**Méthode classique**

1) cahier des charges :

Product-owner -> cahier des charges -> demande du client, cout du projet, périmètre du projet

Limites : client change d'avis pendent la production du projet

2) développement du projet sur une durée limitée

3) livraison produit

**Méthode agile :**

Contact constant entre les devs et le client

-les besoins peuvent changer

-le proprio est responsable des changements (mais limites s’il change trop le fond du projet)

-devs travaillent pour finir le projet aux gouts du client

**Méthode scrum :**

-une équipe ou tout le monde est au même niveau et a son mot à dire

-sprints, livraison es versions du projet au client pur vérifier l'avancée

Pas de cahier des charges mais un "backlog"

-mettre dessus tout ce que l'on a envie que le logicielle fasse

Il est composé d'user story

Priorité des user stories pour le faire fonctionner en mieux

Plus modulaire que des programmes classiques -> modules/modularité

On peut y intégrer des besoins non fonctionnels (résistance à une panne, ping du site)

**TOUT PEUT (ET VA) CHANGER**

-sprints -> on choisit les user stories, les décomposer en taches courtes (ne pas oublier les tests, la doc, la qualité, ...)

Répartition et suivi des tâches : Daily meetings, kanban board

On échange les rôles pour éviter la surspécialisation) -> bonne connaissance du logiciel par l'ensemble d l'équipe

Retour du client