

Cycles de vie du logiciel



Principe Global

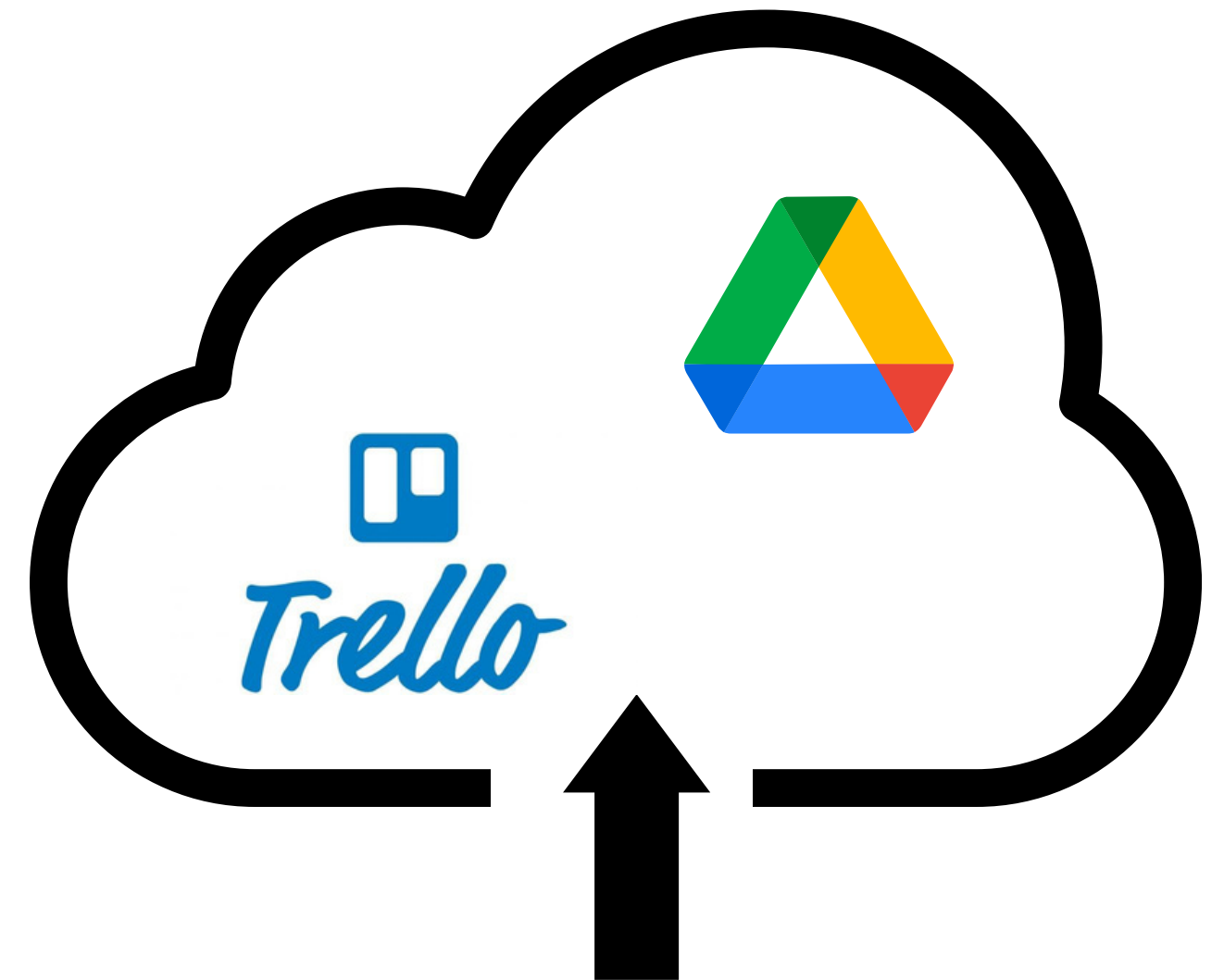
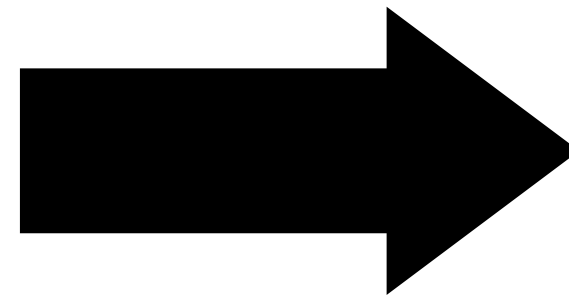
Intérêt ?

Historique

Atelier Gestion Projet



Support de Cours



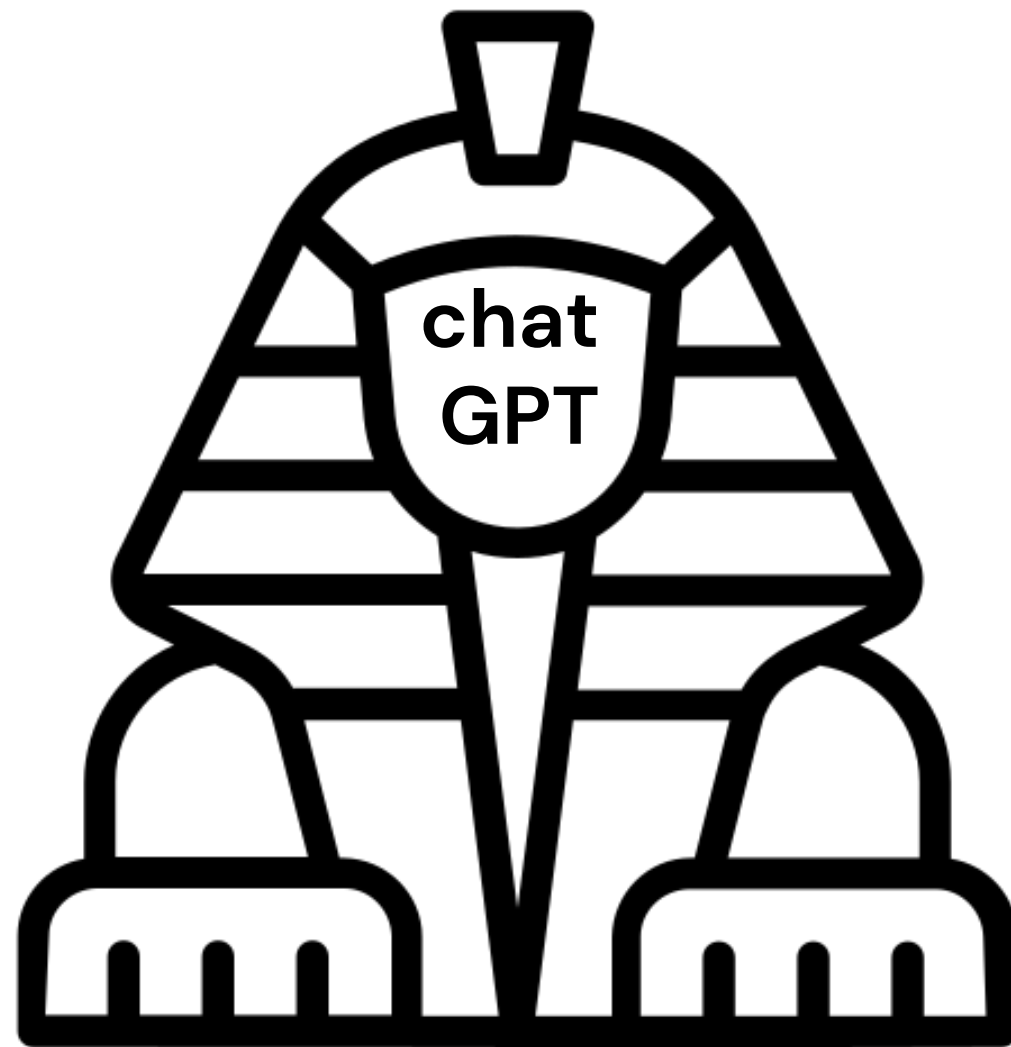


Évaluations

<input checked="" type="checkbox"/>	_____	?
<input checked="" type="checkbox"/>	_____	?
<input type="checkbox"/>	_____	?
<input checked="" type="checkbox"/>	_____	?

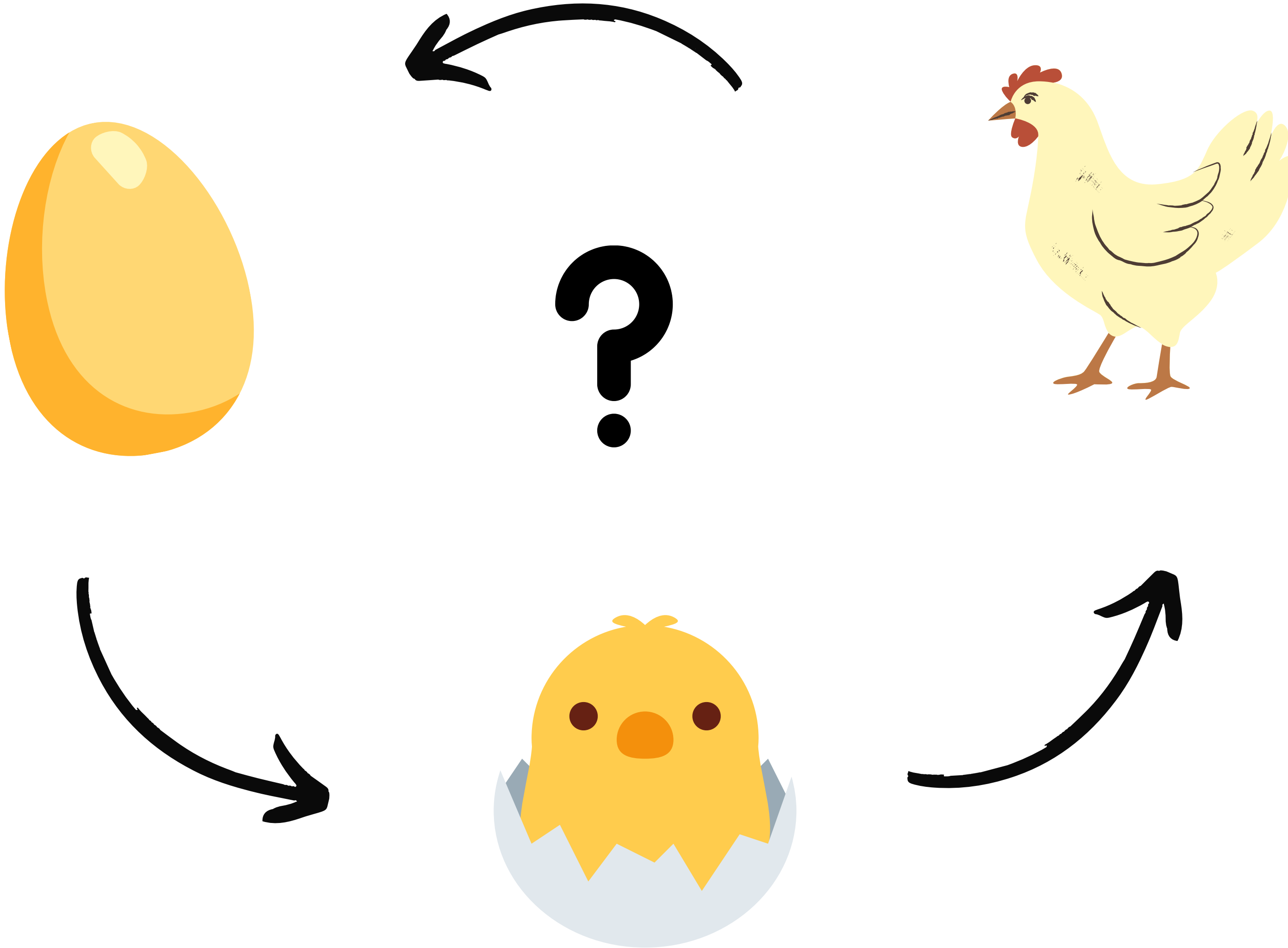
Enigme du Sphinx

(ou chat d'éGyPTe)

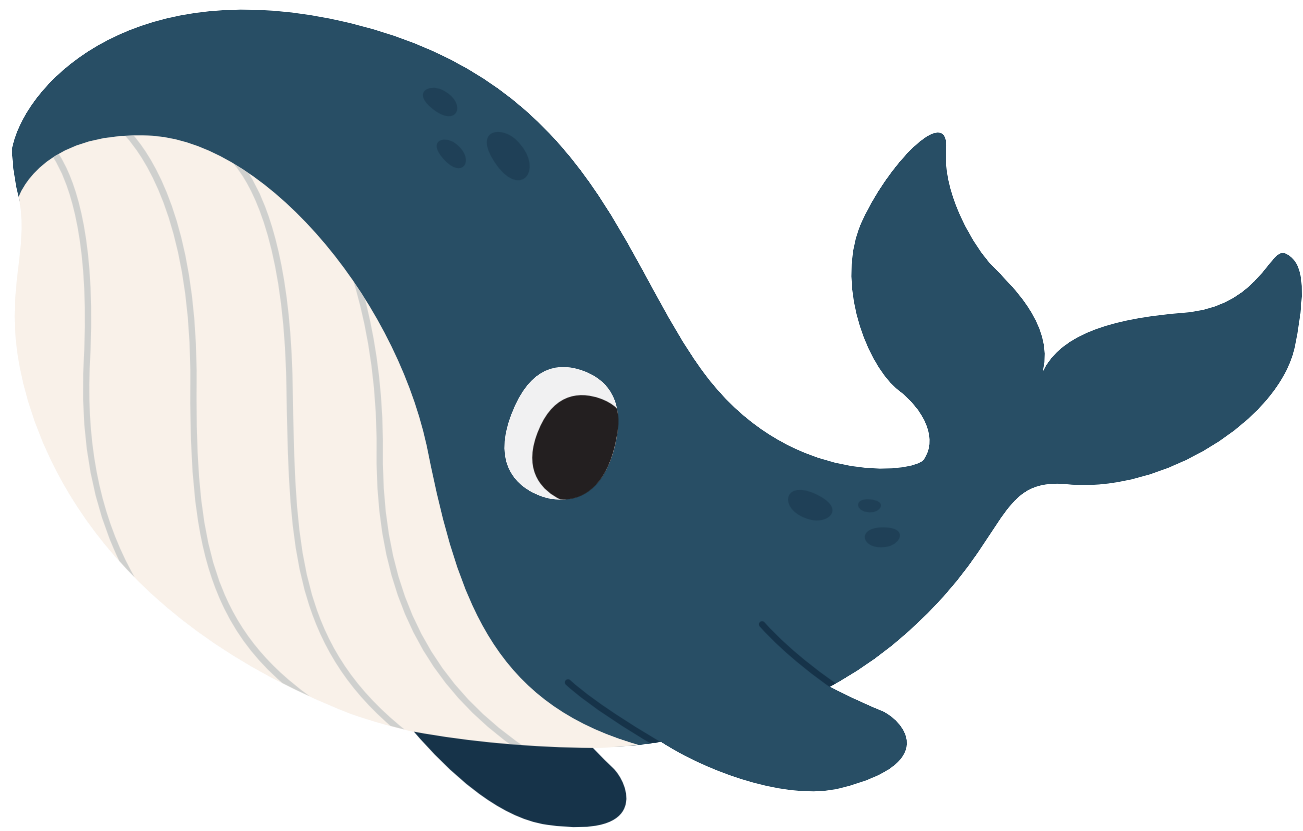


“Qu’est-ce qui a:

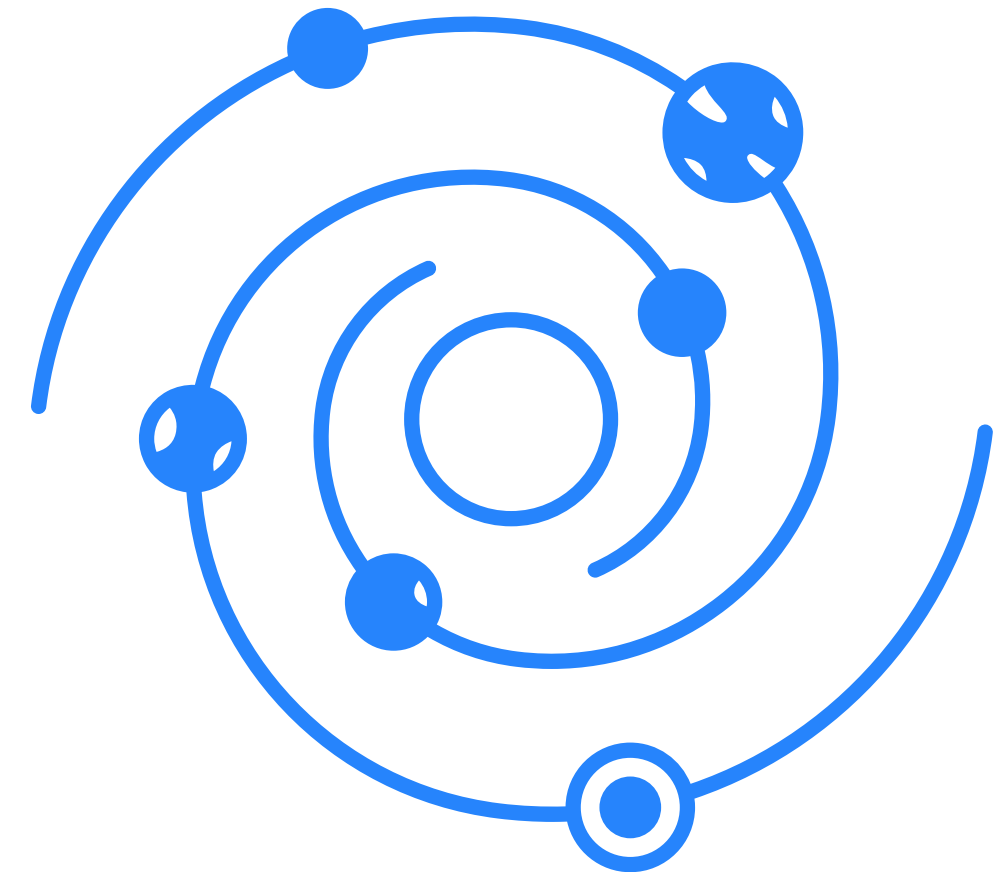
- 4 pattes le matin,
- 2 pattes le midi,
- 3 pattes le soir ?”



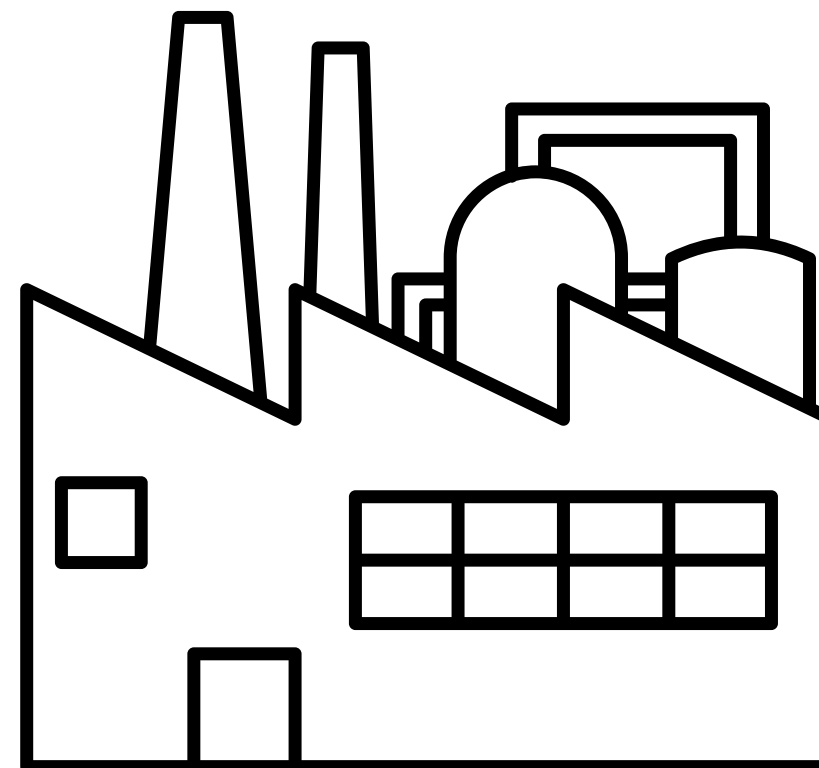
C'est quoi un "cycle de vie" ?



chez les animaux

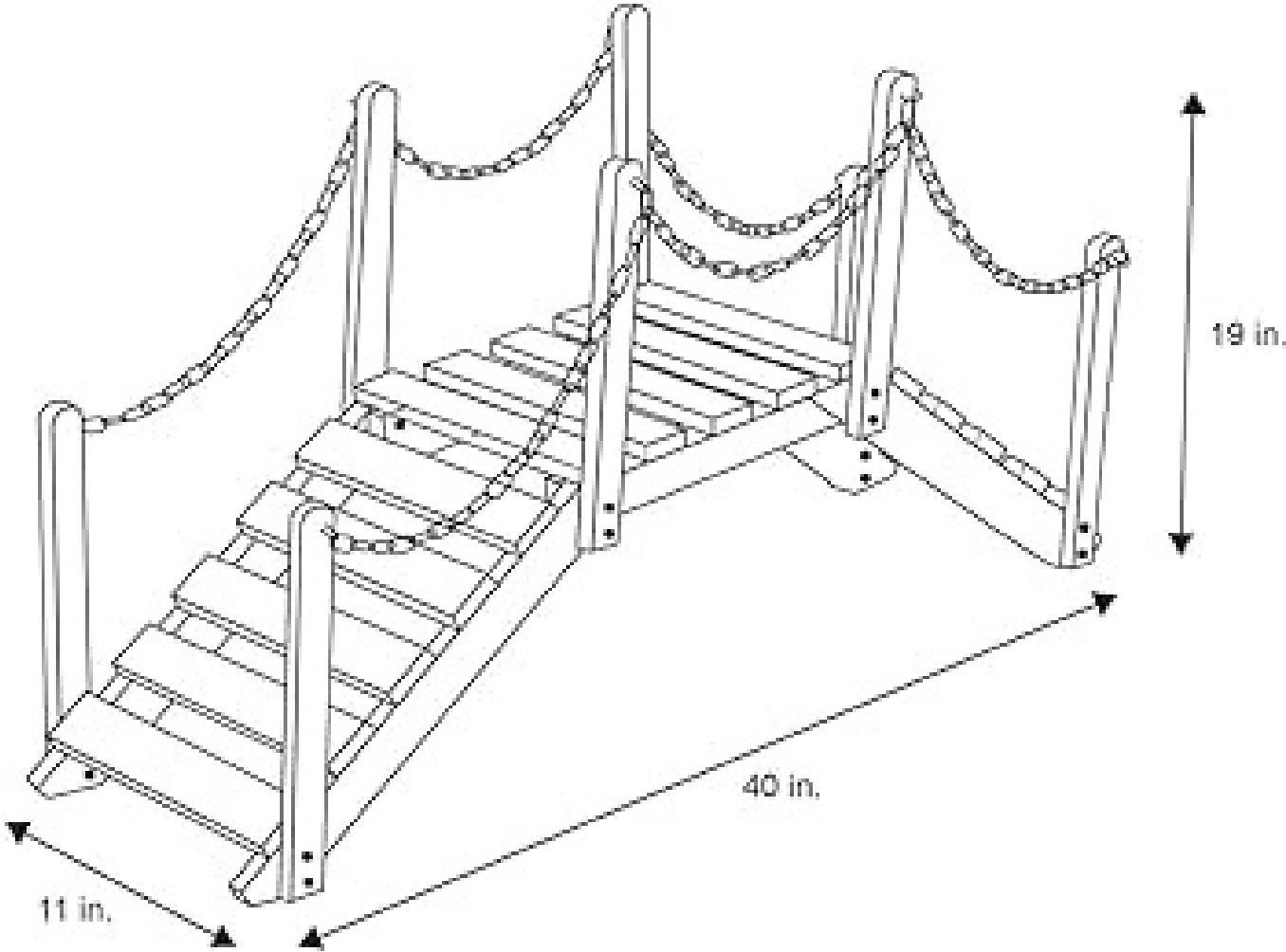


dans la nature

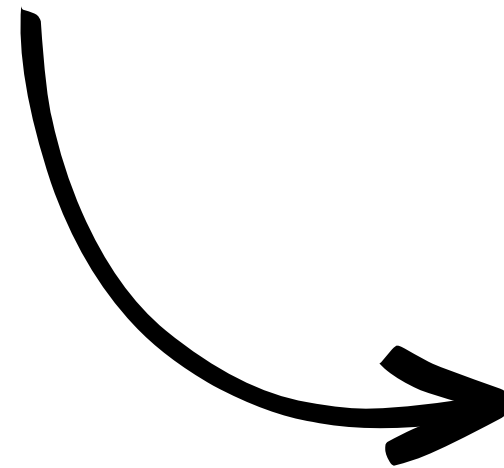
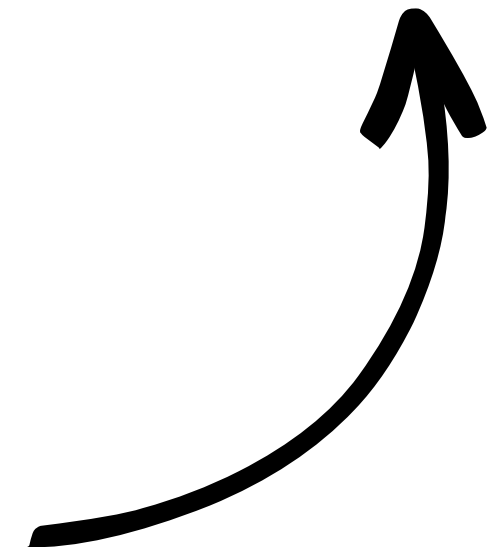
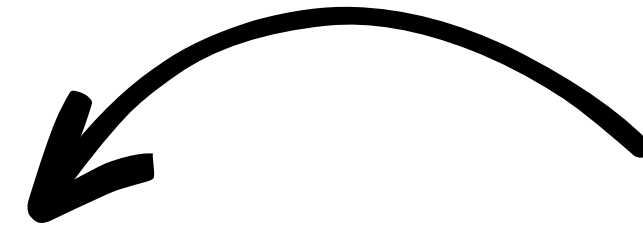


dans l'industrie

Le Pont vs la Passerelle



SPACEX: un modèle agile dans l'industrie



Mots Clefs :

Vers un cycle de vie logiciel

creation

fabrication

destruction

conception

études

recyclage

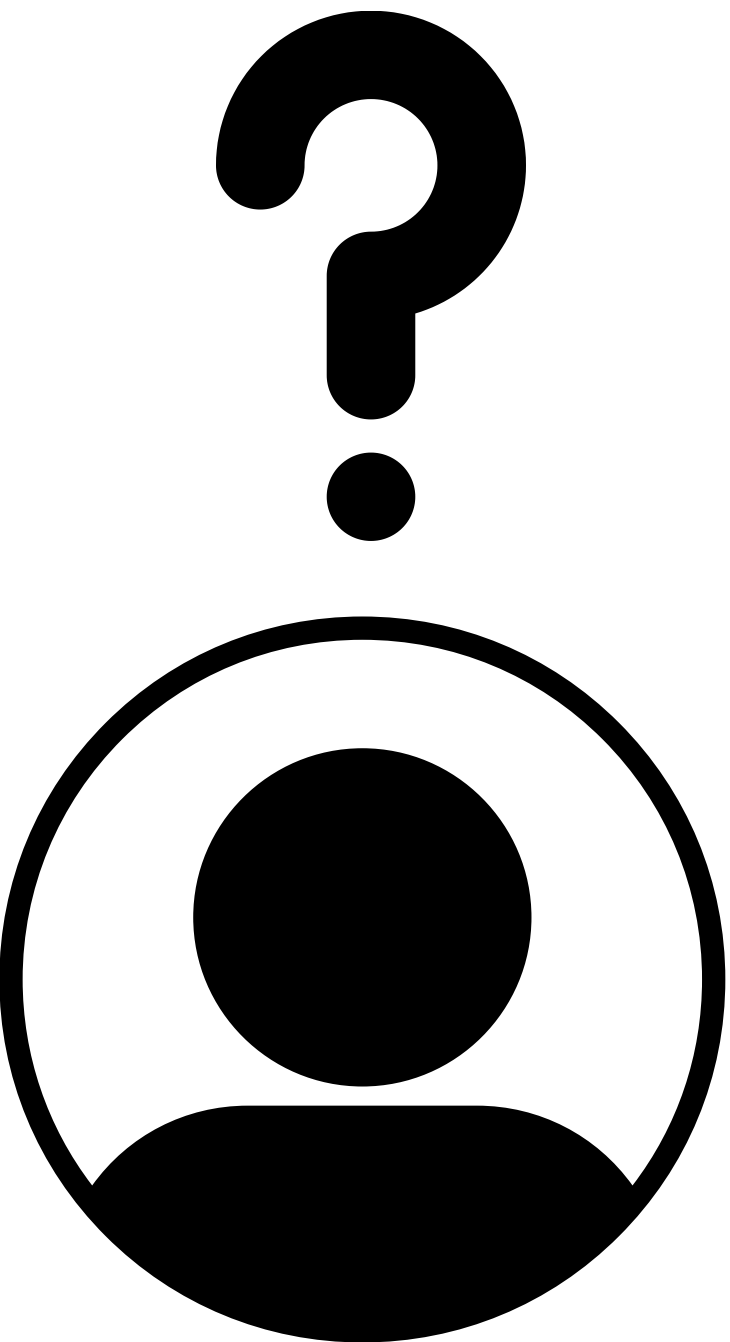
evolution

naissance

analyse

mort

Ce serait quoi le cycle de vie d'un logiciel ?



demande

analyse

conception

fabrication

tests

livraison



Tentative de définition



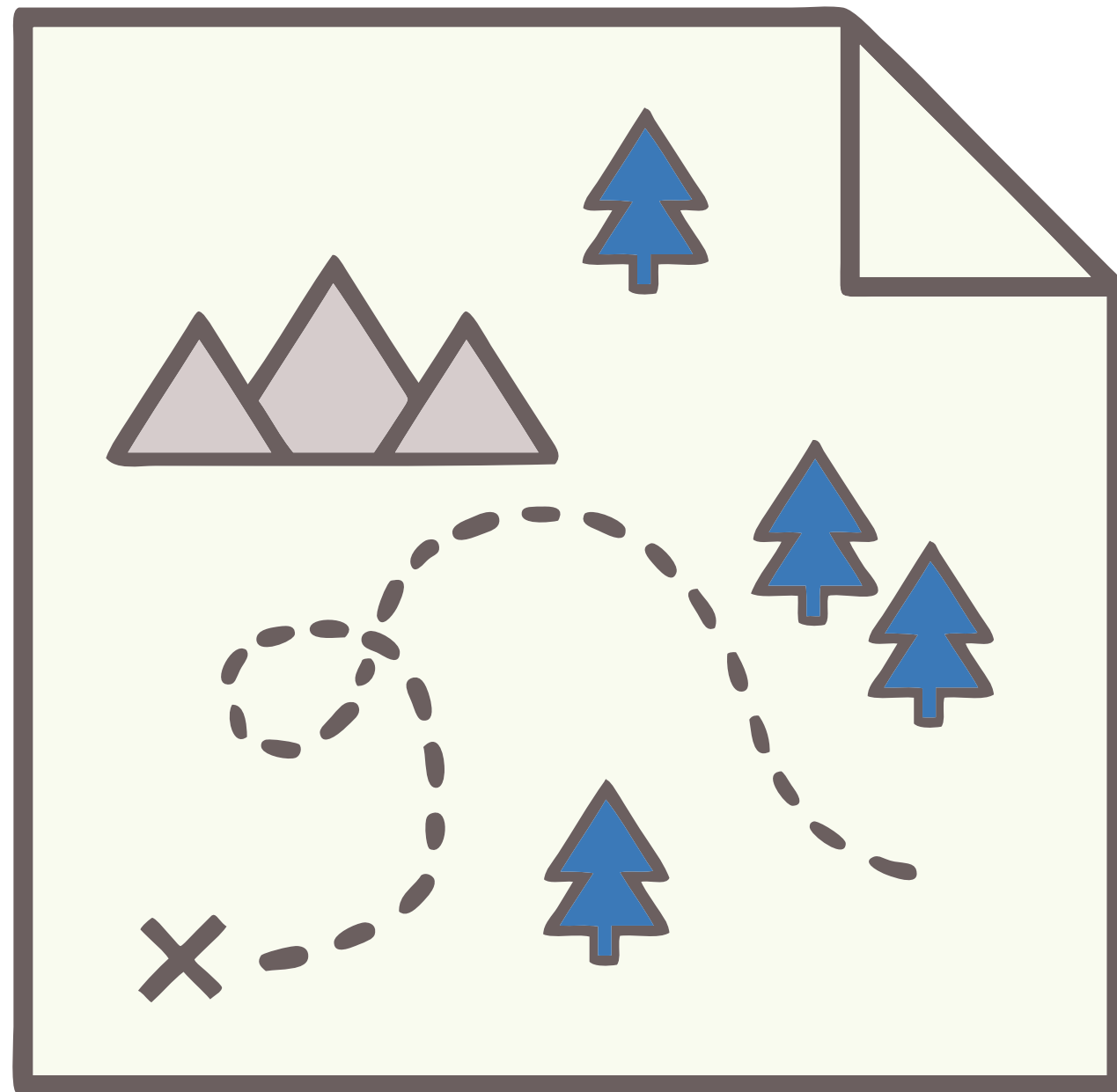
WIKIPEDIA

“Le cycle de vie d'un logiciel désigne l'ensemble des étapes de développement d'un logiciel, du début de son développement jusqu'à la fin de vie. Ces étapes incluent également les potentielles mises à jour du logiciel, une fois une version publiée (à des fins de perfectionnement ou de correction de bugs encore présents dans le logiciel)”

“Modélisation de l'évolution d'un logiciel”

“Méthode de gestion de projet”

Le cycle de vie: à quoi ça sert en fait ?



Utilité du cycle de vie pour le logiciel

Nécessités

Réponse au besoin

Qualité

Coûts

Délais

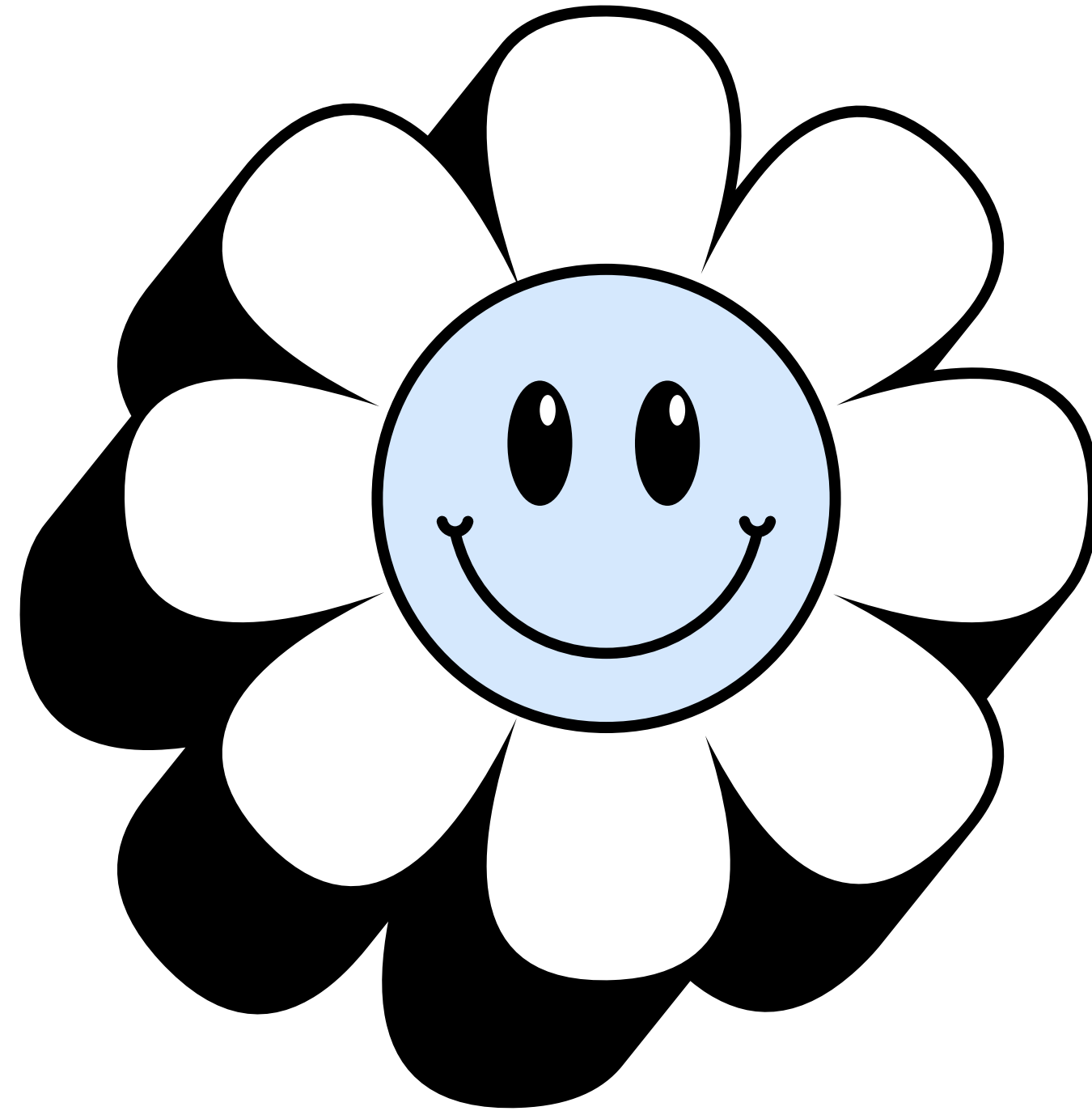
Solutions

Plannification

Outils de suivi

Indicateurs

Objectif unique du projet



Satisfaction du besoin utilisateur

Des étapes “naturelles”

La Demande
(expression de)

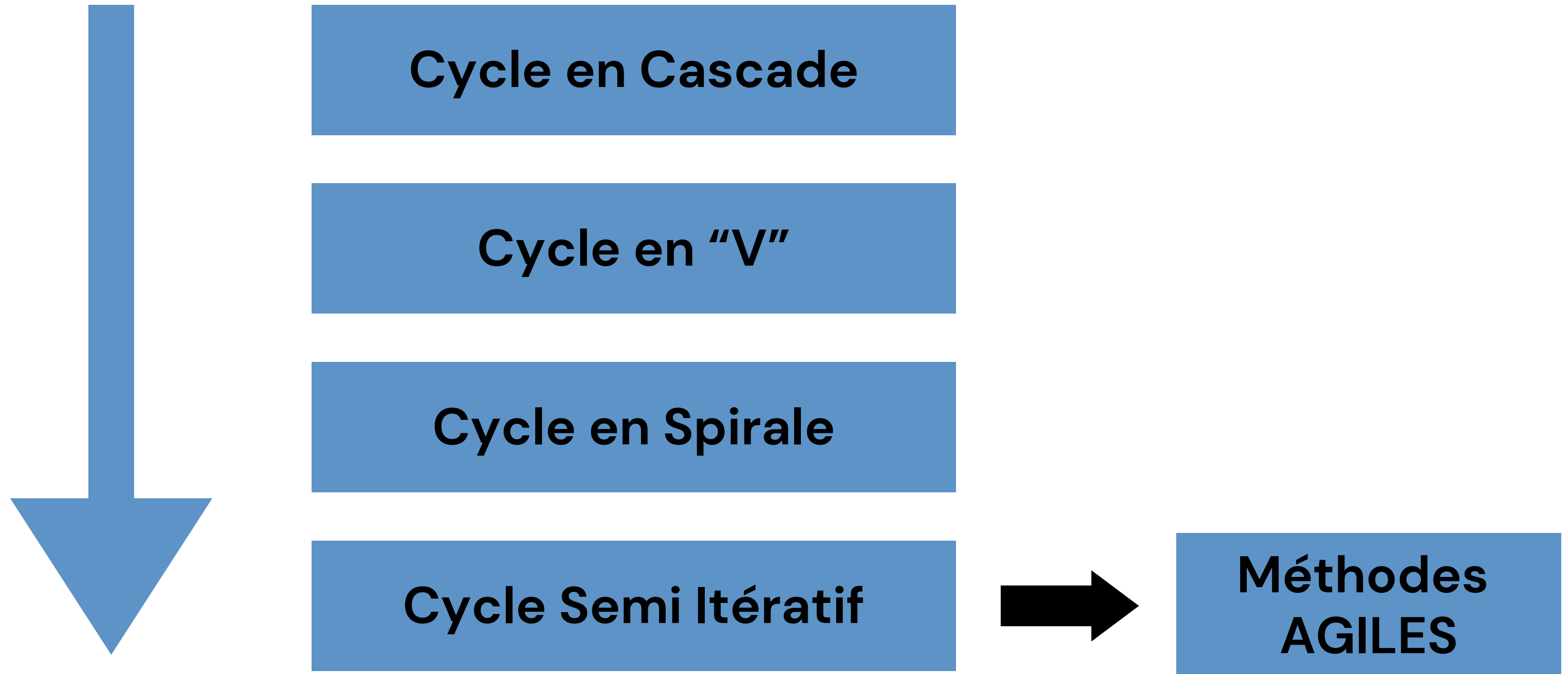
Besoin
(analyse du)

Développement

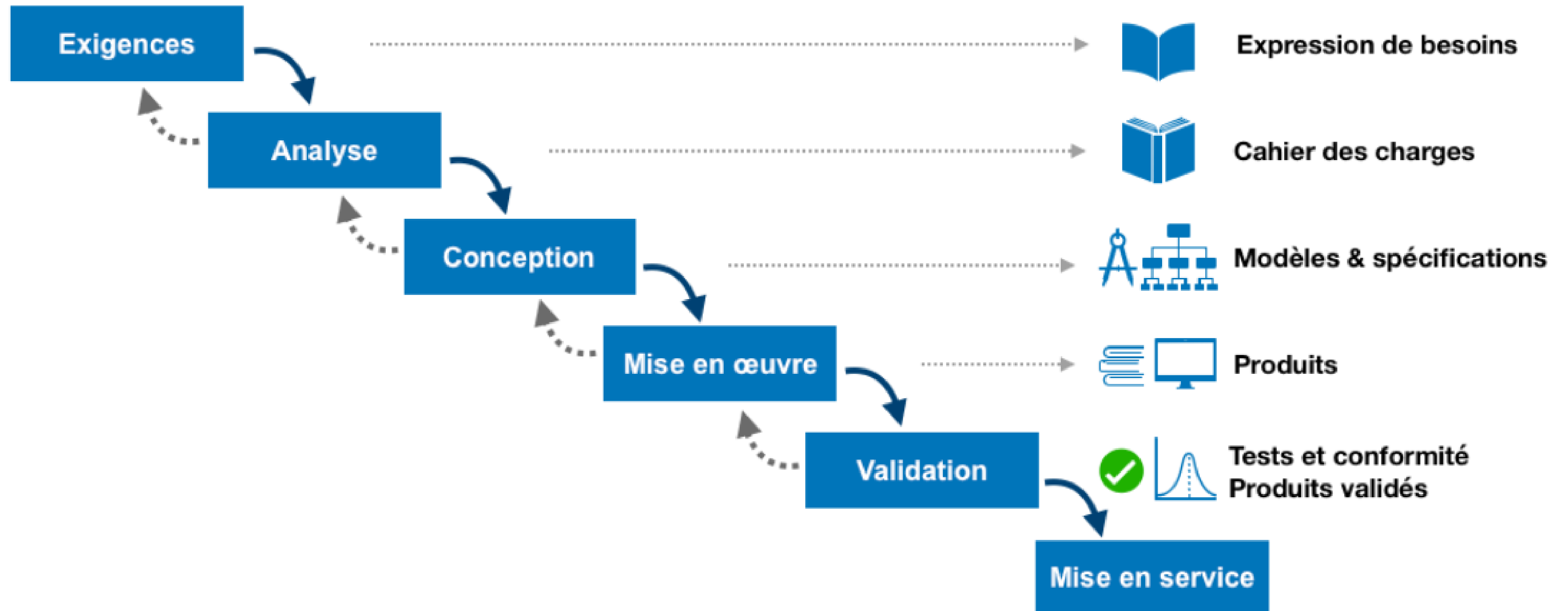
Exploitation
(mise en)

SDLC:

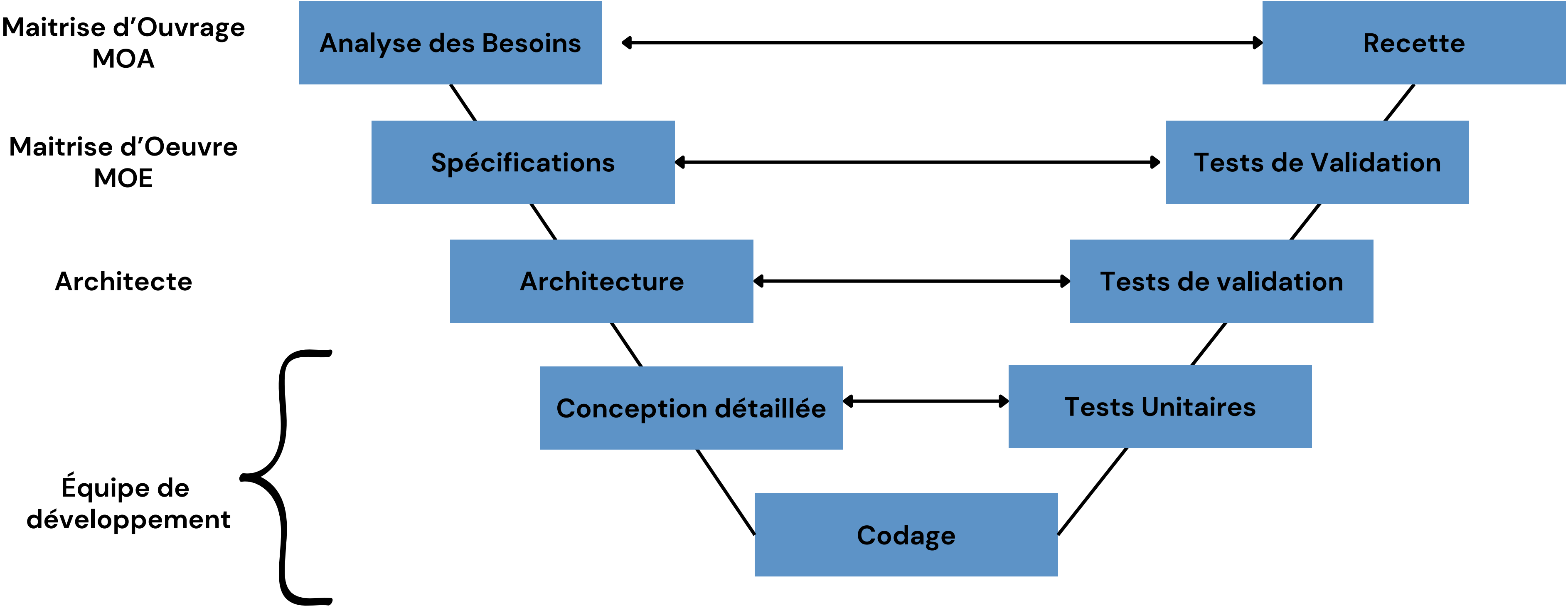
“Software development life cycle”



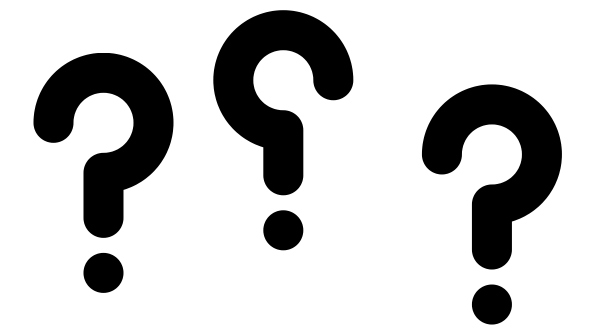
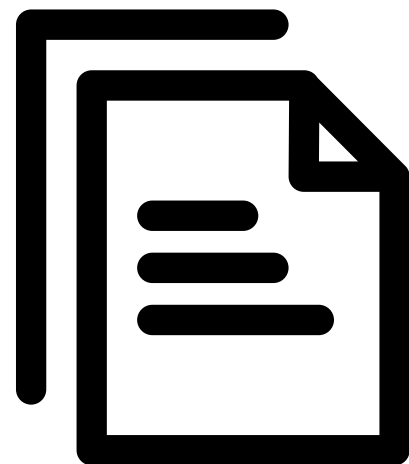
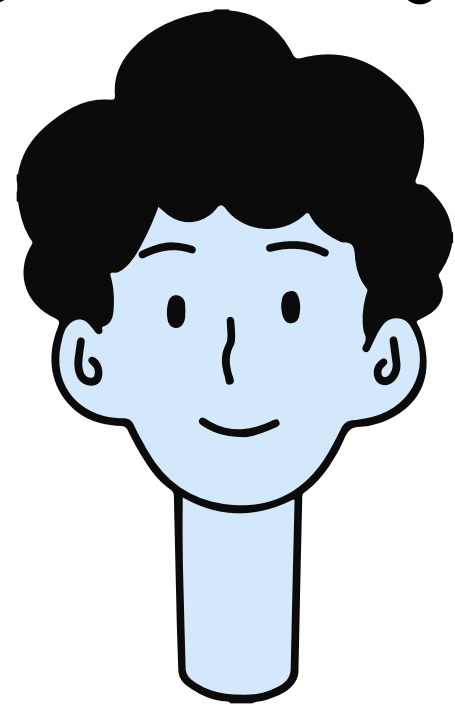
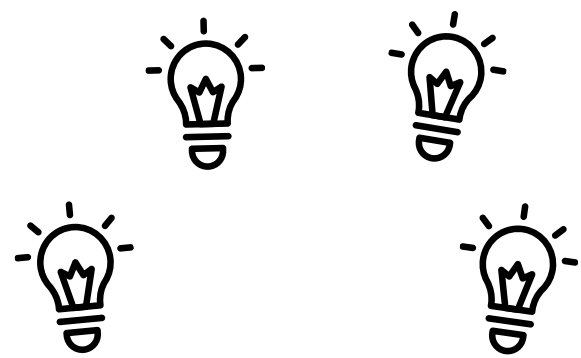
Cycle en Cascade



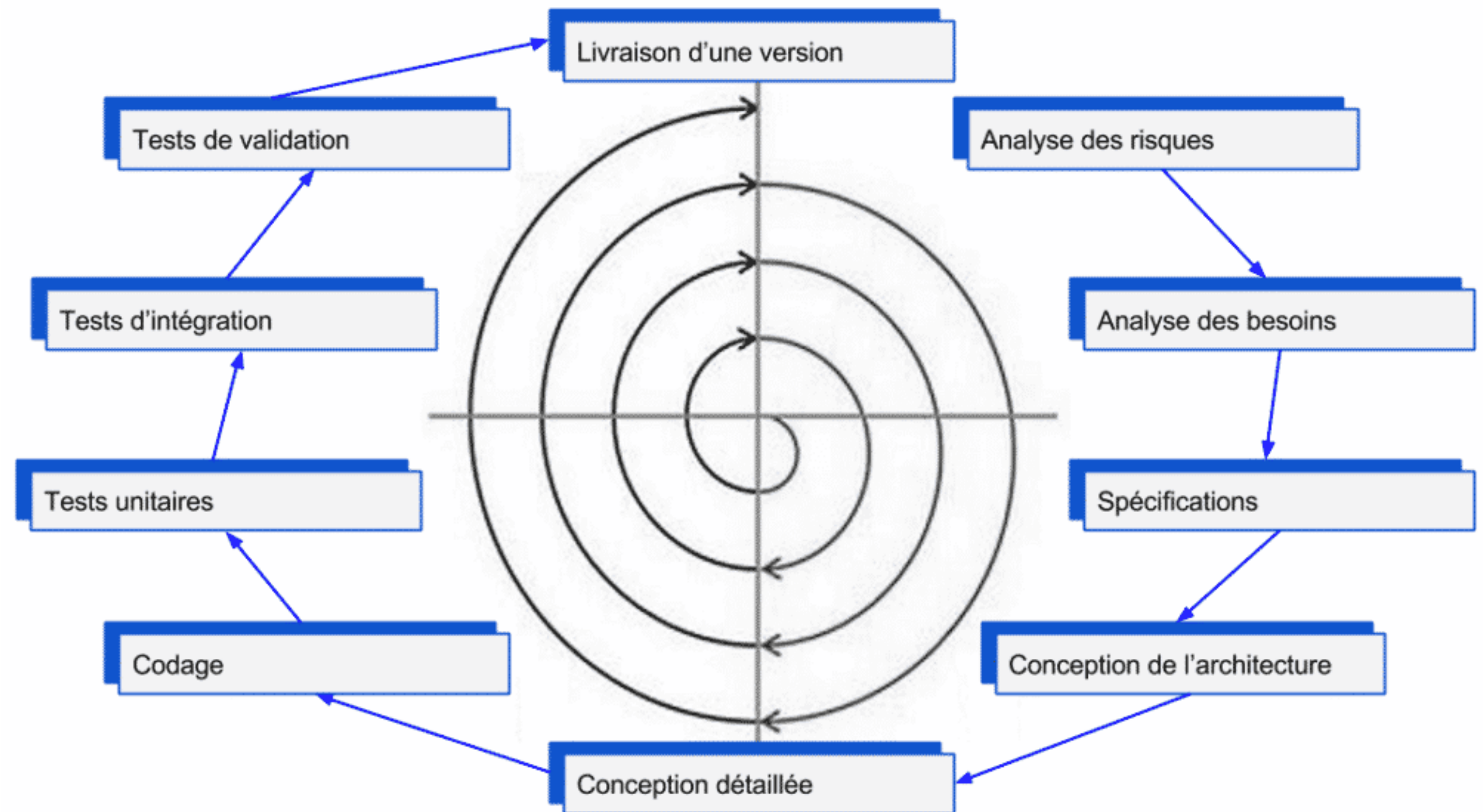
Cycle en V



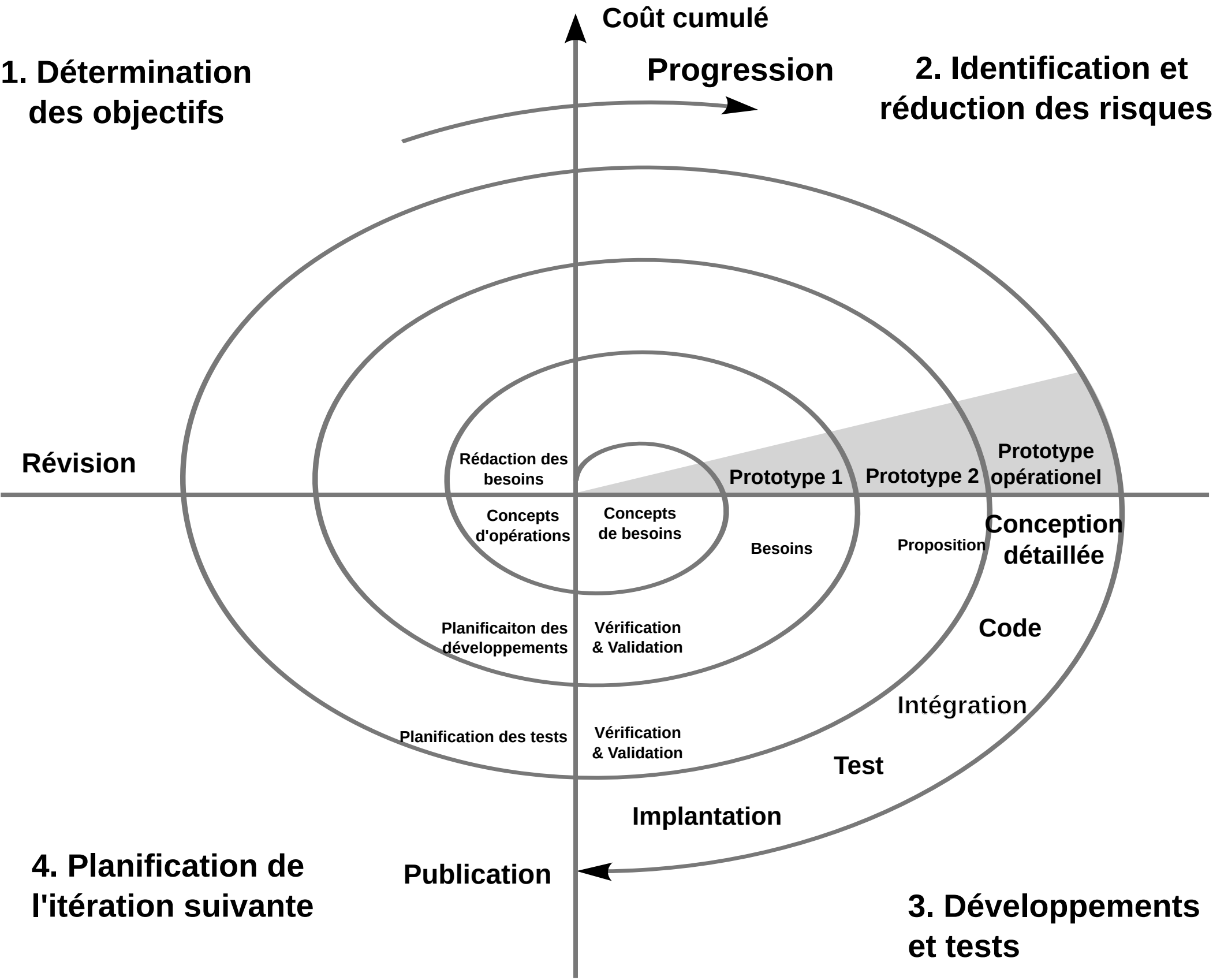
L'effet Tunnel



Cycle en Spirale 1

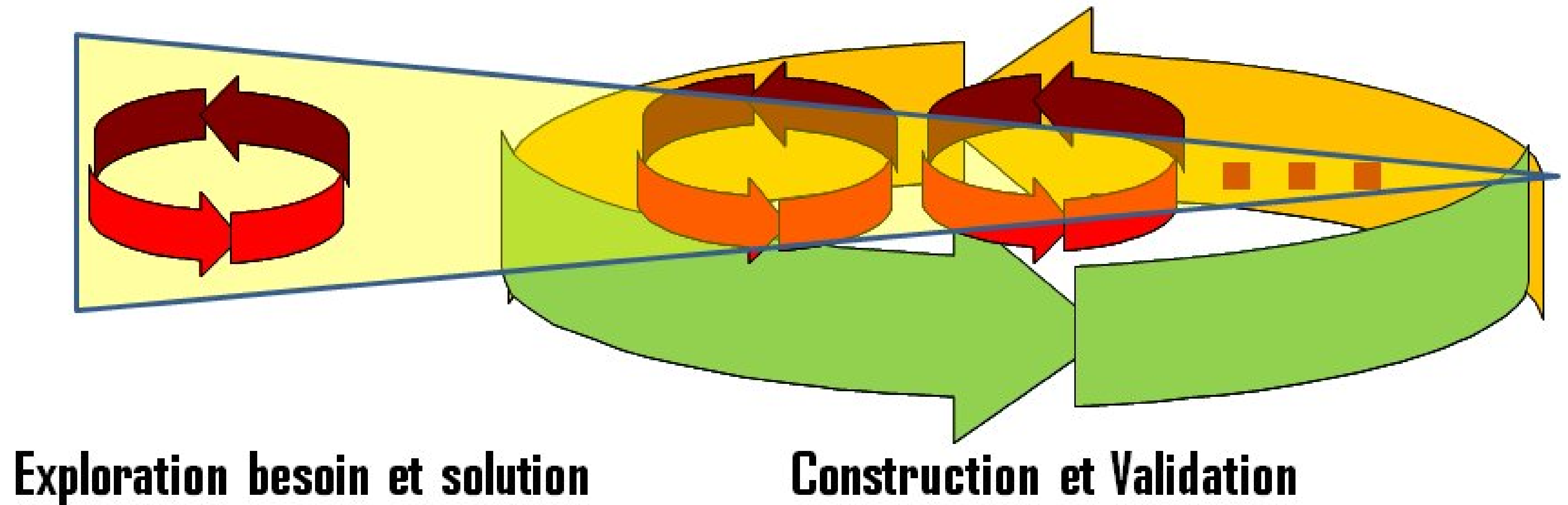


Cycle en Spirale 2



Cycle Semi Itératif

L'aboutissement : un cycle adopté par l'ensembles des méthodes Agiles actuelles



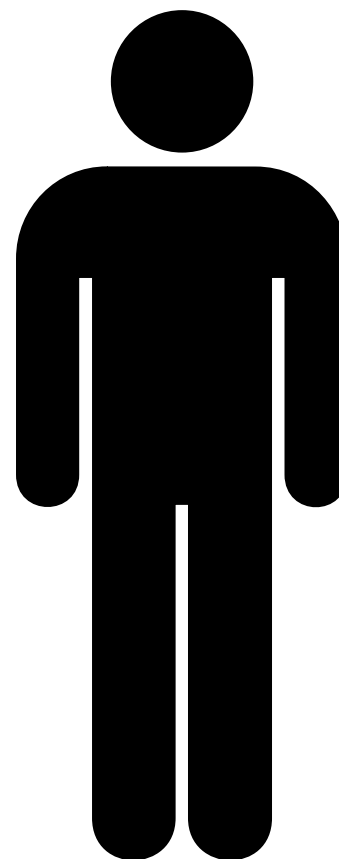


?

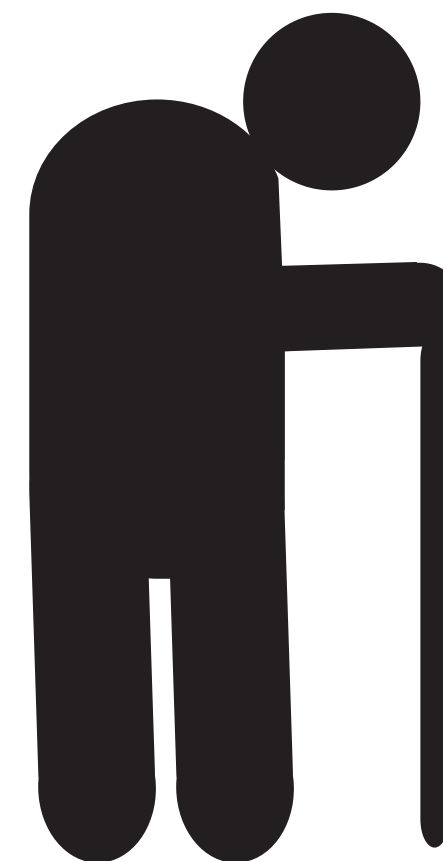
Réponse au Sphinx: le soft



0.1

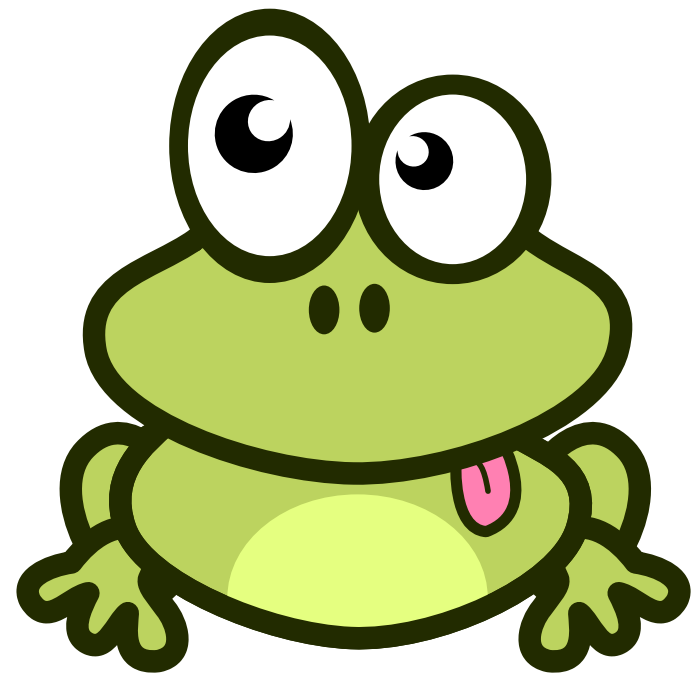
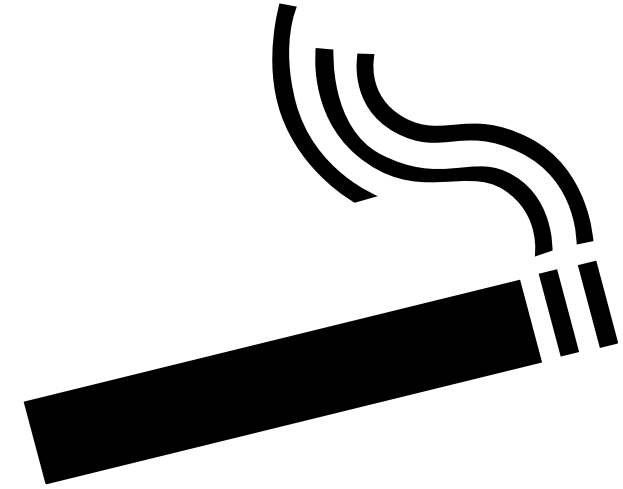


2.1

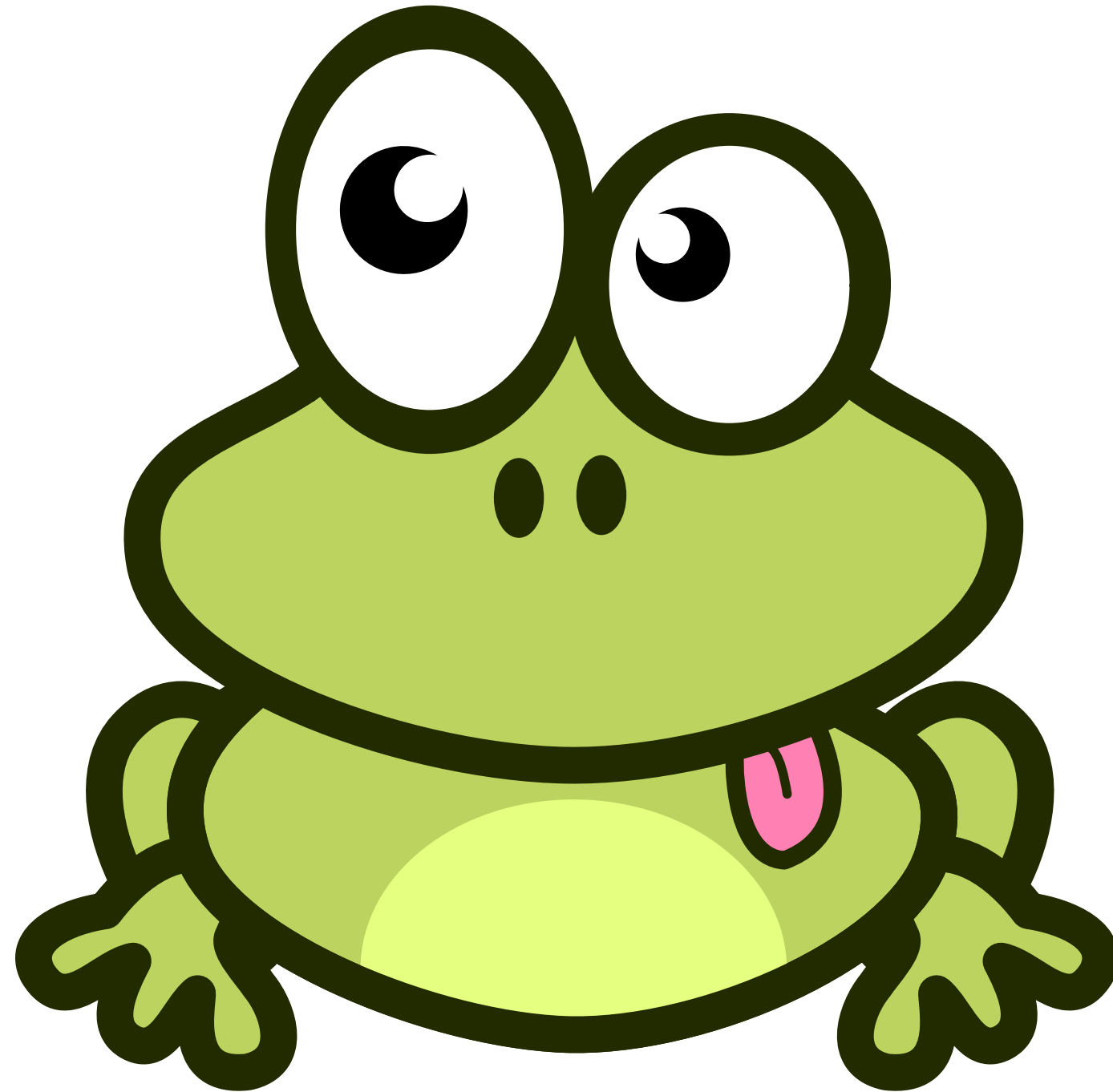
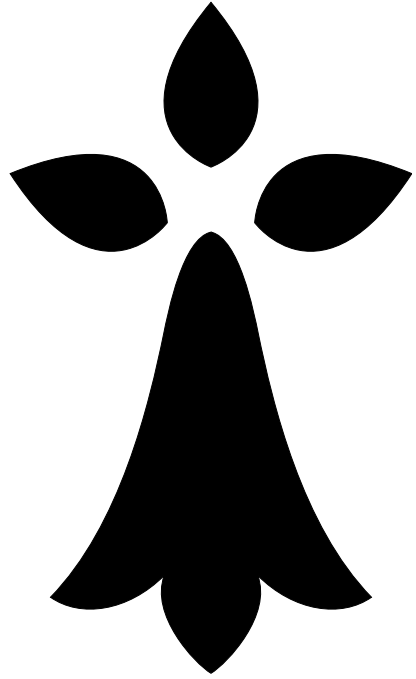


53.2.17

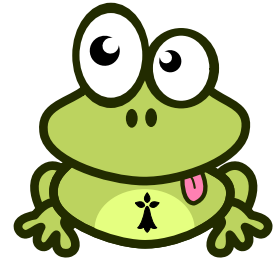
Pause



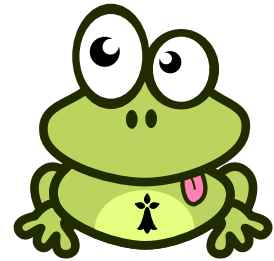
Application au projet “CRAPOLADE BZH”



Cycle “CRAPOLADE BZH”



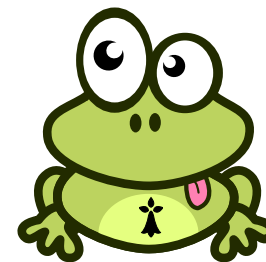
1– Recueil de la demande



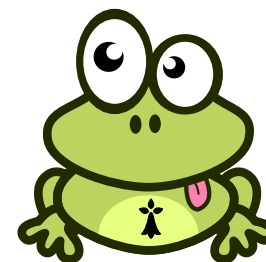
2– Analyse du Besoin

MOA:
LA MAITRISE
D’OUVRAGE

MOE:
LA MAITRISE
D’OEUVRE



3– Liste des fonctionnalités



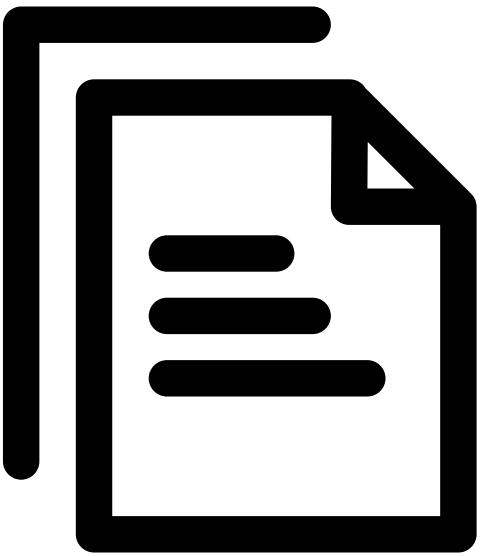
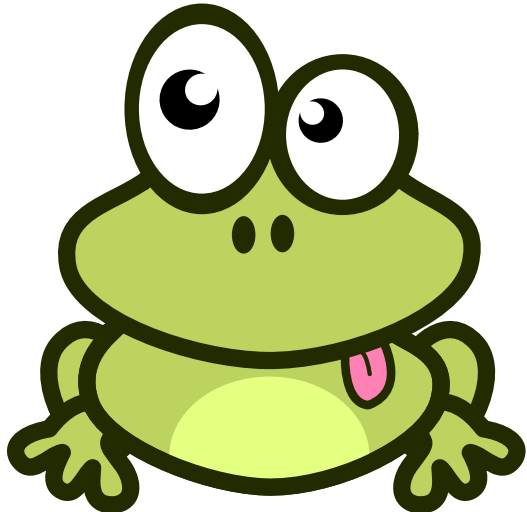
4– Architecture

Ouverture d'un espace collaboratif

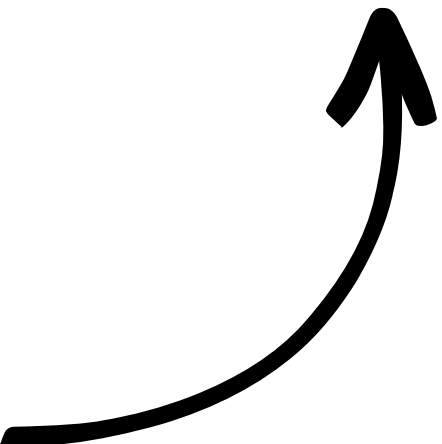
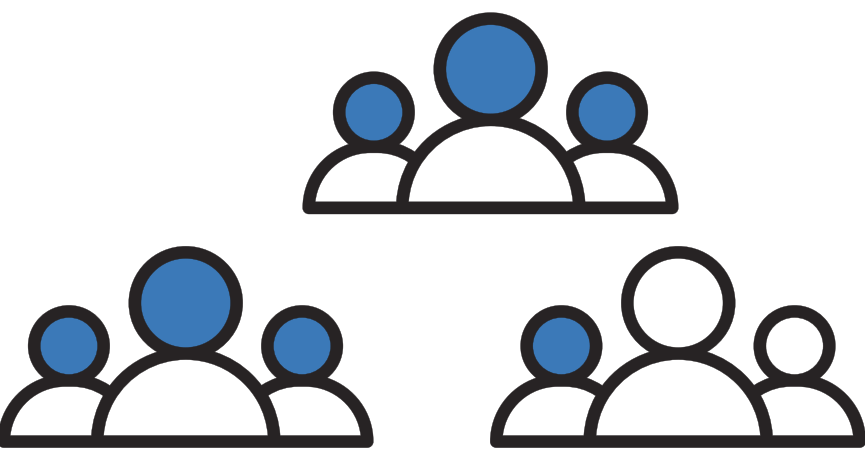
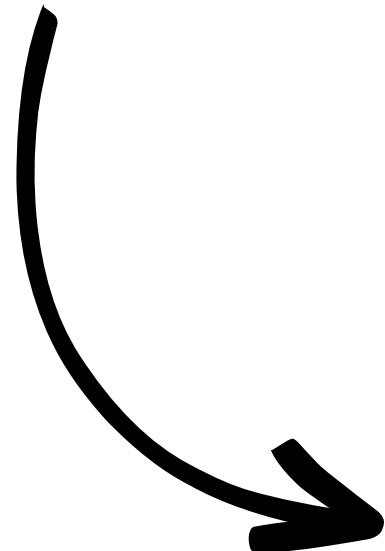
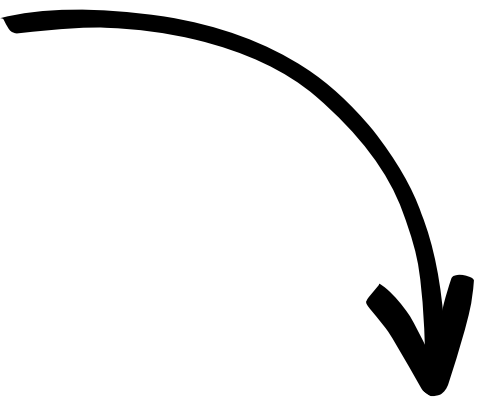


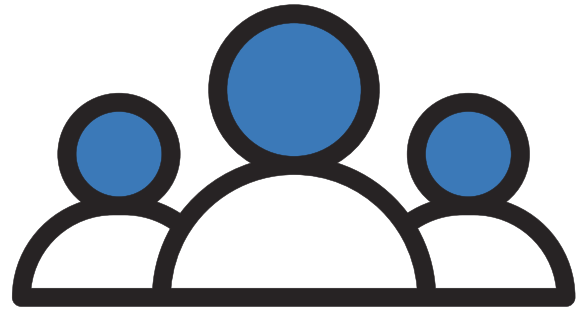
Trello

Atelier 1: Recueil de la demande



SPECS





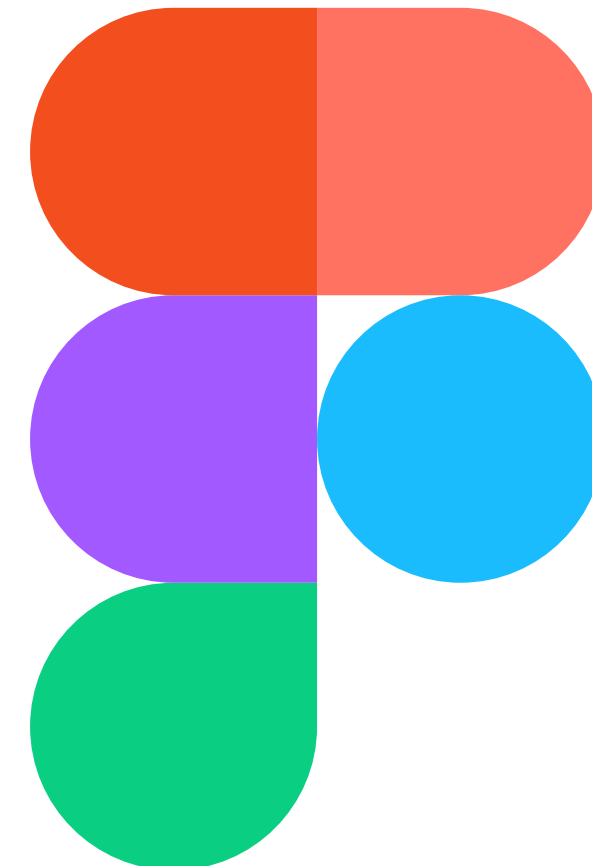
Recueil de la demande: quels documents produire ?

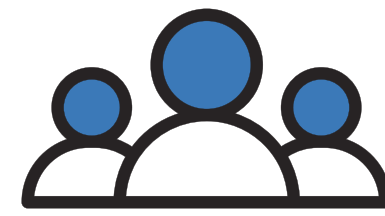


DESCRIPTION

+

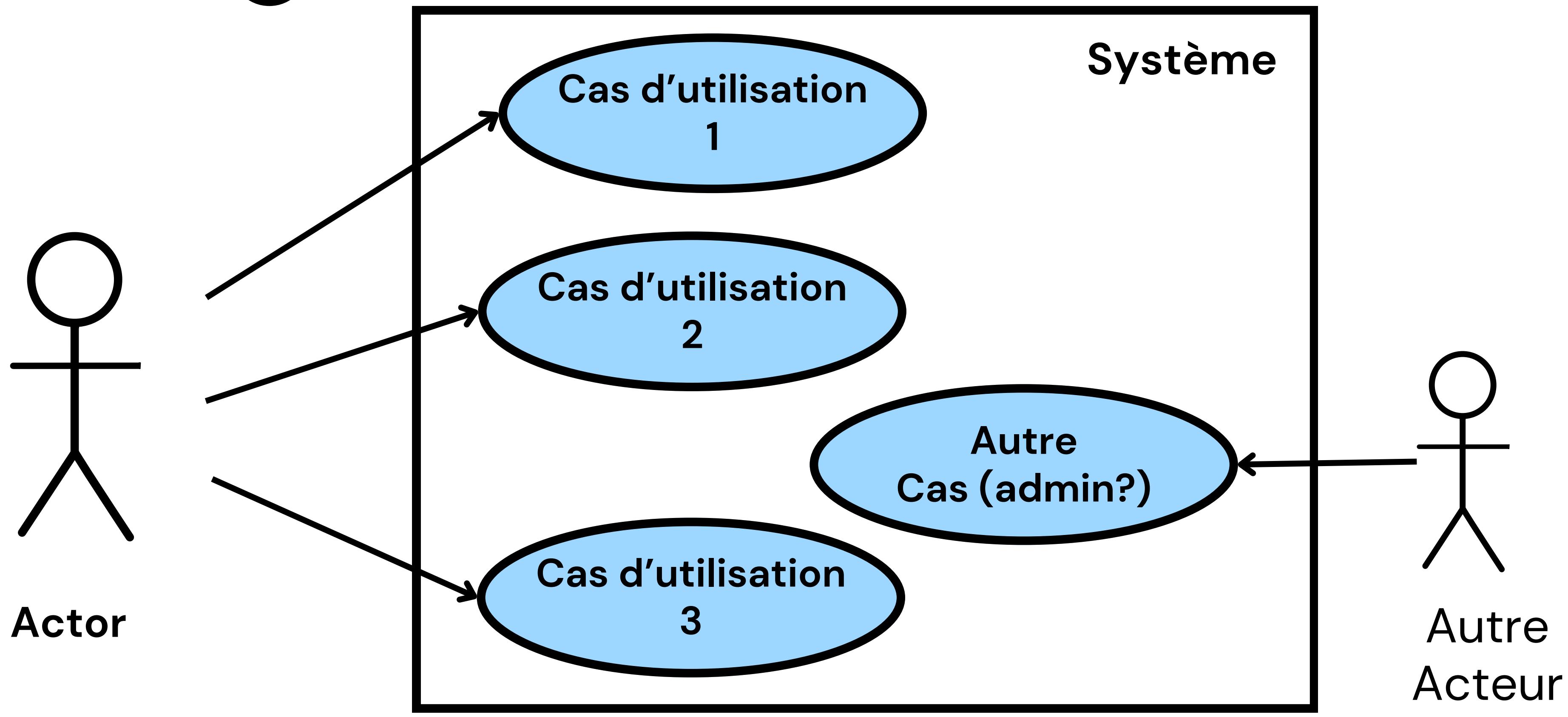
**ÉCRANS,
DESSINS**





Atelier 2: Analyse du besoin

Les Use Cases



Rédiger les Use Cases

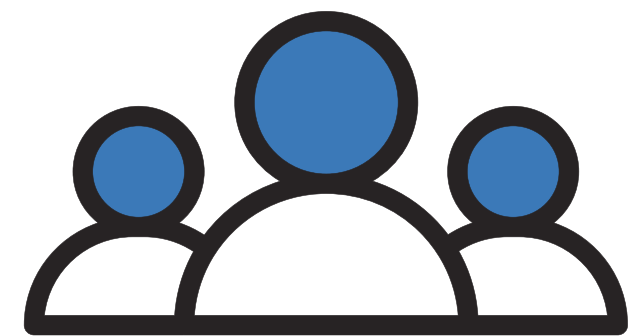
Use Case = “action sur le système qui a une utilité pour l’acteur impliqué”

Décrire une action sur le système du point de vue de l’acteur

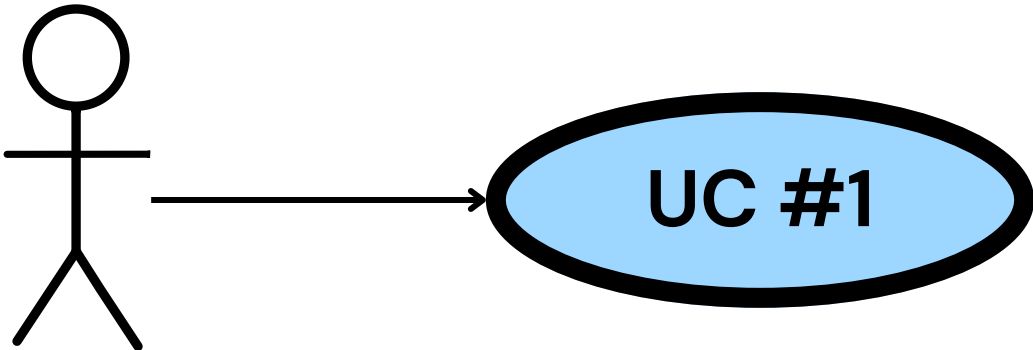
Rester factuel et simplifier la rédaction

Exclure toute mention d’une technologie d’implémentation

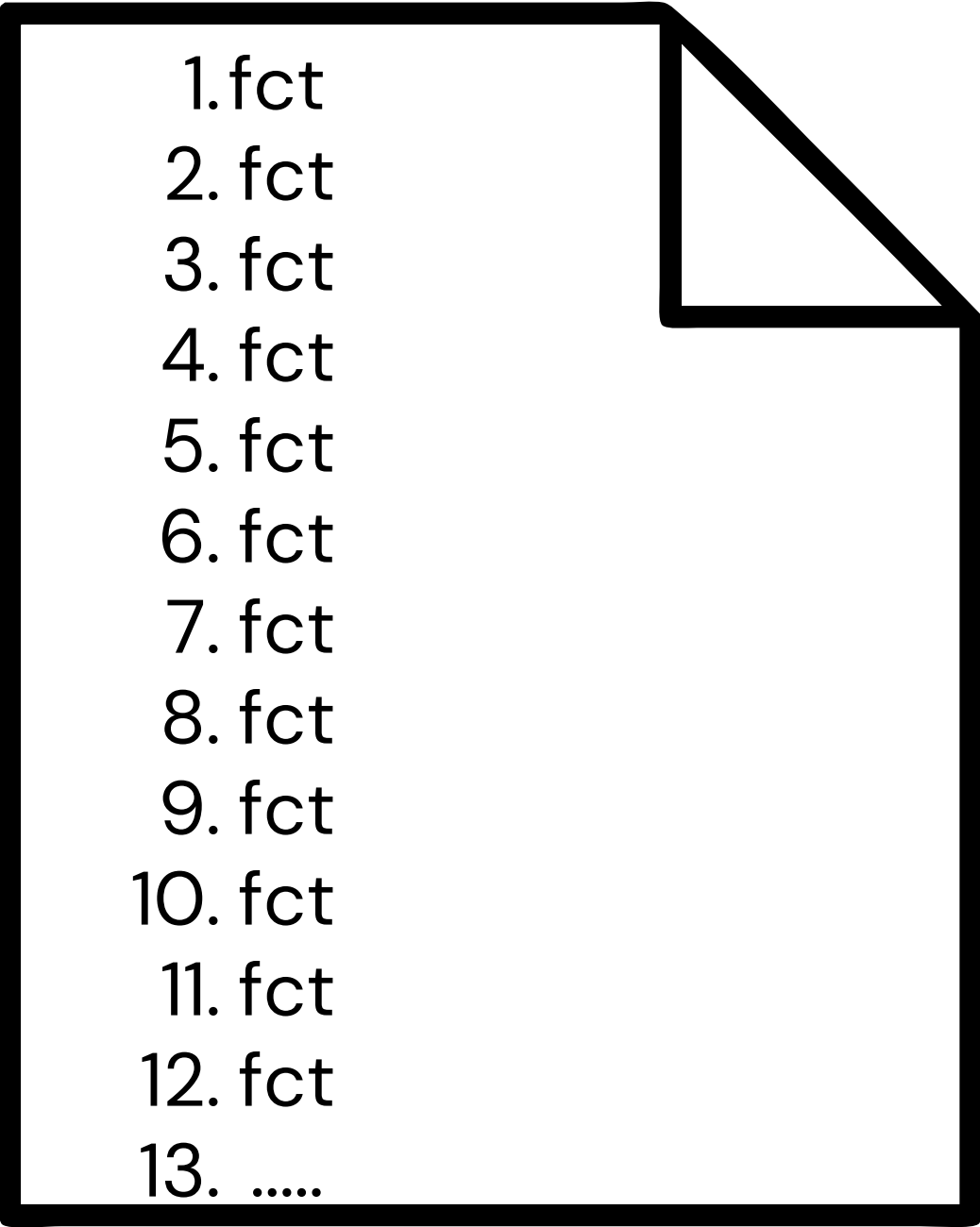




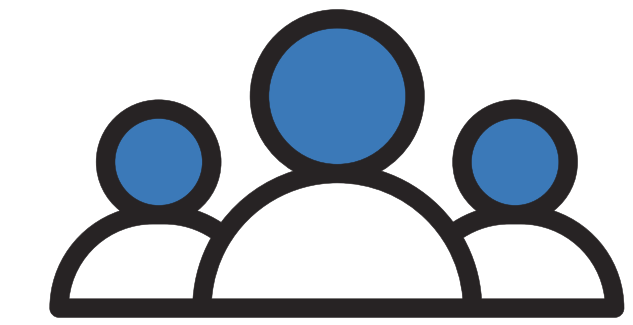
Atelier 3: Le BackLog



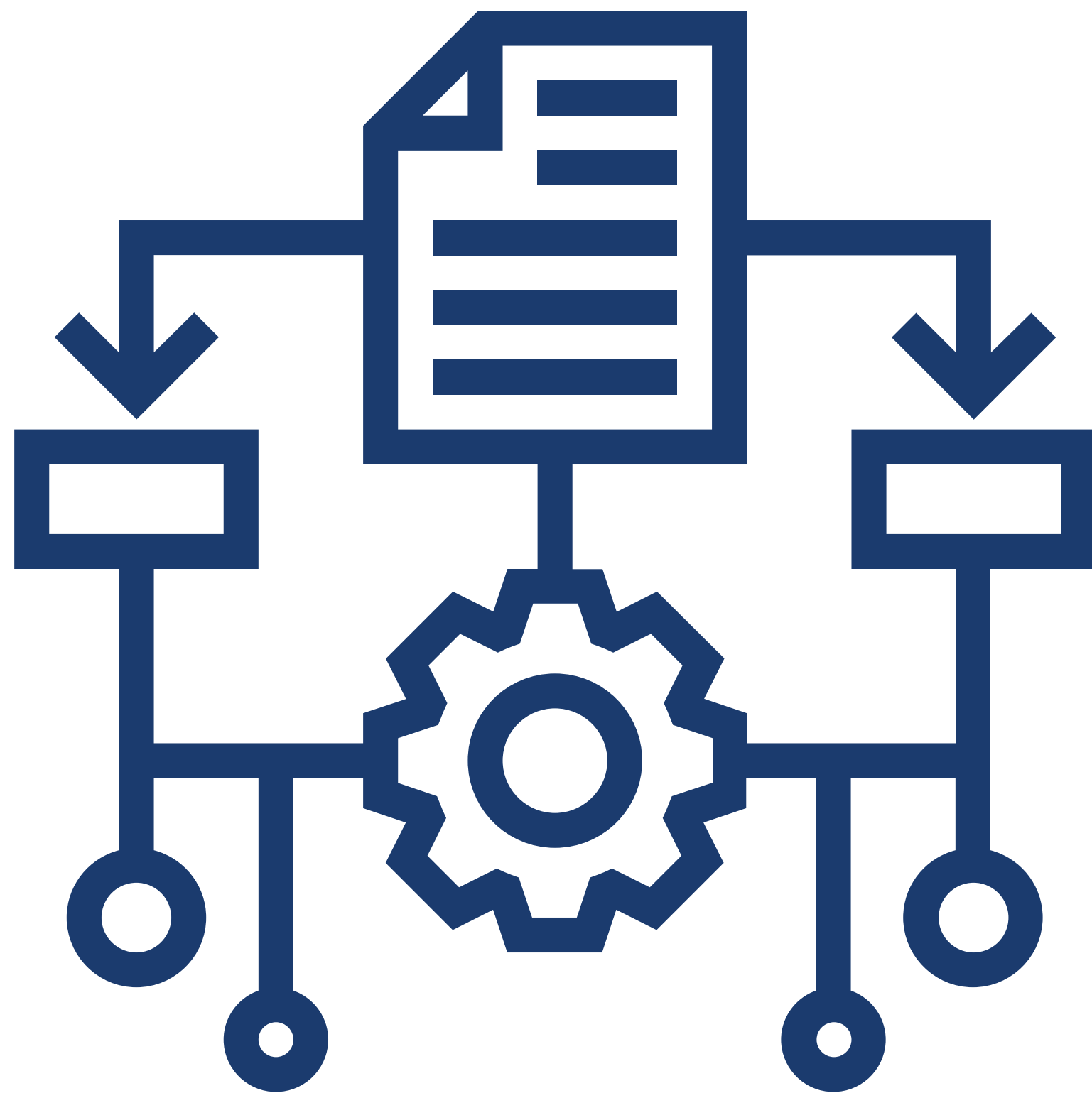
Use Case



Fonctionnalités

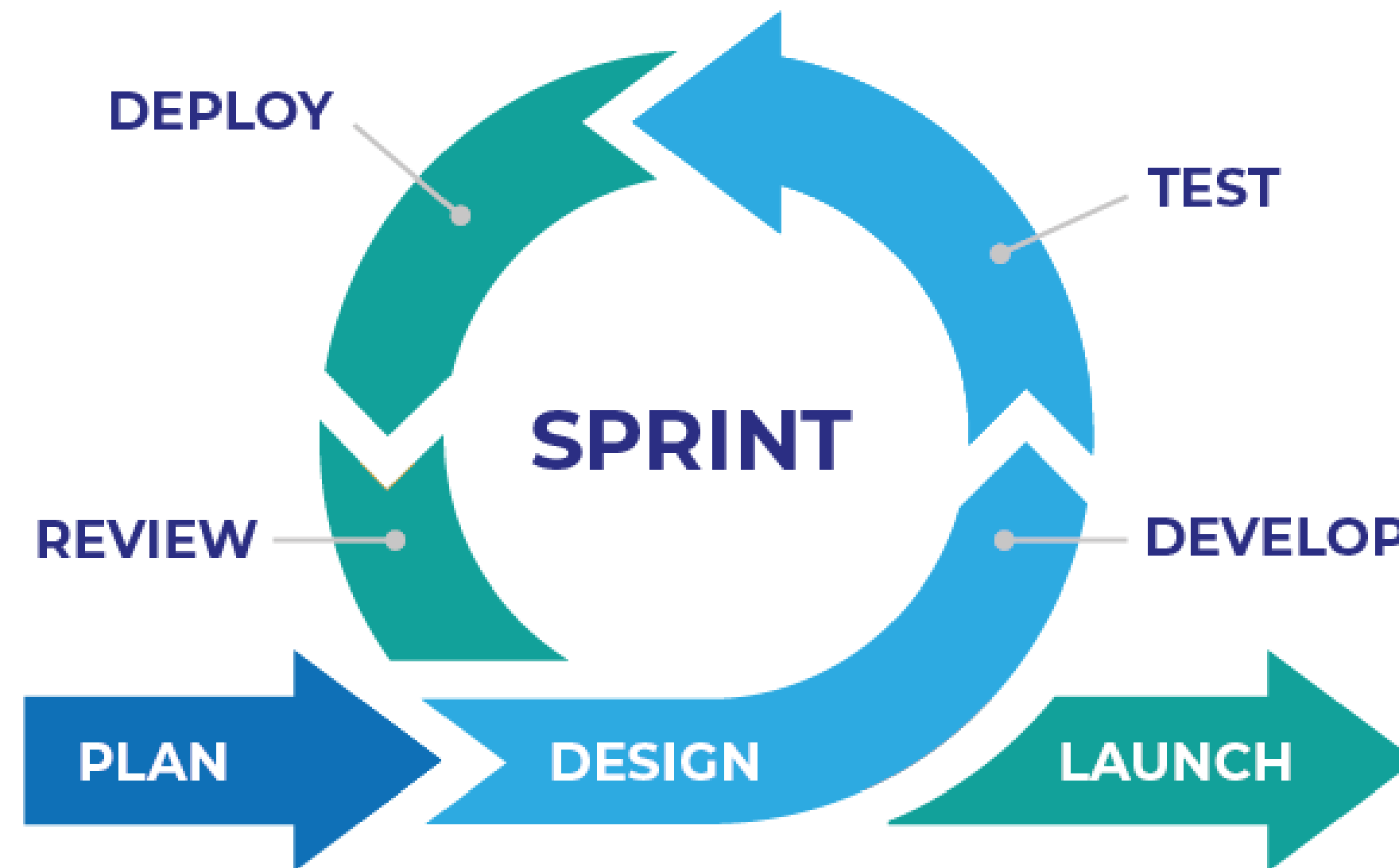


Atelier 4: Architecture



SEMAINE PROCHAINE

MÉTHODE AGILE



Merci !

