| :росток:Beet Seed — відпрацюй навички на базовому рівні.  Склади порівняльну таблицю найбільш поширених методологій:   |  | Cильні сторони | Слабкі сторони | | --- | --- | --- | | Waterfall | 1. Вартість і дедлайни візначені зазделегідь 2. Стабільність завдань 3. Повне документування кожного єтапу | 1. Неможливо змінити вимоги під час розробки 2. Неможливо повернутись на попередню фазу або повторити фазу 3. Збільшення витрат коштів та часу в разі потреби змінити вимоги | | V-модель | 1.Тестування починається на ранніх стадіях розробки ПЗ  2. Кількість помилок в архітектурі зменшується  3. З кожною стадією розробки проводиться стадія тестування | 1. Якщо під час розробки програмного забезпечення було допущено помилку, то повернутись і виправити її буде дорого коштувати, як в "водоспаді" 2. Недостатня гнучкість моделі | | Ітераційна модель/ Інкрементна модель | 1. Гнучкість в прийнятті нових вимог та змін 2. Можливість адаптації процесу на основі уроків, засвоєних з попередніх ітерацій 3. Коротші терміни виводу продукту на ринок | 1. Вартість продукту невідома 2. Можуть виникати проблеми з архітектурою системи, оскільки вимоги для всього життєвого циклу програми не збираються. | | Спіральна моделіь | 1. Аналіз ризиків і управління ризиками на кожному етапі  2. Підходить для великих проектів   1. Можливість зміни в вимогах на пізніх етапах 2. Замовник може спостерігати за розвитком продукту на ранній стадії розробки | 1. Не підходить для невеликих проектів, бо вона дорога 2. Успішне завершення проекта залежить від аналізу ризиків 3. Кількість етапів невідома на початку проекта | | Agile | 1. Тестування на ранніх стадіях 2. Можливість оцінки доданого функціоналу "в дії" 3. Дослідження досвіду користувача на всіх етапах 4. Можливість швидкої презентації на ринку "сирої", але працюючої версії | 1. Відсутність чіткого плану розвитку проєкту 2. Постійна загроза переробки великої частини роботи 3. Зниження якості продукту для швидкості і спрощення | | Scrum | 1. Команда працює короткими етапами, на кожному з яких визначає цілі та шляхи їхнього досягнення, що прискорює процес роботи 2. Команда працює над різними завданнями проєкту одночасно, що дає змогу швидше досягти бажаної мети 3. Мінімізація фінансових ризиків завдяки оперативній реакції на зміни та усунення помилок | 1. Далеко не завжди можна адаптувати метод під сферу діяльності, оскільки є проєкти, що вимагають виключно планового підходу в роботі 2. Успіх проєкту багато в чому залежить від скрам-майстра, кваліфікації команди та їхньої відданості своїй справі | | Kanban | 1. Наочність просування роботи. Когда все члены команды имеют доступ к поставленным задачам и результативности продвижения, то легче выявить проблемы и устранить их 2. Контроль термінів виконання. Методологія дає змогу відстежувати робочий процес, оптимізувати його тривалість і прогнозувати час, який знадобиться для вирішення майбутніх завдань. 3. Гнучкість планування. Команда концентрується на одному конкретному завданні, незважаючи на те, що їх може бути кілька. При цьому, керівник може змінювати пріоритетність роботи, не зачіпаючи робочий процес. Після завершення одного завдання команда приступає до наступного. | 1. Не підходить для довгострокового планування. Метод канбан розрахований на досягнення короткострокових цілей 2. Не підходить для великих команд. Що більше людей задіяно в робочому процесі, то складніше контролювати виконання завдань. | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

Mighty Beet — детальніше заглибся в практику.

1. Виконай завдання попереднього рівня.

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

* На твою думку, чому з’явився Agile-маніфест?
* Які проблеми він мав вирішити і чи це вдалося?

Аgile-маніфест з’явився в результаті потреби в гнучкої методології розробки ПЗ, напротивагу класичним методологіям, вирішуючи проблему в надмірному плануванні та документуванні циклів розробки ПЗ, що втратили з поля зору те, що насправді мало значення - **задоволення потреб своїх клієнтів.** Компанії могли вихвалятися такими корпоративними цінностями, як "досконалість" і "чесність", але ці цінності **мало допомагали людям**, особливо розробникам ПЗ, рухатися кращим шляхом. Це потрібно було змінити.

На мою думку на 100% не вдалося вирішити всі проблеми, завдяки тому, що компанії не докінця дотримуються принципів.

:лиственное_дерево:Mighty Beet — різнобічно опануй тематику уроку.

| 1. Виконай завдання двох попередніх рівнів.  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? Відповідь текстово обґрунтуй. |
| --- |

Методологія Scrum.

Методологія підійде для страртапу (так як, в стартапі треба багато спілкуватися команді та засновнику)