## 过程模型

线性顺序：

1.它有时也称为传统生存周期模型或瀑布模型。它提出了软件开发的系统化的、顺序的方法。其流程从系统开始，随后是需求分析、设计、编码、测试、支持。

2. 经常情况下客户难以表达真正的需求，而这种模型却要求如此，这种模型是不欢迎具有二义性问题存在的。

3. 客户要等到开发周期的晚期才能看到程序运行的测试版本。

4. 采用这种线性模型，会经常在过程的开始和结束时碰到等待其他成员完成其所依赖的任务才能进行下去，有可能花在等待的时间比开发的时间要长。我们称之为“堵塞状态”。

原型实现：

1. 其流程从听取客户意见开始、随后是建造/修改原型、客户测试运行原型、然后回头往复循环直到客户对原型满意为止。

2. 没有考虑软件的整体质量和长期的可维护性。

快速应用：

1. 这是一个增量型的软件开发过程模型，强调极短的开发周期，它是线性模型的一个“高速”变种，通过使用构件的建造方法赢得了快速开发。

2. 只能用于信息系统。

增量

1. 当使用增量模型时，第一个增量往往是核心的产品，也就是说第一个增量实现了基本的需求，但很多补充的特征还没有发布。增量模型强调每一个增量均发布一个可操作的产品。

2. 人员分配灵活，刚开始不用投入大量人力资源，当核心产品很受欢迎时，可增加人力实现下一个增量。

螺旋

在螺旋模型中，软件开发是一系列的增量发布。在每一个迭代中，被开发系统的更加完善的版本逐步产生。螺旋模型被划分为若干框架活动，也称为任务区域。典型地，有3到6个任务区域：

1、客户交流：建立开发者和客户之间有效通信所需要的任务。

2、计划：定义资源、进度、及其它相关项目信息所需要的任务。

3、风险分析：评估技术的及管理的风险所需要的任务。

4、工程：建立应用的一个或多个表示说需要的任务。

5、构造及发布：构造、测试、安装和提供用户支持所需要的任务。

6、客户评估：基于对在工程阶段产生的或在安装阶段实现的软件表示的评估，获得客户反馈所需要的任务。