**­Cenários de estudo.**

**Analise cada cenário e escolha qual o modelo de ciclo de vida se enquadra melhor a situação.**

**Justifique a sua resposta.**

**Cenário 1**

Objetivo: desenvolver um sistema para acompanhamento de cirurgia cardíaca. A organização dispõe de uma quantidade adequada de desenvolvedores, porém são inexperientes no domínio da aplicação. O sistema pode ser modularizado. Além disso, a organização possui um conjunto de bibliotecas de componentes reutilizáveis.

Possibilidades: Cascata, Espiral, Prototipação, Codifica-Remenda

R: Cascata. Pelo jeito que está sendo definido, terá um bom desenvolvimento de forma organizada, ágil e eficaz.

**Cenário 2**

Objetivo: desenvolver um sistema para uma aplicação de comércio eletrônico. Apesar de o cliente ter uma certa urgência em colocar o sistema em operação, os requisitos para o mesmo não se encontram bem definidos. O cliente se comprometeu em acompanhar o desenvolvimento. Porém, este possui dificuldades em expressar os requisitos do sistema.

Possibilidades: Cascata, Espiral, Prototipação, Codifica – Remenda

R:

**Cenário 3**

Objetivo: desenvolver um sistema de controle de chamadas dos clientes para a própria empresa de desenvolvimento. Não existem os requisitos definidos, afinal, “em casa de ferreiro o espeto é de pau”. Nenhuma pessoa da empresa está disponível para passar os requisitos ao desenvolvedor. Conforme o desenvolvimento for ocorrendo, o desenvolvedor irá buscar os requisitos e continuar o seu desenvolvimento.

Possibilidades: Cascata, Espiral, Prototipação, Codifica-Remenda

R: Codifica – Remenda. A maneira que será descrito o projeto faz com que seus desenvolvedores saim desenfreadamente fazendo o projeto sem se preocupar com sua qualidade final se preocupando apenas com seu curto prazo de entrega.

**Cenário 4**

Objetivo: desenvolver um sistema de controle de estacionamento. O cliente tem uma vaga ideia dos requisitos do sistema. Apesar disso, exige que uma versão operacional esteja em execução num prazo relativamente curto (2 meses). A organização de desenvolvimento dispõe de um conjunto de bibliotecas de componentes reutilizáveis. Entretanto, os desenvolvedores possuem baixa experiência no domínio da aplicação.