

CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE

```
graph TD; A[CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE] --- B[SOFTWARE]; A --- C[INTERNET]; A --- D[Es el conjunto de estados del progreso de los proyecto de creación de aplicaciones informáticas, para poder identificar cuánto se ha avanzado y cuánto queda hasta el final.]; B --- E[SOFTWARE DE SISTEMA]; B --- F[SOFTWARE DE APLICACIÓN]; B --- G[SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN];
```

SOFTWARE

Designa a todo componente intangible (y no físico) que forma parte de dispositivos como computadoras, teléfonos móviles o tabletas y que permite su funcionamiento.

INTERNET

Esta constituido por ordenadores conectados entre sí, a través de redes o sistemas de comunicación que interconectan distintos tipos de dispositivos, con la finalidad de ofrecer distintos servicios.

Es el conjunto de estados del progreso de los proyecto de creación de aplicaciones informáticas, para poder identificar cuánto se ha avanzado y cuánto queda hasta el final.

SOFTWARE DE SISTEMA

Son aquellos programas que permiten al usuario interactuar con el sistema físico.

SOFTWARE DE APLICACIÓN

Hace referencia a lo que comúnmente conocemos como programas , que permiten a los usuarios hacer tareas útiles.

SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN

Comprende las herramientas necesarias para crear programas nuevos, se acude al lenguaje de programación, lenguaje humano y lenguaje binario mediante el uso de ordenes.

MANTENIMIENTO

Esta es una de las fases más importantes del ciclo de vida de desarrollo del software. Puesto que el software ni se rompe ni se desgasta con el uso.

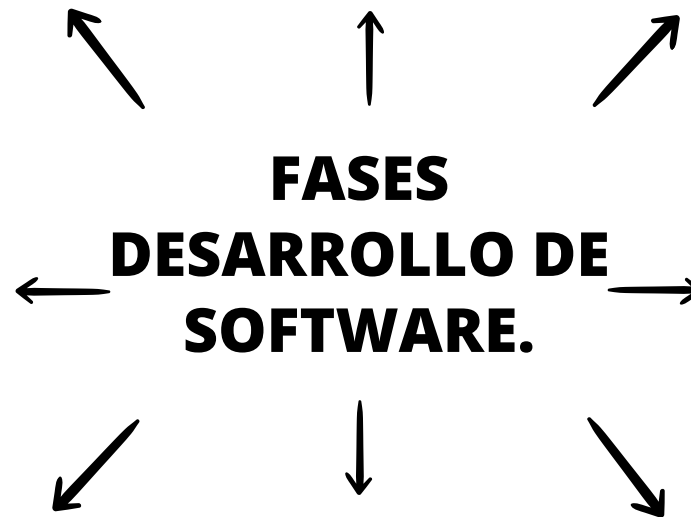
INSTALACIÓN

En esta fase es poner el software en funcionamiento, por lo que hay que planificar el entorno teniendo en cuenta las dependencias existentes entre los diferentes componentes del mismo.

IMPLEMENTACIÓN

En esta fase hay que elegir las herramientas adecuadas, un entorno de desarrollo que facilite el trabajo y un lenguaje de programación apropiado para el tipo de software a construir.

Es un modo sistemático de realizar, gestionar y administrar un proyecto para llevarlo a cabo con grandes posibilidades de éxito.



FASES DESARROLLO DE SOFTWARE.

PRUEBAS

Como errar es humano, la fase de pruebas del ciclo de vida del software busca detectar los fallos cometidos en las etapas anteriores para corregirlos.

PLANIFICACIÓN

En esta fase se prepara el diseño y posteriormente la implementación del sistema.

DISEÑO

En esta fase se estudian posibles opciones de implementación para el software que hay que construir, así como decidir la estructura general del mismo.

ANÁLISIS

Corresponde al proceso a través del cual se intenta descubrir qué es lo que realmente se necesita y se llega a una comprensión adecuada de los requerimientos del sistema.

MODELO REPETITIVO

Proyecta el proceso de desarrollo de modo cíclico repitiendo cada paso después de cada ciclo en el proceso de ciclo de vida del software.

Los modelos de ciclo de vida se han actualizado para plasmar las etapas de desarrollo involucradas y la documentación necesaria, de forma que cada fase se valide antes de continuar con la siguiente.

MODELO EN CASCADA

En el modelo de ciclo de vida en cascada las fases anteriores funcionarán una detrás de la otra de manera lineal.

MODELOS CICLOS DE VIDA DEL SOFTWARE

MODELO EN ESPIRAL

En la etapa siguiente se crean los modelos de prototipo del software, que incluye el análisis de riesgo. Posteriormente se usa un modelo estándar para construir el software.

MODELO EN V

En cada fase se crea la planificación de las pruebas y los casos de pruebas para verificar y validar el producto en función de los requisitos de la misma.

MODELO BIG BANG

Este modelo tiene como concepto principal la creación del universo; así, si se reúnen fondos y programación, se consigue el mejor producto de software.