти
- Ролі
- Зустрічі

Scrum

Артефакти

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment

Scrum

Ролі (скрам команда, Scrum Team)

- Розробники (Dev Team)
- Власник продукту (Product Owner)
- Скрам майстер (Scrum Master)

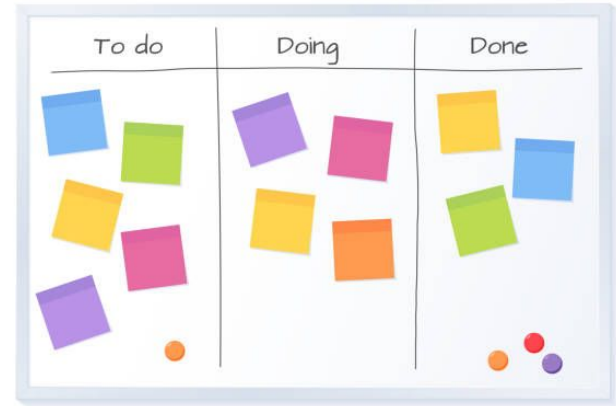
Scrum

Зустрічі (Події, Events, Meetings)

- The Sprint (*Product Backlog Refinement*)
- Sprint Planning (планування)
- Daily Scrum (дейлі стендап)
- Sprint Review (демо)
- Sprint Retrospective (ретро)

Kanban

- Особливості канбану
- Дошка
- Рекомендації



Kanban

Переваги Kanban

- Гнучке планування
- Коротші цикли
- Менше ботлнеків (вузьких місць)
- Візуальні метрики
- CI/CD



Порівняння

- Waterfall
- Scrum
- Kanban

Коли використовувати? Як проходить планування? Як відбуваються релізи?



Дякую за увагу!



Домашнє завдання

1. Прочитати Scrum Guide <https://scrumguides.org/index.html>
1. Визначити, хто з наведених осіб відповідальний за представлені дії:

Дії:

- Creating a valuable, useful Increment every Sprint
- Implementing features from sprint backlog
- Ordering items in Product Backlog
- Planning and advising Scrum implementations within the organization
- Assign blame in case of sprint failure

Особи:

Скрам майстер, Власник продукту, Dev команда, Скрам команда, ніхто

