Modèles de cycle de vie : Team : Creawaves

Mohamed aziz kaboudi

Med amine ben jebli

Oumaima mberik

Elaa sboui

Amira gharbi

Equipe GL

**Activité1 : Préapprentissage**

Les étudiants doivent effectuer un Benchmarking dont l’objectif est d’analyser et comparer les modèles de cycle de vie (en Cascade, en V, par prototypage, en spirale et incrémental)

1Page

Génie Logiciel & AGL

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Modèle de cycle de vie** | **Caractéristiques** | **Avantages** | **Inconvénients** | **Caractéristique s du projet adéquat** |
| **Cascade** | Processus séquentiel où le développement suit une progression linéaire à travers des phases (besoins, conception, implémentation, vérification, maintenance) sans retour en arrière. | Simple et facile à comprendre, avec des étapes bien définies. | Manque de flexibilité, difficulté à intégrer des changements après coup. | Projets simples, bien compris, avec des exigences stables et clairement définies. |
| **V** | Comme le modèle en cascade, mais avec un accent sur les tests à chaque étape. | Les tests sont planifiés tôt dans le cycle, ce qui permet une meilleure qualité. | Peu flexible et difficile à gérer si les exigences changent. | Projets où les exigences sont claires et où les risques sont bien compris. |
| **Prototype** | Création d'un prototype pour préciser les exigences avant le développement. | Permet une meilleure compréhension des besoins des utilisateurs. | Peut entraîner des coûts et des délais supplémentaires. | Projets où les exigences sont incertaines ou susceptibles d'évoluer. |
| **Spiral** | Approche itérative avec une évaluation continue des risques. | Gestion des risques intégrée, adaptabilité élevée. | Peut être complexe et cher à mettre en œuvre. | Grands projets complexes avec des risques significatifs. |
| **Incrémental** | Développement par incréments, ajout de fonctionnalités par étapes. | Livraisons partielles permettant des retours d'informations précoces. | Nécessite une planification initiale soignée pour éviter la dérive du projet. | Projets nécessitant une mise sur le marché rapide de certaines fonctionnalités. |