Професионална гимназия по химични технологии

„Акад .Н .Д . Зелинский“

Гр.Бургас

ПРОТОКОЛ № 10

Изготвил: Раффи Никогосян

Проверил:М.Иванова

**1.Опишете и обяснете етапите в разработката на софтуер.**

***Обикновено се разделя на шест до осем стъпки:***

*-Планиране*

*- Изисквания*

*-Проектиране*

*-Изграждане*

*-Документиране*

*- Тестване*

*- Внедряване*

*- Поддръжка*

*- Някои ръководители на проекти ще комбинират, разделят или пропуснат стъпки в зависимост от обхвата на проекта. Това са основните компоненти, препоръчани за всички проекти за разработка на софтуер.*

**2. Посочете и намерете разликите в методологиите за разработка на софтуер. Направете заключения и изводи за значението на методологии за разработка на софтуер.**

**-Каква е разликата на методологията в разработката на софтуер?**

*-Методологиите за разработка на системи се популяризират като средство за подобряване на управлението и контрола на процеса на разработка на софтуер, структуриране и опростяване на процеса и стандартизиране на процеса на разработка и продукта чрез определяне на дейности, които трябва да се извършат, и техники, които да се използват.*

**Какви са седемте 7 методологии за разработка на софтуер?**

*- Новите седем фази на SDLC включват планиране, анализ, проектиране, разработка, тестване, внедряване и поддръжка.*

**-Каква е разликата между методология и процес в софтуерното инженерство?**

*-Процесът е структура стъпка по стъпка, с етапи и етапи, докато методологията е начин за взаимодействие с клиента, за да го преместите от етап на етап.*

**3. Опишете връзките на SCRUM артефакти, събития и роли.**

**3 роли:** *Product Owner, Scrum Master и екипът.*

**5 събития:** *Спринт, Планиране на спринт, Ежедневен Scrum, Преглед на спринт и Ретроспекция на спринт.*

**3 артефакта:** *Product Backlog, Sprint Backlog и Increment.*

**4. Обобщете и направете изводи за SCRUM артефакти, събития и роли.**

*- Рамката на Scrum се състои от Scrum екипи със свързани Scrum роли, Scrum роли и събития, Scrum с артефакти и Scrum правила. Всеки компонент в тази рамка има специфични основания и е ключов фактор за успеха на Scrum, докато правилата на Scrum свързват ролите и артефактите заедно, за да управляват взаимоотношенията между тях.*