Types of Software

Temps-réel	Réaction immédiate requise et environnement souvent contraignant
Traitement données	Fiabilité des résultats et sécurité dans l'accès aux données
Game	Games to users
Mobile	Built for a specific platform, such as iOS for the Apple iPhone or Android for a Samsung device
Web	Accessed via the internet browser and will adapt to whichever device you're viewing them on

Types of Projects

Correctif	Projet qui corrige un défaut
Adaptif	Modifications à apporter au système de façon à tenir compte de changements dans le système d'opération, les données, les règles, etc
Amélio-ration	Ajout de nouvelles options
Perfectif	Changements apportés à la structure interne du programme
Greenfield	Nouveau développement

Catégories

Sur mesure	Client spécifique
Générique	Vendu sur le marché
Embarqué	Scellé dans du matérial électr-onique et difficile à modifier

Conception

Cadre d'appl ication	Un cadre d'applications est un logiciel général dont certains éléments demeurent ouverts

Conception (cont)

Travaux d'asse-mblage	Ils impliques la mise ensemble de composantes fonctionnelles existantes

Activités

Déf. & spéc. des exigences	Analyse de domaine, définition de problème, cueillette des besoins, analyse des besoins, spécif-ication formelle des exigences
Conception	Décider comment la techno-logie sera utlisée. Déterminer ce qui sera réalisé par le logiciel et par le matériel—-Mettre au point l'architecture du système, la définition des sous-systèmes et de leurs interactions—Élaboration des éléments internes de chaque sous-système—Conception des interfaces usagers et des bases de données
Modéli-sation	Créer des représentations du logicial et de son domaine d'application. Modéliser - son utlisation - sa structure - sa dynamique et son compor-tement
Programmation	
Assurance de qualité	Révision, inspections, mise à l'épreuve
Déploiement	
Gestion du processus	

Qualité

Aspects	Convivialité, efficacité, fiabilité, maintenabilité, réutil-isabilité
Parties impliquées	Utilisateurs, clients, dévelo-ppeurs, gestionnaires
Conflicts	Efficiency vs maintainability & reusability

Methodologies

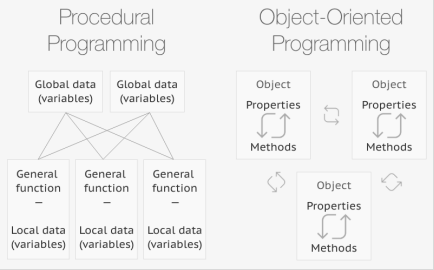
Agile	Continuous iteration of develo-pment and testing in the software develo-pment process	P: focused on client process, self-organized teams, quality maintenance, reduces risk in development process C: no bueno for small development projects, il faut un expert, cost of implementation is higher and project can easily go off track
Waterfall	Followed in the sequential order, and so project develo-pment team only moves to next phase of develo-pment or testing if the previous step completed succes-sfully	P: easiest to manage, works well for small projects, faster delivery, process and results are well documented, easily adaptable C: no bueno for large projects, less effective if requirements are not well estabi-ished, very difficult to move back steps, high chance of bugs being found late

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

Oientation

Paradigme procédural	Organisation autour de la notation des procédures ABSTRACTION DES PROCÉDURES: fonctionnne bien lorsque les données sont simples ABSTRACTION DES DONNÉES: grouper ensemble les données décrivant une même entité, aide à réduire la complexité
Paradigme orienté object	Les abstractions de procédures sont placées à l'intérieur des abstractions de données. es objets sont des instances de classes:—Ce sont des abstractions de données—Contenant des abstractions de procédures

Diagrammes



Objets

Définition	Ensemble structuré de données s'exécutant dans un logiciel
Propriétés	Représentant son état
Compor-tement	-déinissant ses actions et réactions -simulant parfois le comportement d'un objet du monde réel

Classes

Définition	Unité d'abstraction dans un programme orienté-objet
Instances	Des objets similaires que la classe représente
Module logiciel	-Décrivant la structure de ses instances (propriétés)—Contenant des méthodes définissant leur comportement

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com