

## Yazılım Mühendisliği

### ~~Yazılım Geliştirme Süreci Modelleri~~

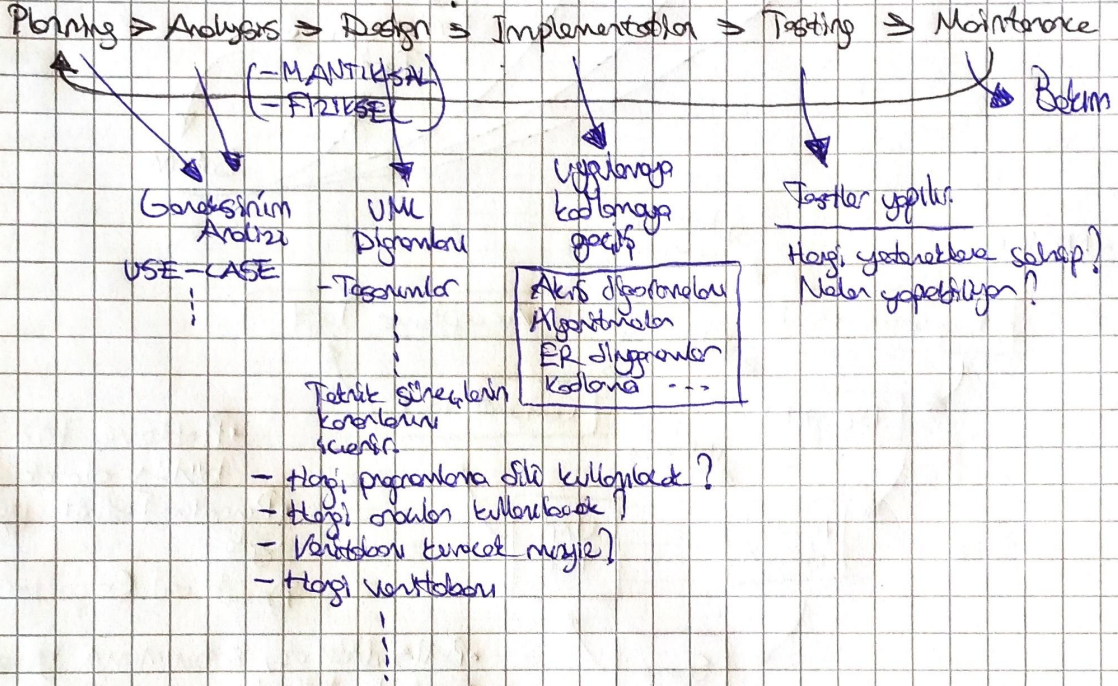
Bu ders için yazılım endüstriyel endüstridir.

- Standartları seçilene kadar, kaliteli yazılım üretilebilir.

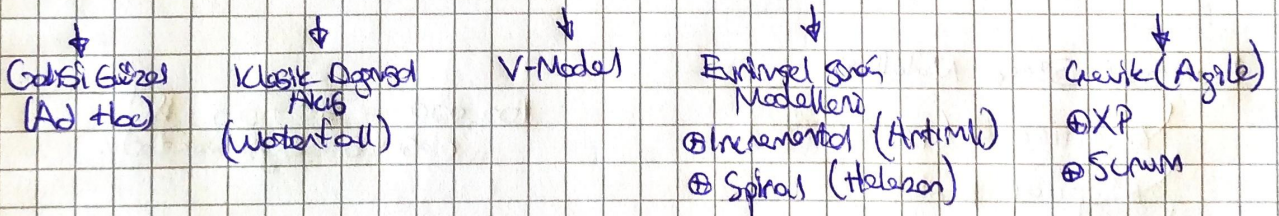
Kalite gereksinimlerine en çok uygun yazılımın kaliteli olduğunu varsayıyoruz.

Yazılım mühendisliği, eldeki kaynak, zaman ve imkanlar ile en iyi yazılımı üretmeye çalışır.

### The Software Development Life Cycle (SDLC)



### Yazılım geliştirme süreci modelleri



#### Gelişim gelişim

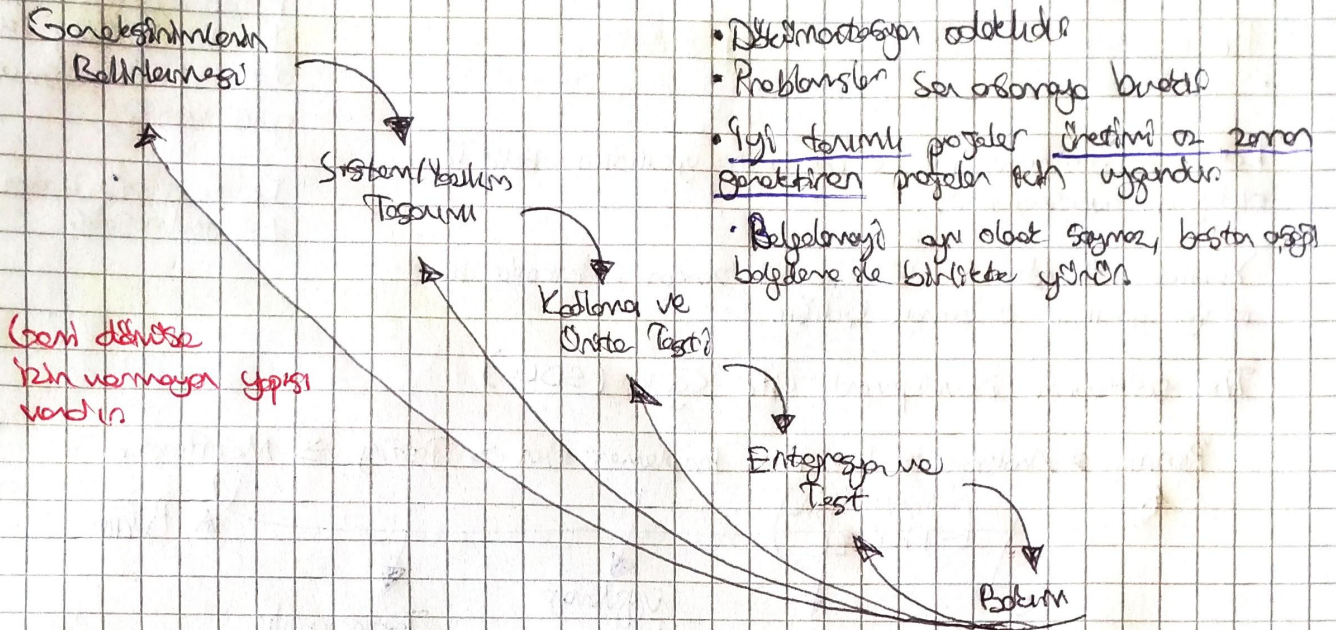
- Kenar yolda geliştirme modeli
- Herhangi bir yöntem ve plan yok
- Geliştirme süreçleri
- Bakım ve testler
- Geliştirme tek birlik geliştirme ortamı
- Best programlar
- Dikkatliye göre yapılır

#### BAROK Model

- İnceleme
- Analiz
- Tasarım
- Kodlama
- Model Testleri
- Alt sistem testleri
- Sistem testleri
- \* Geliştirme
- Kurulum.

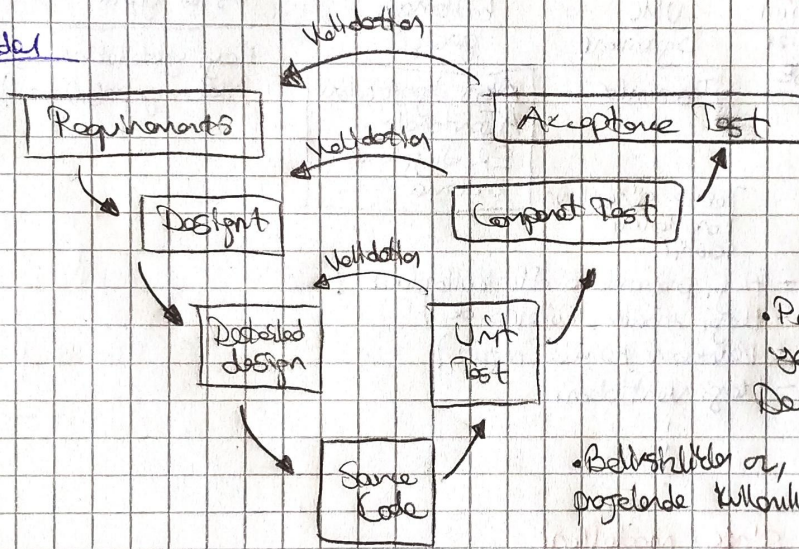


## Selole (Waterfall) Model



- Doğrudan doğruya ilerler.
- Problemlerin Seri olarak çözülmesi.
- İyi tanımlı projeler için en uygun zaman.
- Belirli bir alanı kapsamaz, bütün alanı kapsamaz.

## V-Model



- Probleme bir bütün olarak bakılır.
- Paralel-Fatih yaklaşımı.
- Divide and Conquer.

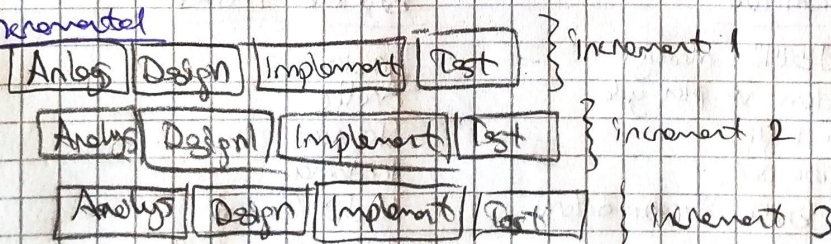
• Belirli bir alanı kapsamaz, bütün alanı kapsamaz.

## Evimsel Sistem Modelleri

- Artırkimsel (Incremental)
- Spiral Model
- RUP

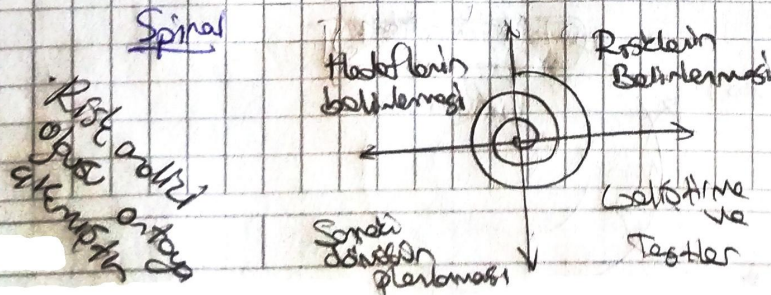
100.000 - 500.000 kod arasında uygulanabilir.

### Incremental



- Müşteri prototipini kullanır.
- Bir önceki prototip bilgisi kullanılır.

### Spiral





## Klasik Modeller AGILE

SCRUM

XP

FDD

KANBAN

- Adopte olma ve esneklik en plana aitti
- İnsan odaklı en plana aitti.

★ Agile yaklaşımlarda küçük küçük yazılımlar üretiyorsunuz. Klasik yaklaşımlarda Yolumu küçük parçaları üretiyorsunuz.

## AGILE MANİFESTOSU

- Bireyler ve onları arasındaki etkileşimi süreç ve araç tercih etmek
- Çalışan bir yazılımı, detaylı bir dokümantasyona tercih etmek
- Müşteri ile işbirliğini, sözleşme görüşmelerine tercih etmek
- Doğruluklar istendiği anda cevap verebilmeyi sınırlı belirlenmiş bir plana tercih etmek