

NONSENSOPEDIA

Inżynieria oprogramowania

Inżynieria oprogramowania – ściśle teoretyczna gałąź informatyki zajmująca się tworzeniem wyidealizowanych metod wytwarzania oprogramowania, opartych na optymistycznych założeniach i przystosowanych do działania w utopijnym świecie.

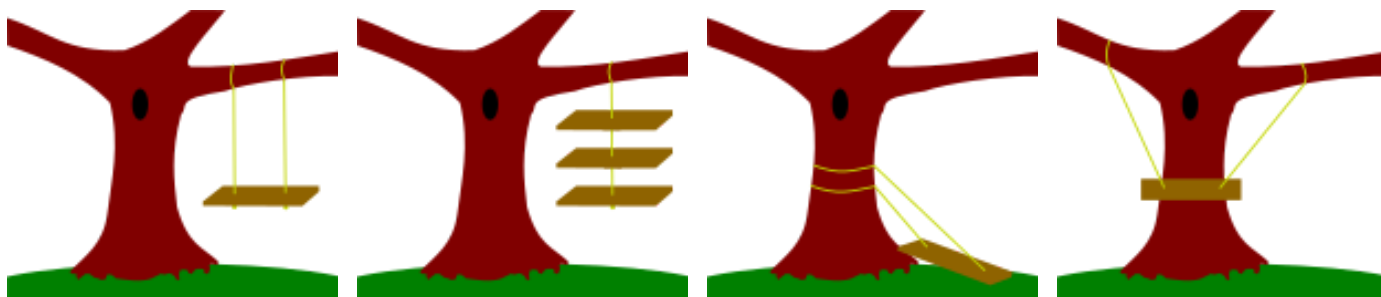
Wyzwania dla inżynierii oprogramowania

- **systemy spadkowe** – jak nieprzerwanie czerpać zyski z oprogramowania, które powstało wiele lat temu i ciągle jest w użyciu
- **systemy heterogeniczne** – problem obniżenia kosztów integracji systemów zbudowanych z użyciem różnych języków i technologii
- **sprawną produkcją systemów** – umożliwienie produkcji oprogramowania na czas bez uszczerbku dla sumy wpływów z jego sprzedaży



*Masz pomysł na kolejny punkt? **Dodaj go!***

Etapy życia oprogramowania



Zamówienie klienta

Model wstępny
sporządzony przez
analityka

Projekt

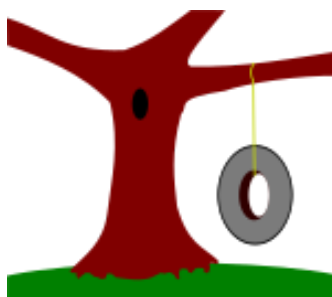
Efekt pracy
programistów



Produkt po wdrożeniu



Produkt, za który klient zapłacił



Produkt, którego klient potrzebował



Praktyczne zastosowanie produktu

Fantazje na temat wytwarzania oprogramowania

- programowanie zwinne
- programowanie ekstremalne
- programowanie obiektowe
- bug



Zobacz więcej artykułów w [portalu o informatyce](#).

Źródło: „https://nonsa.pl/index.php?title=Inżynieria_oprogramowania&oldid=1768557”

Edytuj tę stronę

OCEŃ ARTYKUŁ

Zagłosuj, by zobaczyć średnią ocen

MĄDROŚĆ ZE SŁOWNIKA

Wszak – samiec wszy. Zaś młode wszy to wszakże.

CZY NIE WIESZ...

Co zawiera maturalna podstawa programowa z matematyki?