

Aquest article descriu el mètode de fase cíclica derivat de l'Extreme Programming (XP) per al desenvolupament de programari. S'hi detallen les activitats que tenen lloc en cada cicle, com ara planificació, investigació de funcionalitats, disseny, realització, proves i lliurament de funcionalitats. A més, es proporcionen pautes per a la planificació i estimació de tasques, així com la importància de dividir el treball en parts més petites per obtenir estimacions més precises.

Aquest article complementa els conceptes tractats anteriorment en els exercicis sobre el cicle de vida del desenvolupament de programari, especialment pel que fa a metodologies àgils com l'Extreme Programming. Proporciona una perspectiva pràctica sobre com estructurar els cicles de desenvolupament i gestionar les tasques de manera eficient, aspectes clau per a l'èxit en projectes de programari.

Espero que aquesta referència et sigui útil per als teus estudis i pràctiques en desenvolupament de programari.

Fonts: <https://ca.itpedia.nl/2012/01/30/dans-werkwijze-voor-software-ontwikkeling/>

Com que hem vist que això comporta problemes en projectes de desenvolupament de programari, aquí no es segueix aquesta forma estricta de treballar. La fase de definició s'utilitza aquí per dur a terme una investigació sobre els requisits i desitjos perquè el projecte tingui la millor direcció possible. També descriu allò que no es fa. Es tracta d'aclarir les expectatives entre el client i els fabricants. Si la visió progressiva de les fases cícliques demostra que certs requisits i desitjos s'han de complir de manera diferent, això és possible amb aquest mètode (per descomptat, en consulta i ben documentat)

Select Language

Desenvolupament de programari en fase de disseny

Amb els requisits i la llista de desitjos de la fase de definició, l'equip del projecte pot prendre decisions sobre com hauria de ser el programari. La fase de disseny de projectes TIC resulta en un document de disseny. El concepte s'elabora més al document de disseny i generalment s'elabora un disseny tècnic. L'objectiu és investigar com podria ser el programari tant tècnicament com funcionalment (es pot trobar un exemple de document de disseny funcional a [iv]).

En aquest context, és útil treballar amb maniquis en la fase de disseny que es presenten als clients i / o clients i usuaris finals.

Un maniquí és un programari que es munta ràpidament, no funciona o només funciona parcialment, que serveix principalment per avaluar el disseny. Els maniquis tenen l'avantatge respecte als esquemes de paper que semblen el producte final previst.

Amb el mètode de cascada, en principi ja no és possible tornar a les decisions de disseny després de l'aprovació dels documents de disseny per part del client. Això és possible amb el mètode DANS. Els documents de disseny serveixen com a primer punt de partida per als constructors, però si la informació progressiva demostra que són necessaris canvis, es poden implementar.

Si es decideix en les fases cícliques ajustar el disseny, aquest canvi no només s'ha de programar, sinó també actualitzar-lo en l'anomenat registre de projectes.

Un cop el disseny s'hagi desenvolupat prou segons l'opinió de l'equip del projecte, s'iniciarà la fase cíclica.

Fase de disseny d'activitats:

- Prepareu documents de disseny
- Crear i avaluar maquetes (dummies) amb el client
- informe de disseny escollit
- informes dels factors GOKIT fins ara (realitzats)
- nova previsió dels factors globals de GOKIT per a la resta del projecte
- previsió dels factors GOKIT concrets per a la fase cíclica

Resultat de la fase de disseny:

- document de disseny aprovat
- aprovació d'informes i previsions GOKIT