

# Table des matières d'un projet de génie logiciel

1. Objectif – une description brève
2. Etude de faisabilité
3. Description du contexte
4. Spécification des besoins
  - a. Découverte des actionnaires
  - b. Découverte les besoins de point de vue de chaque actionnaire
    - i. Fonctionnels
    - ii. Non-fonctionnels
  - c. Recensement et généralisation des besoins en trouvant les besoins communs et les besoins contradictoires
    - i. Spécifier les besoins dans forme tabulaire
    - ii. Dessiner le diagramme des cas d'utilisation
5. Modéliser les besoins fonctionnels ; pour chaque besoins :
  - a. Ecrire les scénarios
  - b. Elaborer les modèles nécessaires et dessiner les digrammes
6. Spécifier des exigences de sécurité et fiabilité spéciales.
7. Conception initiale d'architecture du logiciel
  - a. Elaborer et dessiner les modèles nécessaires
  - b. Décrire les composants du logiciel et les interfaces entre eux
  - c. Faire un projet initiale de l'interface d'utilisateur