

## Проткол№ 2:

Тема: Методологии за разработка на софтуер Agile

Изготвил: Раффи Никогосян

Проверил: М. Иванова

## 1. Какво означава итерация?

- Всяка итерация трае средно между 1 и 3 седмици
- Всяка итерация включва вече споменатите етапи на разработка на софтуер
- След всяка итерация работещият продукт се показва на клиента и заинтересованите страни

### 2.1. Хората и комуникацията стоят над

- Хората и комуникацията стоят над процесите и инструментите. Самоорганизацията и мотивацията имат важна роля в гъвкавата методология

### 2.2. Работещият софтуер стои над...

- Работещият софтуер стои над подробната документация. Работещ софтуер е по-полезен по време на срещи с клиента отколкото документацията

### 2.3. Сътрудничеството с клиента стои над...

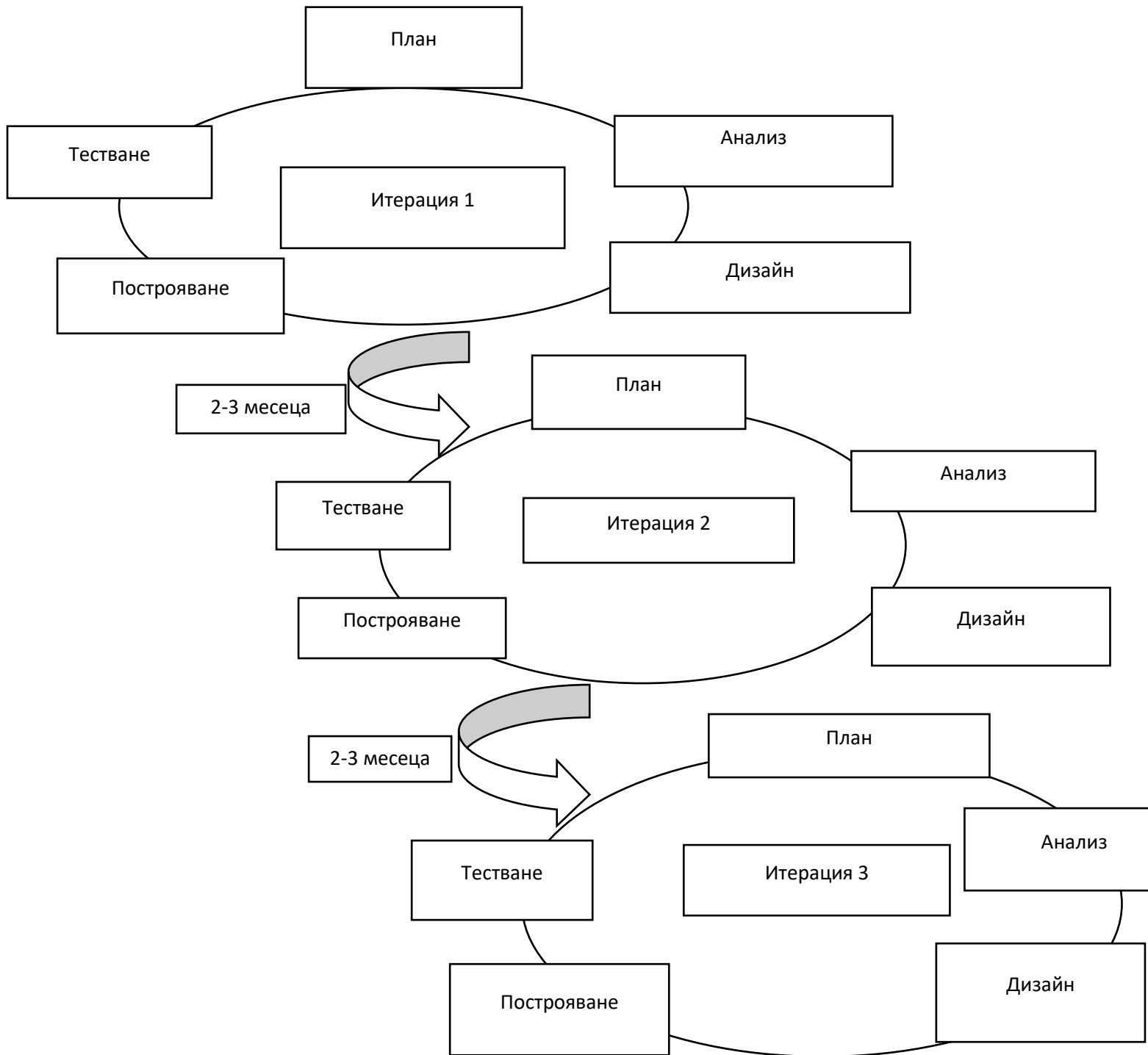
Сътрудничеството с клиента стои над преговорите по договора .  
Непрекъснатото участие на всички заинтересовани страни е ключово.

### 2.4. Адаптацията стои над...

Адаптацията стои над следването на определен план

### 2.5. Какво означава адаптация?

## 3. Начертайте и преведете на български език схемата:



4. Какви са предимствата на Agile?

- Промотира екипна работа
- Функционалността може да бъде възпроизведена бързо и съответно демонстрирана след кратък срок
- Минимални ресурсни изисквания
- Подходяща методология както за непроменящи се, така и за често променящи се изисквания
- Позволява конкурентна разработка
- Позволява работата да започне с малко или с почти никакво предварително планиране
- Лесно се управлява

#### 5. Какви са недостатъците на Agile?

- Разчита на интеракция с клиент
- Ако клиента не е наясно с изискванията си, екипът може да бъде подведен в грешна посока
- Изключително се разчита на индивидуални личности от екипа
- Защото липсва или има минимална документация
- Може да е много трудно за нови разработчици да влязат в екипа
- Отново поради липса на подробна документация

#### 6. Какво е Scrum?

- Най-популярният agile фреймуърк
- Фокусиран върху това как да се управляват задачи в среда за разработка базирана върху екипна работа
- Използва итеративен и инкрементален подход за разработка
- Кратки периоди на итерациите
- Сравнително лесна имплементация
- Фокус върху бързите и чести доставки на работещ софтуер

- Състои се от Scrum екипи и техните роли, събития, артефакти и правила
- Всеки компонент във фреймуърка има специфично значение

#### 7. Какво най-общо разбрахте за Scrum?

- Сърцето на Scrum са спринтовете
- Времеви период от между 2 до 4 седмици, през които се разработва продукт за потенциално пускане в работа (release)
- Нов спринт започва веднага след края на предишния
- Спринта се състои от спринт планиране, дневни scrum срещи, работата по разработката на софтуер, ревю на спринта и спринт ретроспекция