

DÉDICACE

## REMERCIEMENTS

Dédicace	i
Remerciements	ii
Sommaire	iv
Abréviations	v
Liste des figures	vi
Liste des tableaux	vii
Résumé	viii
Abstract	ix
Introduction	1
 I État de l'art	 2
1 titre	3
2 titre	5
 II Contribution	 6
3 titre	7
4 titre	8
Conclusion	9

<b>Références</b>	<b>10</b>
<b>A titre annexe</b>	<b>11</b>
A.1 titre 1 . . . . .	11
<b>Table des matières</b>	<b>13</b>

## ABRÉVIATIONS

## LISTE DES FIGURES

1.1	Schéma de synthèse sur le coût d'un salarié . . . . .	4
-----	---	---

## LISTE DES TABLEAUX

1.1	Quelques modèles de cycle de vie . . . . .	3
-----	--	---





## ABSTRACT



# Première partie

## État de l'art

# CHAPITRE 1

TITRE

TABLE 1.1: Quelques modèles de cycle de vie

Modèles	Avantages	Inconvénients
Cascade	Simple de compréhension et d'utilisation, facile à manager, les étapes s'exécutent une à la fois, bonne documentation des résultats	Aucun produit logiciel avant la fin du cycle, risque et incertitude élevé, inadapté pour les projets complexes et orientés objet, difficulté de mesure de l'évolution
V	Très discipliné, marche bien pour de petits projets, simple et facile d'utilisation	Risque et incertitude élevé, non adéquat aux projets complexes et orientés objet, non adéquat pour des projets comportant un haut risque de changement
Spirale	Possibilité d'adaptation en cas de changement des spécifications, le développement peut être divisé en petites parties, meilleure gestion des risques	Gestion plus complexe du projet, la fin du projet n'est pas très vite perceptible, onéreux pour de petits projets, la spirale peut ne pas s'achever
Itératif	Résultats périodiques, possibilité de développement parallèle, faible coût de changement, test et débogage continu, meilleure analyse des risques	Requiert d'importantes ressources, difficile de changer les spécifications initiales malgré la facile adaptation au changement, requiert beaucoup d'attention managériale, incompatible aux petits projets

TABLE 1.1: Quelques modèles de cycle de vie (suite)

Modèles	Avantages	Inconvénients
RAD (Rapid Application Development)	Favorable au changement de spécifications, mesure de l'évolution, évolution rapide en cas d'utilisation de puissants outils, productif avec un faible effectif, temps de développement réduit, encourage la réutilisation des composants	Dépend de l'habilité technique de l'équipe à détecter des outils puissants, seul les systèmes modulaires peuvent être développés avec ce modèle, requiert des développeurs et concepteurs hautement qualifiés, complexité de management, adéquat pour les systèmes orientés composant et scalables
SCRUM	Approche très réaliste pour le développement logiciel, encourage le travail en équipe, possibilité de développement et de démonstration rapide des fonctionnalités, ressources requises minimales, favorable au changement de spécifications, facile à manager	Pas favorable à la gestion de dépendances complexes, risques élevé de maintenance et d'extensibilité, dépend de l'interaction avec le client, manque de documentation donc difficulté de transfert technologique à une nouvelle équipe

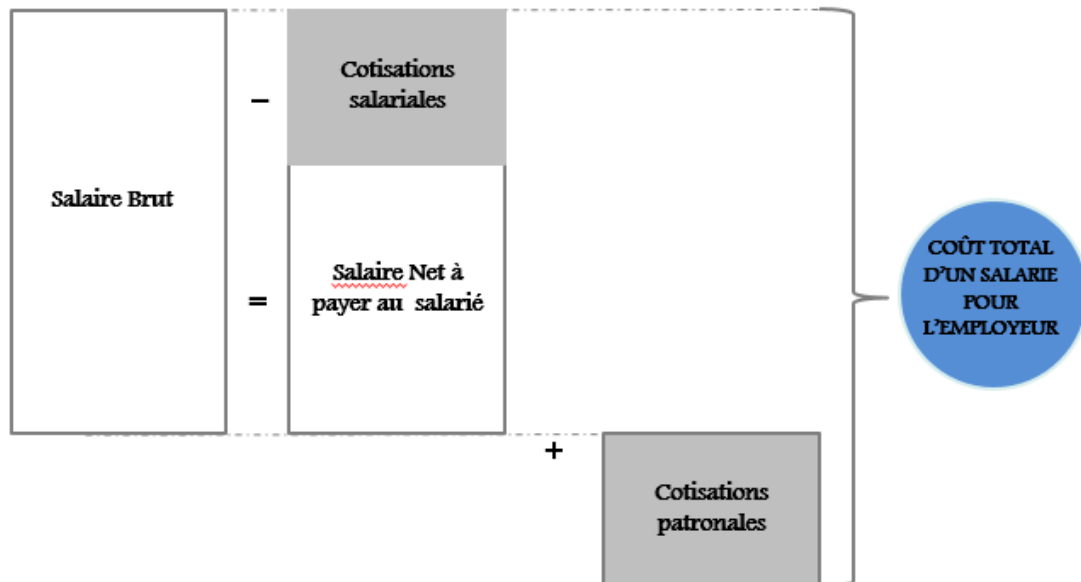


FIGURE 1.1 – Schéma de synthèse sur le coût d'un salarié

CHAPITRE 2

TITRE

## Deuxième partie

### Contribution





CHAPITRE 4

TITRE

CONCLUSION

## RÉFÉRENCES

- [1] Laurent AUDIBERT, *UML 2*. Institut Universitaire de Technologie de Villetaneuse. 2007 - 2008, 178 pages
- [2] François Jacquenet, *Génie logiciel : Processus de développement logiciel*. Université Saint Etienne - France, Institut Universitaire de Technologie de Villetaneuse. 03 Octobre 2016
- [3] Tutorial point, *Sdlc - overview*, <[https ://www.tutorialspoint.com/sdlc](https://www.tutorialspoint.com/sdlc)>. 09 Mars 2017. Consulté le 25/05/2017 à 17h00

ANNEXE A

TITRE ANNEXE
--------------

A.1 titre 1

# TABLE DES MATIÈRES

Dédicace	i
Remerciements	ii
Sommaire	iv
Abréviations	v
Liste des figures	vi
Liste des tableaux	vii
Résumé	viii
Abstract	ix
Introduction	1
 I État de l'art	 2
1 titre	3
2 titre	5
 II Contribution	 6
3 titre	7
4 titre	8
Conclusion	9

Références	10
A titre annexe	11
A.1 titre 1 . . . . .	11
Table des matières	13