

Chap 1 : GL

• Objectif de cycle de vie : (p1)

detecter les erreurs

maîtriser la qualité du logi

(p1,2)

Spécificat° des besoins

Analyse

Concept°

Maintenance

Test

Codage

Achète de dev

(p2)

Unitaire

Types de Tests

Intégrat°

Acceptat°

(p2)

Corrective

Preventive

Types de Maintenance

Adaptative

(p2)

• Modél de processus : définit

phases du dev

produit intermédiaire

(p3)

V

Cascade

Spirale

Modèles Classique

Y

Incrementale

(dev rapide, intégrat° continue, test, livraison)

(p8)

Adaptatif (Apprentissage)

Iterative

Empowered (Résilience)

AGILE

Groupe effort

Lean (simple)

(p8)

Les individus et leurs interactions

4 val de Manifeste Agile

Fonctionnement du logiciel

Collaborat° avec les clients

Adaptat° au changement

Moins de documentation

Méthode Agile

Ajuster rapide aux changements

Moins de contrôle

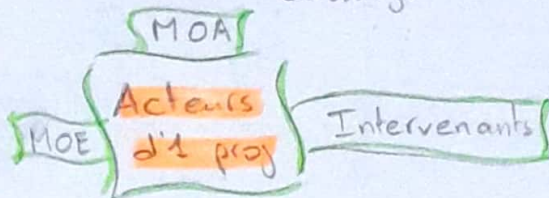
Garantir les livraisons

Chapitre 2 GL

(p1)

Maîtrise d'Ouvrage

Maîtrise d'œuvre



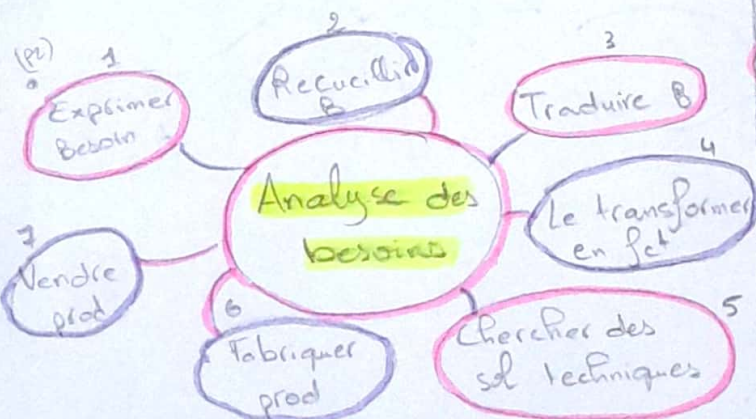
(p2) **Etude de faisabilité** : porte sur la disponibilité de moyens pour le proj.

- Va-t-on gagner qd chose?
- A-t-on les moyens de faire proj? (personnel, machine, compétences..)
- A-t-on l'argent pour le faire?

(p2) **Faisabilité Economique** ⇒ Analyse du rapport Coût/Bénéfice.

Mesurable
(en DH)

Non mesurable
- meilleur concept
- " design marketing
- satisfact° du client



(p2)

Estimer la taille du prod

Estimer la charge J/H ou mois/H

4 étapes d'estimer d'un projet

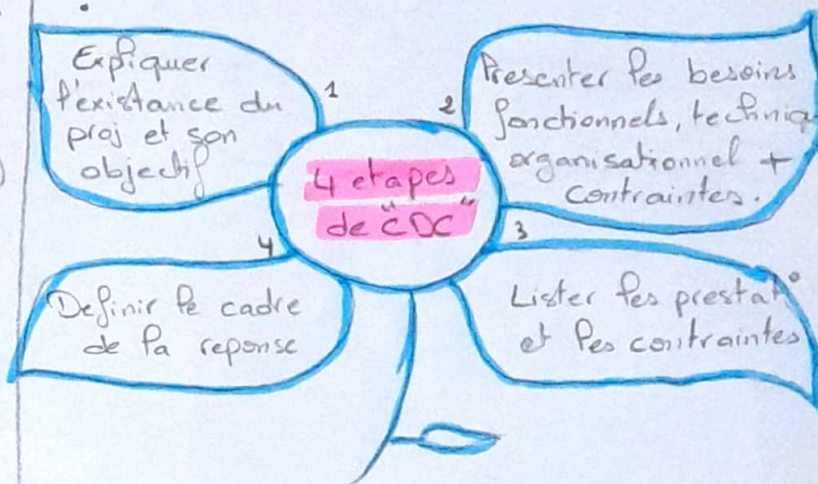
Estimer le coût du proj en monnaie locale

Construire le calendrier planning

(p2) **Cahier de charge** quand le besoin est décrit dans un document final

→ Ce besoin doit être formulé en terme de fait que le syst. doit accomplir.

- **Cahier des charges** → client-utilisateur
- **Contrat**
- **Convention**



Les expressions trop restrictives
rapidement ancien.

À éviter en CDC

Les mots ambigus

min ou max
C ⇒ pas inférieur à

Eviter les redondances