



Гибкие методологии управления проектами.фит_БАК

- 1) Что такое TDD (Test Driven Development)?
- 2) В чем разница между Декларативным и Императивным программированием?
- 3) Что такое REST API?
- 4) Что такое SOLID принципы?
- 5) Какой принцип S отражает Single responsibility principle?
- 6) Что такое JSON?
- 7) Какой принцип O называется Open-Closed principle?
- 8) Что такое Redux?
- 9) Что такое JIRA?
- 10) Какой принцип L описывается принципом Dependency inversion principle?
- 11) Какая методология в управлении проектом предполагает график работ в виде блок-схемы?
- 12) Какую основную концепцию применяет методология Scrum в управлении проектами?
- 13) Что такое Kanban, как она помогает в управлении проектами?
- 14) Какой вид документации не требуется в гибких методологиях управления проектами?
- 15) Что такое MVP и как он используется в гибких методологиях управления проектами?
- 16) Какая методология управления проектами может использоваться для разработки программного обеспечения?
- 17) Как главный принцип «С рабочей вещью вперед» применяется в Agile-методологиях управления проектами?



- (18) Какая гибкая методология управления проектами самая популярная?
- (19) Что такое дневное совещание в Agile-методологиях управления проектами, и как оно используется в реализации проектов?
- (20) ... - это основной элемент Agile-методологии, обозначающий короткие циклы разработки продукта и максимальную адаптивность к изменениям.
- (21) Один из базовых принципов Agile - "Люди и взаимодействие важнее ... и процессов".
- (22) Расположите следующие принципы Agile-методологии по степени их значимости:
- (23) Расположите в порядке возрастания номеров этапы Scrum-цикла:
- (24) Упорядочите Agile-методологии по степени их гибкости от наименее гибкой к наиболее гибкой:
- (25) Сопоставьте Agile-методологии с их описанием:
- (26) Сопоставьте Agile-термины с их описанием:
- (27) Сопоставьте Agile-ценности с их описанием:
- (28) Сопоставьте Agile-принципы с их описанием:
- (29) Сопоставьте Agile-артефакты с их описанием: