**Arbetsmetodik 2**

**Namn:** Paul Yashouh                                                                    **Datum:** 2021-12-22

◦ För den här uppgiften ska du självständigt redogöra för för- och nackdelar med agila metoder, enligt kursens innehåll, och uppgiften Webbshoppen.

Agila metoder är ett arbetssätt vilket innebär att man kan bryta ner ett stort projekt till många små projekt. Fördelen: Man är öppen för nya idéer och förändringar under hela utvecklingsgång som gör produkten bättre samt delleveranser av produkten sker regelbundet iterativt och inkrementellt. Väldigt smidig, enkelt att implementera in nya idéer under utvecklingsgång. Flexibilitet och kontinuerlig uppdatering och utvecklas efter marknadskrav.

Nackdelen ändringar under utvecklingsgång kan krävas mycket tid. Ej lämplig för stora projekt.

◦ Beskriva de moment som du utfört under kursen, och fritt beskriva din egen upplevelse av dessa.

User-Story/persona: man lär sig hur en kund och konsument tänker för att kunna dela projektet i mindre sprintar.

Agil/Scrum är lätt att förstå där arbetet är uppdelat i korta iterationer/sprintar.

Kanban tavla är flexibel ökar produktivitet och effektivitet, är bra för att visualisera arbetsflödet.

Mob-programering är bra eftersom man lär sig mycket av andras kunskaper där alla arbetar för att lösa en och samma problem.

Git är bra för koddelning har en gratis server om man vill publicera en hemsida för hela världen.

◦ Jämföra mellan vattenfallsmodellen och SCRUM, när det gäller det projekt vi utfört under kursen, dvs vilka eventuella för- och nackdelar vi hade fått om vi utfört websshoppen med vattenfallsmodellen.

Vattenfallsmodellen går i fast ordning vilket innebär att vi skulle sitta fast tills första steget är klart, svårt och ändra under utvecklingsgång eftersom det är som ett projekt och kräver att viktiga beslut fattas tidigt, dålig återkoppling, svårt att upptäcka fel och brister, Viktiga beslut bör tas tidigt i processen, Medan i Agil var vi öppen för förändrande krav under utvecklingsgång och kunde komma med förbättringar under arbetes gång som gör produkten bättre. I Scrum modellen hade vi möjligheter att ändra ”Önskemål” och dela information med hela teamet varje dag” DailyScrum” vilket inte finns med i vattenfallsmodellen. Scrum: väldigt smidig, enkelt att implementera in nya idéer under utvecklingsgång, vilket är ett problem för vattenfallsmodellen.

◦ Resonera kring för- och nackdelar med mob-programmering.

Fördelen att nya idéer kan dyka upp, man lär sig mycket av andras kunskap, hela teamet fokuserar på en och samma problem.

Nackdelen är att driven ska enbart gör som Navigatören säger, man ska vara med även om man är sjuk.

Nackdelen är Att man har olika sätt och jobba på men fördelen med detta är att man lär sig mycket av andras kunskap