

# Практична работа 5

# Завдання

Створити борду для контролю задач використовуючи будьяку комфортну методологію.

Описати чому саме цю модель використали в лабораторній роботі.

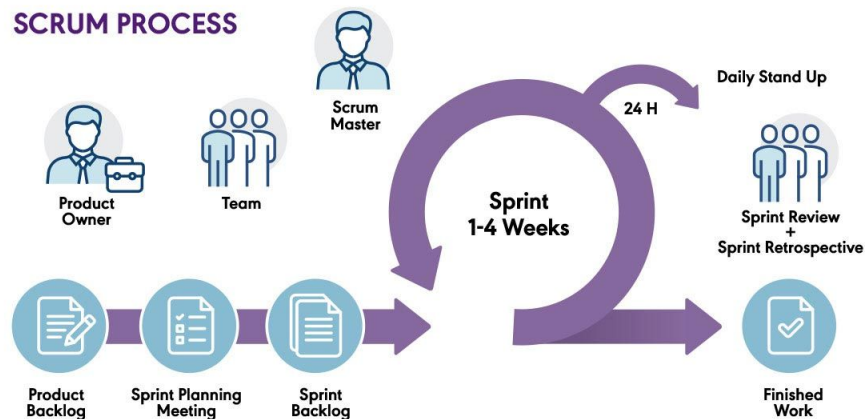
Перелічити плюси та мінуси.

Навести приклад з якими проектами краще всього використовувати.

# Scrum

Scrum – це методика гнучкого управління проектами, що допомагає командам структурувати роботу та керувати нею на основі набору цінностей, принципів та практик. Як спортивна команда готується до вирішальної гри (до речі, scrum – англ. «битва», елемент гри в регбі), так і команда співробітників компанії повинна отримувати уроки з набутого досвіду, освоювати принципи самоорганізації, працюючи над вирішенням проблеми, та аналізувати свої успіхи та провали, щоб постійно вдосконалюватись. Scrum сприяє цьому.

Посилання на документацію  
<https://www.atlassian.com/agile/scrum>

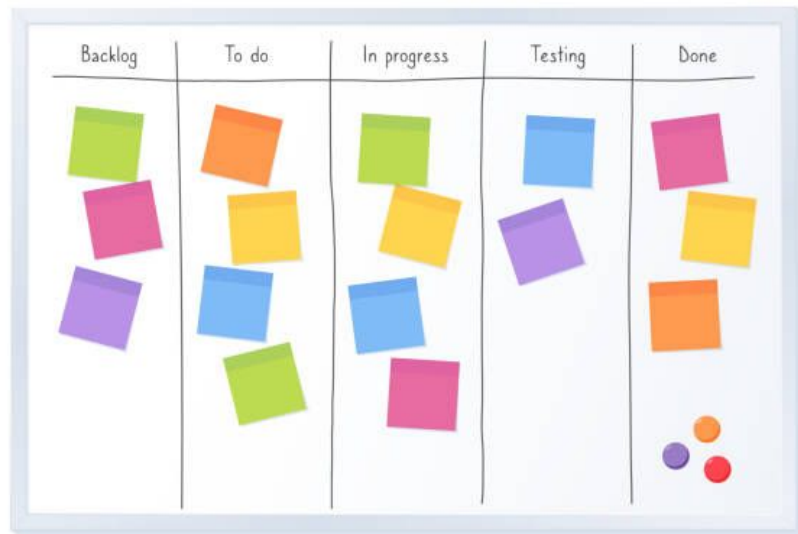


# Kanban

Kanban – це популярний підхід до реалізації принципів agile та DevOps під час розробки ПЗ. Методика передбачає обговорення продуктивності у режимі реального часу та повну прозорість робочих процесів. Робочі завдання візуально представлені на дошці Kanban, що дозволяє учасникам команди бачити стан кожного завдання у будь-який час.

Посилання на документацію

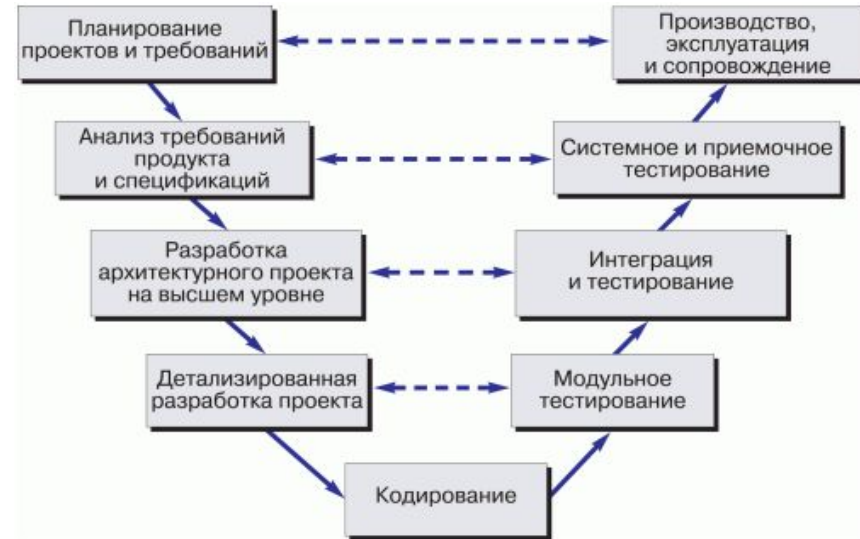
<https://www.atlassian.com/agile/kanban>



# V модель – розробка через тестування

**V-модель** — це графічне представлення життєвого циклу розробки системи. Він використовується для створення строгих моделей життєвого циклу розробки та моделей управління проектами. V-модель поділяється на три великі категорії: німецька *V-Modell*, загальна модель тестування та стандарт уряду США.

V-модель підсумовує основні кроки, які необхідно виконати разом із відповідними результатами в рамках комп'ютеризованої системи перевірки системи або розробки життєвого циклу проекту. Він описує дії, які необхідно виконати, і результати, які мають бути отримані під час розробки продукту.

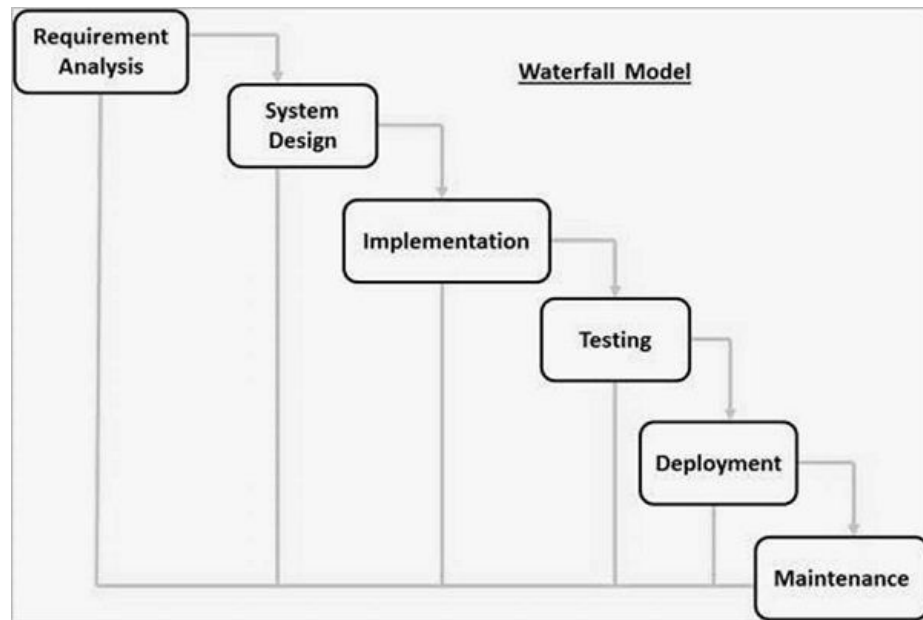


# Waterfall

Модель водоспаду була першою представленою моделлю процесу. Її також називають моделлю лінійно-послідовного життєвого циклу. Його дуже просто зрозуміти та використовувати. У моделі водоспаду кожна фаза має бути завершена до початку наступної фази, і фази не збігаються.

Модель Waterfall — це найперший підхід SDLC, який використовувався для розробки програмного забезпечення.

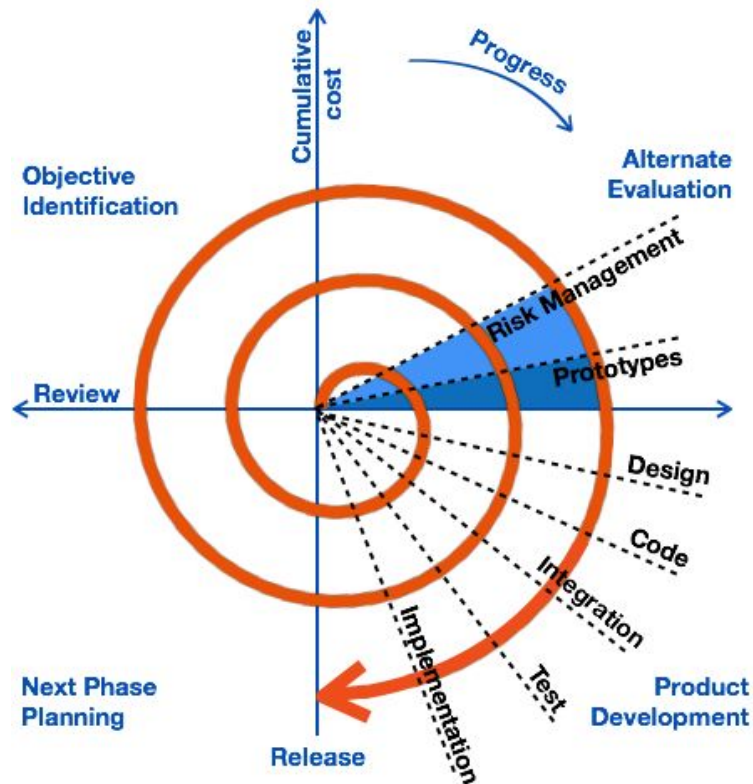
Модель водоспаду ілюструє процес розробки програмного забезпечення в лінійному послідовному потоці. Це означає, що будь-яка фаза процесу розробки починається лише тоді, коли попередня фаза завершена. У цій моделі водоспаду фази не накладаються.



[https://www.tutorialspoint.com/sdlc/sdlc\\_waterfall\\_model.htm](https://www.tutorialspoint.com/sdlc/sdlc_waterfall_model.htm)

# Спіральна модель життєвого циклу програмного забезпечення

Спіральна модель поєднує ідею ітераційного розвитку з систематичними, контрольованими аспектами моделі водоспаду. Ця спіральна модель є поєднанням моделі ітераційного процесу розробки та моделі послідовного лінійного розвитку, тобто моделі водоспаду з дуже великим акцентом на аналізі ризиків. Це дозволяє поступово випускати продукт або поступове вдосконалення через кожну ітерацію навколо спіралі.



[https://www.tutorialspoint.com/sdlc/sdlc\\_spiral\\_model.htm](https://www.tutorialspoint.com/sdlc/sdlc_spiral_model.htm)