

TP3

-Modelo Cascata:

-fases:

- 1° Comunicação
- 2° Planejamento
- 3° Modelagem
- 4° Construção
- 5° Implantação

1 - Comunicação:

- Na primeira fase, é feita a comunicação com o cliente para saber o que ele quer, sendo assim, a pessoa que vai fazer essa ponte entre o cliente e a empresa deve fazer um levantamento sobre quais são os requisitos do cliente, o que ele quer que seja feito em seu software.

2 - Planejamento:

- Na segunda fase, as metas são traçadas e os prazos, custos, cronograma e os recursos necessários são definidos (o que não os impede de serem alterados).

3 - Modelagem:

- Na terceira fase, o projeto começa a ser modelado de acordo com os requisitos levantados na fase de Comunicação. É feita uma "balança" entre os requisitos do cliente e os recursos tecnológicos disponíveis.

4 - Construção:

- Na quarta fase, é colocada a "mão na massa". É programado o software pela equipe de desenvolvedores, que programam e procuram erros através de testes, o que é muito importante para que o software esteja "saudável".

5 - Implantação:

- Na quinta fase, o software é finalmente entregue ao cliente, que faz uma avaliação do resultado e retorna seu feedback sobre o que achou do resultado.

- Problemas no modelo Cascata:

- Há um problema no qual a equipe não sabe exatamente o que fazer, visto que o cliente não especificou perfeitamente o que quer em seu software.
- O tempo entre o início do desenvolvimento até o cliente ver algum resultado é grande demais, o que pode gerar uma insatisfação do cliente para com a equipe.
- A sequência quase não é seguida atualmente, o que pode gerar problemas nas equipes que o desenvolvem.

- Existem partes do processo em que é requerida uma determinada equipe e outras partes em que outra parte, da equipe é requerida. Isso causa uma ociosidade nas equipes que não fazem nada em determinadas fases.

- É um modelo extremamente rígido.

- Modelo Iterativo Incremental:

- É um modelo em que o tempo entre o pedido do cliente e a entrega de algum resultado é menor, pois, num primeiro momento, é identificado qual é a maior necessidade do cliente no momento, a equipe trabalha para suprir essa primeira necessidade e, após isso, são incrementadas novas funcionalidades através da iteratividade, que, ao final de uma repetição, é incrementada mais uma funcionalidade até o produto final estar pronto.

- Relação entre OO, UML e RUP:

- No final da década de 80, muitas empresas começaram a adotar a programação orientada a objetos para fazer seus projetos, o que fez com que cada empresa seguisse seu próprio processo de desenvolvimento, o que criou a necessidade de um processo unificado, aí entrou o UML, que viria para padronizar os processos de desenvolvimento, e depois veio o RUP, para refinar ainda mais o processo através desse tipo de processo objetivo de desenvolvimento.

Nome:Bernardo de Lima.