

**POLYTECHNIQUE  
MONTRÉAL**



École Polytechnique de Montréal  
Département de génie informatique et génie logiciel  
LOG3000 - Processus du génie logiciel

Rapport de TP 2  
Introduction à la modélisation de processus  
Présenté à Foundjem Armstrong

Soumis par l'équipe 15 :  
Sébastien Chagnon, 1804702  
Pascal Lacasse, 1642836  
Groupe 01

Le 4 octobre 2018

## 5.1 Questions de réflexion

*Quelqu'un suggère le cycle de vie en cascade pour modéliser le reste du processus de développement. Fournissez des arguments (a) en faveur et (b) contre pour cette suggestion.*

### Avantages:

Le cycle de vie en cascade est une gestion de projet facile une fois qu'elle est toute définie. Elle doit être élaborée avec énormément de précision et de granularité pour tout prévoir à l'avance.

Cependant, une fois ce travail fait, le travail de développement est tout planifié et devrait se passer sans problème, à condition, bien sur, que la planification a bien été faite.

### Inconvénients:

Cependant, malgré l'avantage majeur apporté par une bonne organisation, certains éléments du projet actuel sont moins adaptés pour un cycle de vie en cascade. Par exemple, des changements mineurs peuvent avoir de grandes répercussions sur le reste du projet parce que tout est coulé dans le béton. Si il y a un problème de financement, par exemple, ou qu'un bogue qui prends quelques jours à être fixé est découvert, tout le reste du projet souffre car tout est interrelié.

De plus, dans le projet proposé, on ne connaît pas toutes les informations requises au début du projet. Ainsi, il ne nous sera tout simplement pas possible d'élaborer toute la planification du projet des semaines à l'avance.

Finalement, il n'est pas recommandé d'utiliser ce cycle de vie si le produit doit être fini en urgence dans de courts délais. Puisque c'est un projet qui peut exploser en terme de longueur à la moindre erreur de planification, des deadlines sont risqués pour ce genre de cycle de vie.

### *Quel serait ton cycle de vie préféré. Expliquez pourquoi.*

Mon cycle de vie préféré est l'incrémental. Ce cycle de vie nous permet de nous donner de petits buts à la fois. Ceci nous permet de voir la lumière au bout du tunnel et de garder la motivation plus longtemps car on voit notre progrès monter plus rapidement relativement à l'itération.

De plus, ce cycle de vie permet d'avoir une meilleure communication dans l'équipe car nous sommes toujours en train de parler du travail qui a été fait et qui reste à faire. Ceci permet aux différents membres de l'équipe de pouvoir s'entraider avec les problèmes rencontrés au projet aussi d'avoir une meilleure vision globale du projet.

Finalement, de plus petites itérations permettent de réajuster le tir au besoin. À la fin de chaque sprint, on peut voir où en est rendu le projet et faire des ajustements.

## 5.2 Question de rétroaction

*Combien de temps avez-vous passé sur le travail pratique, en heures-personnes, en sachant que deux personnes travaillant pendant trois heures correspondent à six heures-personnes. Est-ce que l'effort demandé pour ce laboratoire est adéquat ?*

Nous avons chacun passé 3 heures pour les graphs pendant le laboratoire. De plus, un des deux membres de l'équipe a passé une heure pour faire le rapport et la recherche y étant associé.