**Phase 10**

Der Software-Lebenszyklus ist ein Prozess, der die Phasen der Entwicklung und Wartung von Softwareprodukten beschreibt. Es gibt verschiedene Modelle, die den Software-Lebenszyklus beschreiben können, aber im Allgemeinen umfasst er die folgenden Phasen:

1. Anforderungsanalyse: In dieser Phase werden die Anforderungen an die Software festgelegt. Das umfasst die Erfassung und Analyse von Kundenbedürfnissen, die Identifizierung von Funktionen und Features und die Festlegung von Zielgruppen. Also kurz gesagt: Was soll das System leisten?
2. Analyse und Entwurf: In dieser Phase wird die Architektur und Struktur der Software entwickelt. Dabei werden die Funktionen und Features in ein konkretes Konzept umgesetzt und es werden Pläne für die Programmierung, das Datenmanagement und die Benutzeroberfläche erstellt. Also wie soll das System arbeiten?
3. Implementierung: In dieser Phase wird die Software programmiert und erstellt. Das umfasst das Schreiben von Quellcode, das Testen von Softwaremodulen und die Integration von Komponenten.
4. Testen: In dieser Phase wird die Software auf Fehler und Funktionalität getestet. Das umfasst das Durchführen von manuellen und automatisierten Tests, um sicherzustellen, dass die Software den Anforderungen entspricht.
5. Auslieferung: In dieser Phase wird die Software offiziell freigegeben und an den Kunden oder Benutzer übergeben. Das umfasst die Installation und Konfiguration der Software auf dem Zielcomputer oder in der Zielumgebung.
6. Nutzung: In dieser Phase wird die Software auf Fehler und Schwachstellen überwacht und es werden Updates und Patches bereitgestellt, um diese zu beheben. Außerdem können Änderungen und Verbesserungen an der Software vorgenommen werden, um sie an veränderte Anforderungen oder Bedürfnisse der Benutzer anzupassen.

|  |  |
| --- | --- |
| Lebenszyklusphase | Projektphase |
| Anforderungsanalyse | 1, 5 |
| Analyse und Entwurf | 3, 6, 7, 8, 9 |
| Implementierung | 2, 4 |
| Testen |  |
| Auslieferung |  |
| Nutzung |  |

1. Wasserfall-Modell:

Das Wasserfall-Modell ist ein sequentielles Modell, das aus verschiedenen Phasen besteht. Die Phasen folgen in einem linearen Prozess, beginnend mit der Anforderungserfassung, gefolgt von Entwurf, Implementierung, Testen und Inbetriebnahme. Jede Phase muss abgeschlossen sein, bevor die nächste beginnt. Es ist ein eher starres Modell und eignet sich gut für Projekte mit klaren und stabilen Anforderungen.

1. V-Modell:

Das V-Modell ist eine Weiterentwicklung des Wasserfall-Modells. Wie beim Wasserfall-Modell wird jede Phase in einer linearen Abfolge durchgeführt. Der Unterschied besteht darin, dass das V-Modell detaillierte Testpläne enthält, die von der Anforderungserfassung bis zur Abnahme reichen.

1. Spiralmodell:

Das Spiralmodell ist ein iteratives Modell, bei dem jede Phase in kleinen Zyklen durchlaufen wird. Es besteht aus vier Phasen. In jeder Phase werden Risiken identifiziert und Maßnahmen ergriffen, um diese zu minimieren. Das Spiralmodell ist flexibler als das Wasserfall-Modell und eignet sich für Projekte mit hohem Risiko oder hoher Komplexität.

1. Kanban:

Kanban ist ein agiles Modell, das sich auf die Visualisierung von Aufgaben konzentriert. Es basiert auf einem Pull-System, bei dem Arbeitsschritte nur aufgenommen werden, wenn der Bedarf besteht. Das Kanban-Board visualisiert den Arbeitsablauf und zeigt den Fortschritt der einzelnen Aufgaben an. Es ist ideal für Teams, die schnell auf Veränderungen reagieren müssen.

1. Scrum:

Scrum ist ein weiteres agiles Modell, das auf Iterationen und inkrementeller Entwicklung basiert. Das Team organisiert sich in Sprints von 1-4 Wochen, in denen es ein bestimmtes Ziel erreicht. Scrum ist ideal für Teams, die schnell und flexibel auf sich ändernde Anforderungen reagieren müssen.

Fazit:

Insgesamt gibt es bei allen Modellen Vor- und Nachteile. Die Wahl des Modells hängt von der Art des Projekts, den Anforderungen, dem Budget und der verfügbaren Zeit ab. Es gibt kein "bestes" Modell - jedes Modell hat seine Stärken und Schwächen.

Rollenverteilung im Projekt:

Jupp: Anbinder für Datenbank

Pascal: Dokumentenersteller,

Henning: Programmierer

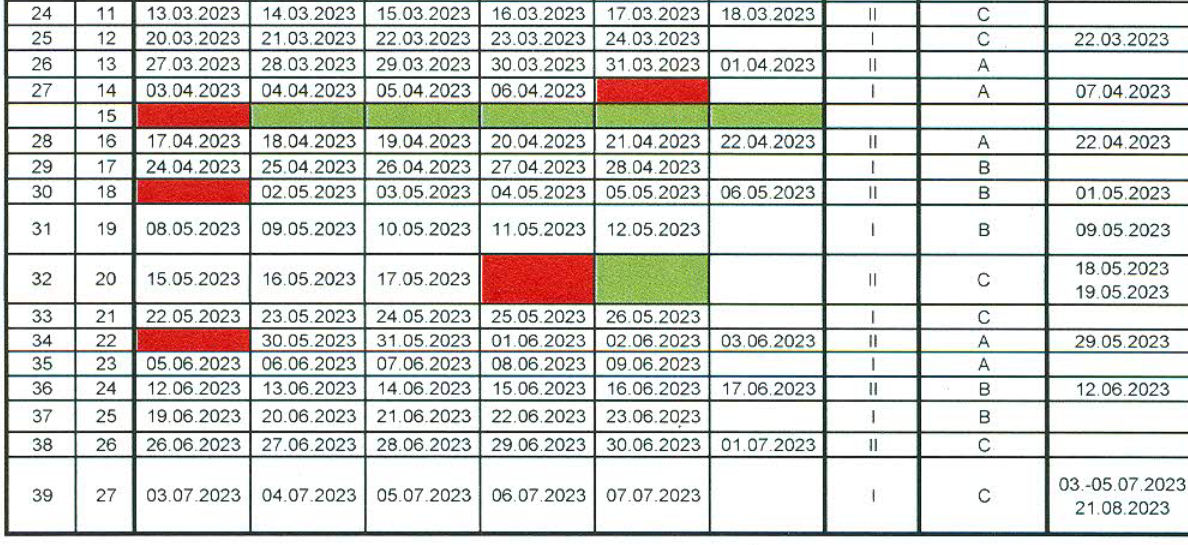
Jonas: Product-Owner,

Chris: GUI-Entwickler

Philipp: Ersteller für Testpläne

Niklas: Scrum-Master

Zeitplan:



Bis Ende KW 12: Phase 11 Modul 1&2

Bis Ende KW 20: Phase 11 (Komplett)

Bis Ende KW 21: Phase 12 (Testphase)

Bis Ende KW 26: Gesamt Auswertung der Phasen

Bis Ende KW 27: Präsentation an den Kunden