

Stadier i programvaruprojekt En naiv modell

Stadie	Innehåll	Resultat
0. Kravanalys/Förstudie	Analys av krav från intressenter	Kravspecifikation
Görs före själva projektet börjat	Förberedelse av, och diskussion om lösningsförslag	Lösningsförslag Lönsamhetsanalys
	Analys av projektets genomförbarhet	Budget WBS (Work Breakdown Structure)
Uppgift:	Finns det tillräckligt med:	Milstolpeplan (t.ex. GANTT-schema)
Analysera ifall projektet går/lönar sig att genomföra	pengar, kunskap, tid, resursser	
	Lönsamhetsanalys, är projektet värt att genomföra?	
Bestäm tydliga mål för projektet	Kommer projektet leda till mera värde (pengar)	
1. Planering	Detaljerad planering av programvaran	Funktionell design
	Hur ska programvaran bete sig? (funktionell design)	Teknisk design
Uppgift:	Hur ska programvaran implementeras? (teknisk design)	WBS
Tänk igenom programvarans innehåll och beteende	Säkerställ tillgången till resursser (teknisk personal) under projektets gång	Milstolpeplan (t.ex. GANTT-schema)
Definiera milstolpar och deras datum, fastställ tidtabell	Använder sig av lösningsförslag, kravspecifikation, WBS från förra steget	

Stadie	Innehåll	Resultat
2. Implementering	Följ upp projektet med hjälp av projektmöten,	Burndown-graf (visar hur projektet framskrider)
Uppgift: Utför planen, följ upp projektet	reagera ifall projektet inte hinner till milstolparnar eller går över budget	Programvaran Dokumentation
	Dela ut uppgifter inom teamet	
	Programmera, testa, dokumentera	
3. Testning	Kan bestå av:	Testresultat
Uppgift: Verifiera att programvaran fungerar som den skall	<ul style="list-style-type: none"> - förbestämda tekniska tester - stresstest över nätverk - performanstest - användartestning - vanligen VIKTIGAST! - säkerhetstestning - penetration testing - blue team vs red team 	
4. Ibruktagning	Installera programvaran på servrar, eller distribuera den till användare	Användbar tjänst Bruksanvisningar
Uppgift: Installera programvaran i sin omgivning så att användare kan använda den	Utbilda användarna, utbilda stödpersonalen (om annan än utvecklingspersonalen)	

|5. Underhåll |Se till att tjänsten hålls uppe, dvs lös problem | |med nätverkstjänst, servrar som brinner, användare | |Efter projektet tagit slut |som skriker, och brottslingar eller statsmakter som | |försöker bryta sig in på ditt nätverk. | |Uppgift: | |Uppehåll tjänstens brukbarhet |Svara på/lös stödförfrågningar från användare | |Förbättra säkerheten av programvaran vid behov, t.ex om | |nya hot publiceras "Täpp till luckor" |

|6. Urbruktagning |Trappa ner tjänstenivån långsamt, kan även ske |Meddelande om att stödet tar slut | |naturligt (Ingen vill använda ditt program mera) |

|Uppgift: | | |Se till att tjänsten tas ur |Se till att alternativ för att lösa samma
problem | |bruk utan att störa någon |som tjänsten löste finns till förfogande |
|annan verksamhet | | |Ta ner alla instansser av servern (ifall det finns) | | | |
|Skicka ut meddelanden om att tjänsten inte längre stöds|