

#university

Waterfall

Summary

- We are creating **Groceries@Home** a web application for grocery orders and delivery
- The client is called **Grocery Home Delivery Service**
- The budget is \$280,000
- The length is 1,350 clock ticks

Questions

1. Quel est l'effet de congédier André dès le début du projet?
 - **This is going to severely hinder the game, because Andre is probably the best all-around employee, good at requirements, design, and coding. Without him you are left with only 2 good designers, and 3 good coders, which is not enough to get a good score. Without him, you are forced to either use too few people on these tasks, or use people who aren't very good at these tasks, who will slow things down and introduce more errors.**
2. Qu'est qu'un débutant comme Roger peut et ne peut pas faire?
 - Roger peut techniquement tout faire mais pour avoir la meilleure performance de sa part il est préférable de le coupler avec un employé expérimenté pour obtenir le maximum de sa part
3. Qu'arrive-t-il si vous ne complétez pas complètement une étape et démarrez quand même l'étape suivante?
4. Qu'arrive-t-il quand on met trop d'employés au travail sur une même tâche?
 - Le nombre d'erreur augmente beaucoup, en assignant la tâche de création des requêtes à Andre et Anita uniquement, une fois à 100% de completion, nous n'avons aucune erreur alors qu'en assignant toute l'équipe une fois la tâche complétée, nous avons 102 erreurs
5. Quel est l'effet d'un bonus et d'une augmentation de salaire?
 - **A short-term increase in productivity/mood or a longer-term increase in productivity/mood.**
6. Describe in detail the process (in terms of the sequence of possible steps that you can take in the game) that this game rewards
 - **Create requirements; review requirements; correct requirements; create design; review design; correct design; create code; inspect code; correct code; integrate code; create, review & correct system test plan (although this step can come anywhere after requirements are done or partway done); do system test, correct code, deliver product.**

Notes

- L'impact de donner une augmentation de salaire à un employé résulte en une augmentation temporaire de l'énergie de l'employé
- Si on congédie André au début du projet, l'avancement du projet est plus lent
- L'impact d'utiliser un employé expérimenté pour une tâche est une diminution des erreurs pour toutes les étapes.
- Le moment idéal pour exécuter une revue afin de découvrir le plus d'erreurs possible est directement à la suite de la création d'un artefact.

- Préparer les tests avant de les effectuer facilite la détection d'erreurs.
- La meilleure approche pour traiter les demandes de changements du client en cours de l'étape de programmation est de remonter directement dans les exigences et compléter chacune des étapes suivantes du cycle de vie.
- Les tâches que Roger, peut faire avec succès sont les revues et l'inspection.
- L'impact d'utiliser plus de 4 employés sur une même tâche est une diminution de la productivité et une augmentation des erreurs dans l'étape en cours.
- L'impact de donner un bonus à un employé est une augmentation temporaire de l'énergie de l'employé.
- L'impact de la piètre qualité du travail sur les étapes suivantes est une augmentation des erreurs dans les étapes suivantes.
- L'intégration en « big bang » à la fin, ce qui cause toujours des surprises, est une faiblesse du cycle de vie Waterfall.
- Faire l'acquisition d'outils de génie logiciel améliore le résultat pour le Waterfall.
- Le fait d'être facile à comprendre est une force du cycle Waterfall
- La stratégie qui donne le meilleur résultat pour le Waterfall est :
 - Laisser 1 ou 2 des meilleurs employés à la correction des erreurs qui ont été détectées dans les exigences.
 - Débuter la création de la prochaine étape avec la même stratégie, en utilisant les employés disponibles pour la correction des artéfacts précédents.
 - À la suite de la collecte des exigences, intégrer tous les employés à la revue des exigences.
 - Assigner les 3 ou 4 meilleurs employés au travail.
 - Lors de nouvelles exigences, respecter la cascade en partant de la première étape, soit les exigences, et répéter la même boucle définie à partir du début.
- Le meilleur moment pour faire la revue est directement après la création d'un artéfact
- Assigner les meilleurs employés influence le jeu
- L'approche optimale pour traiter les demandes de changements du client en cours de l'étape de programmation du projet est de remonter directement dans les exigences et compléter chacune des étapes suivantes du cycle de vie.

Prototypage rapide

Summary

- TODO

Notes

- L'ordre des langages de programmation pour produire un prototype jetable, du plus rapide au plus lent, est Visual Basic, Java, puis C++.
- Effectuer trop peu de prototypage entraîne une augmentation de temps dans le projet et une augmentation des erreurs lors de la conception et du code.
- Utiliser le même langage pour le prototype et le logiciel n'a aucun effet.
- Effectuer beaucoup plus de prototypage peut retarder le projet et ne facilite pas ou peu la correction des artéfacts ultérieurs.