UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

TP0

SIMSE

PRÉSENTÉ À L’UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

COMME EXIGENCE DU COURS

INF6150.030 – Génie logiciel III : Conduite de projets informatiques (Hiver 2024)

Chargé de cours : Ammar Hamad

PAR : Kevin Da Silva ( DASK30049905 )

MEMBRE DE L’EQUIPE : #06

Département d'informatique

05 Février 2024

* Notez votre meilleure note obtenue et le nombre de ‘ticks’ (c.-à-d. jours) et notez le nombre maximum de ‘ticks’ à ne pas dépasser pour obtenir le meilleur score;

Une image contenant texte, ligne, Tracé, nombre

Description générée automatiquement

* Pour tous les cycles de vie, notez la séquence des étapes (stratégie) à suivre pour obtenir le meilleur résultat;
* Cycles waterfall :
* Cycles incrémental :
* Cycles prototypage rapide :
* Cycles RUP :
* Cycles Extreme Programming :
* Pour tous les cycles de vie, retenez le nom du système à développer;
* Cycles waterfall :
* Cycles incrémental :
* Cycles prototypage rapide :
* Cycles RUP :
* Cycles Extreme Programming :
* Notez l'impact de l'assignation des personnes aux tâches selon leurs compétences/expérience et d'impliquer les bonnes personnes au bon moment;
* Notez l'importance des revues pour découvrir les défauts qui se cachent dans le logiciel (tentez de voir, avec l'outil explicatif combien de défauts se cachent dans votre projet);
* Notez l’impact d’acheter ou pas des outils d’ingénierie
* Analysez les objets (par exemple: l'énergie, le 'Mood' et le 'Payrate' des employés, les caractéristiques des livrables (Nb d'erreurs détectées, Nb d'erreurs non détectées, %d'erreur, %Complété) et l'impact de l'utilisation d'outils de génie logiciel (Coût, facteur d'augmentation de la productivité et Facteur de réduction d'erreurs);

**− Dans le cycle de vie waterfall :**

1. quel est l’effet de congédier André dès le début du projet?
2. qu’est qu’un débutant comme Roger peut et ne peut pas faire comme tâche?
3. qu’arrive-t-il si vous ne complétez pas complètement une étape et démarrez quand même l’étape suivante?
4. qu’arrive-t-il (2 impacts) quand on met trop d’employés au travail sur une même tâche?
5. à quel moment il est préférable d’effectuer la revue d’un artéfact?
6. quel est l’impact de ne pas préparer les tests avant de les effectuer?
7. comment doit-on traiter une demande de changement efficacement dans ce cycle de vie?

**− Dans le cycle de vie incrémental :**

1. quel est l’effet de sauter une ou plusieurs phases de la documentation
2. (exigences/conception) sur un ou plusieurs modules?
3. quels sont les attributs les plus importants pour prendre des décisions?
4. quel attribut s’améliore si on effectue les exigences avant la conception? Essayez de sauter l’étape des exigences pour voir l’effet.
5. quel est l’impact d’une soumission précoce?

**− Dans le cycle de vie prototypage rapide :**

1. essayez tous les langages et identifiez le bon langage pour prototyper versus
2. l’implémentation finale. Et aussi regardez l’effet de l’utilisation du même langage
3. pour ces deux activités;
4. quel est l’effet de faire trop peu ou beaucoup trop de prototypage sur le projet?

**− Dans le cycle RUP :**

1. combien de fois pouvez-vous acheter des outils?
2. quels sont les artéfacts produits lors de l’«Inception»?
3. quelles sont les activités principales de la phase de développement?
4. quel est l’effet de faire trop ou pas assez d’itérations dans une phase?
5. quelle phase prends le plus de ‘ticks’?

**− Dans le cycle de vie Extreme Programming :**

1. quelles sont les activités d’une réunion de planification?
2. que se passe-t-il si vous n’incluez pas le client dans les réunions?
3. que se passe-t-il si vous n’incluez pas un développeur dans une réunion de planification?
4. que se passe-t-il si vous ne faites pas les tests unitaires au bon moment?
5. à quel moment il faut faire les tests pour avoir le meilleur score?
6. est-ce que le budget est important dans ce jeu