

Conduite de Projet

Cours 1 — Le Génie Logiciel

Stefano Zacchioli
zack@irif.fr

Laboratoire IRIF, Université Paris Diderot

2019–2020

URL <https://upsilon.cc/zack/teaching/1920/cproj/>
Copyright © 2011–2014, 2020 Stefano Zacchioli
© 2010 Yann Régis-Gianas
License Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



- 1 Le génie logiciel
- 2 Le cours de CProj
- 3 Les grands principes du génie logiciel
- 4 Les processus de développement
- 5 La gestion de projet

- 1 Le génie logiciel
- 2 Le cours de CProj
- 3 Les grands principes du génie logiciel
- 4 Les processus de développement
- 5 La gestion de projet

?

Projet

Définition (projet)

Un ensemble d'activités et d'actions entreprises dans le but de répondre à un **besoin défini** sans épuiser les **ressources allouées**, comme notamment :

- **délais** fixés (temps)
- **enveloppe budgétaire** (argent)

Projet Logiciel (ou projet de développement logiciel) \approx projet ayant pour but le développement (d'une version d'un) logiciel

Le génie logiciel est la science qui nous aide à mener à bout un projet logiciel.

Qu'est-ce que le génie logiciel ?

Définition (Génie logiciel)

Le **génie logiciel** est un domaine des sciences de l'ingénieur dont l'objet d'étude est la **conception**, la **fabrication**, et la **maintenance** des *systèmes informatiques complexes*.

Qu'est-ce qu'un système?

?

Qu'est-ce qu'un système ?

- Un **système** est un ensemble d'*éléments* interagissant entre eux suivant un certains nombres de principes et de *règles* dans le but de réaliser un *objectif*.
- La **frontière** d'un système est le critère d'appartenance au système.
- L'**environnement** est la partie du monde extérieure au système.
- Un système est souvent **hiérarchisé** à l'aide de *sous-systèmes*.
- Un système **complexe** se caractérise par :
 - ▶ sa **dimension**, qui nécessite la collaboration de plusieurs personnes pour sa réalisation ;
 - ▶ son **évolutivité**.

Exemple

une fourmilière, l'économie mondiale, le noyau Linux, ...

Qu'est-ce qu'un logiciel?

?

Qu'est-ce qu'un logiciel?

Définition (Logiciel)

Un **logiciel** est un ensemble d'**entités** (*artifacts*) nécessaires au fonctionnement d'un processus de traitement automatique de l'information.

Parmi ces entités, on trouve par exemple :

- des **programmes** (en format *code source* ou exécutables) ;
- des **documentations** d'utilisation ;
- des informations de **configuration** ;
- ...

Qu'est-ce qu'un logiciel? (cont.)

Un logiciel est en général un sous-système d'un système englobant.

- Il peut interagir avec des **clients**, qui peuvent être :
 - ▶ des opérateurs humains (utilisateurs, administrateurs, ...);
 - ▶ d'autres logiciels;
 - ▶ des contrôleurs matériels.
- Il réalise une **spécification** : son comportement vérifie un ensemble de critères qui régissent ses interactions avec son environnement.

Le **génie logiciel** vise à garantir que :

- 1 la spécification répond aux besoins réels de ses clients ;
- 2 le logiciel respecte sa spécification ;
- 3 les coûts alloués pour sa réalisation sont respectés ;
- 4 les délais de réalisation sont respectés.

Comment spécifier un logiciel?

Répondre à la question

Que doit faire le logiciel?

- La spécification d'un logiciel peut prendre de nombreuses formes.
- La *complexité* et les *dimensions* de la spécification peuvent varier énormément en fonction de l'environnement d'utilisation du logiciel et des objectifs auxquels il répond.

Quelques exemples de spécifications

$$\forall I, \text{Precondition}(I) \implies \exists O, \text{Postcondition}(I, O)$$

Exemple (Un algorithme de tri)

<i>Entrée</i>	un tableau t
<i>Pre</i>	il existe une relation d'ordre sur les éléments du tableau
<i>Sortie</i>	un tableau u
<i>Post</i>	u est trié

Exemple (La partie arrière d'un compilateur)

<i>Entrée</i>	un arbre de syntaxe abstraite P
<i>Pre</i>	le programme est bien typé
<i>Sortie</i>	un fichier exécutable E
<i>Post</i>	la sémantique de E est la même que celle de P

Ce sont des spécifications (relativement) simples dont la conformité aux objectifs de leurs clients ne fait aucun doute.
(Cela ne rend pas aisée pour autant leur réalisation.)

Quelques exemples de spécifications

$$\forall I, \text{Precondition}(I) \implies \exists O, \text{Postcondition}(I, O)$$

Exemple (Un algorithme de tri)

<i>Entrée</i>	un tableau t
<i>Pre</i>	il existe une relation d'ordre sur les éléments du tableau
<i>Sortie</i>	un tableau u
<i>Post</i>	u est trié et contient exactement les mêmes éléments que t

Exemple (La partie arrière d'un compilateur)

<i>Entrée</i>	un arbre de syntaxe abstraite P
<i>Pre</i>	le programme est bien typé
<i>Sortie</i>	un fichier exécutable E
<i>Post</i>	la sémantique de E est la même que celle de P

Ce sont des spécifications (relativement) simples dont la conformité aux objectifs de leurs clients ne fait aucun doute.

(Cela ne rend pas aisée pour autant leur réalisation.)

Quelques exemples de spécifications plus complexes

Exemple (Une interface graphique)

Le modèle d'interaction avec le client est non déterministe.
Doit-on spécifier toutes les traces d'exécution possibles ?

Exemple (Un traducteur automatique)

Qu'est-ce qu'un texte anglais « bien écrit » ?

Exemple (Un logiciel « boursicoteur »)

(effectuant des achats et des ventes en bourse)

Comment établir une spécification sans y inclure un modèle du système financier ?

Exemple (Un jeu vidéo)

Comment spécifier ce qui est amusant ?

Comment fabriquer un logiciel de qualité?

En plus du respect (essentiel) de sa spécification, la **qualité** d'un logiciel dépend des 4 critères suivants :

Maintenabilité Peut-on faire évoluer le logiciel?¹

Robustesse Le logiciel est-il sujet à des dysfonctionnements?

Efficacité Le logiciel fait-il bon usage de ses ressources?

Utilisabilité Est-il facile à utiliser?

1. Un logiciel ne s'use pas. La correction d'une erreur n'est pas évolution mais un échec du concepteur.

Comment fabriquer un logiciel de qualité?

Historiquement, il y a eu une prise de conscience dans les années 70, appelée **la crise du logiciel**, dû à un tournant décisif : c'est à cette époque que le coût de construction du logiciel est devenu plus important que celui de la construction du matériel.

The major cause of the software crisis is that the machines have become several orders of magnitude more powerful! To put it quite bluntly : as long as there were no machines, programming was no problem at all; when we had a few weak computers, programming became a mild problem, and now we have gigantic computers, programming has become an equally gigantic problem.



Edsger W. Dijkstra

The Humble Programmer.

ACM Turing Lecture, 1972.

<http://cs.utexas.edu/users/EWD/transcriptions/EWD03xx/EWD340.html>

Comment fabriquer un logiciel de qualité?

Pour répondre à cette crise, on a essayé d'**appliquer les méthodes connues de l'ingénieur au domaine du logiciel**, pour établir des méthodes fiables sur lesquelles construire une **industrie du logiciel**.

Il s'agit de se donner un cadre rigoureux pour :

- 1 Guider le développement du logiciel, de sa conception à sa livraison.
- 2 Contrôler les coûts, évaluer les risques et respecter les délais.
- 3 Établir des critères d'évaluation de la qualité d'un logiciel.

Les spécificités du logiciel

Pendant, la construction d'un logiciel diffère de celle d'un pont :

- une modification infime peut avoir des conséquences critiques ;
- les progrès technologiques très rapides peuvent rendre un logiciel caduque ;
- il est difficile de raisonner sur des programmes ;
- les domaines des entrées des logiciels sont trop grands pour le test exhaustif ;
- les défaillances des programmes sont en général dues à des erreurs humaines ;
- on ne sait pas très bien réutiliser les programmes existants ;
- chaque logiciel a son organisation et sa logique propre ;
- ...

Comment fabriquer un logiciel de qualité?

- Le génie logiciel est un domaine en pleine évolution qui offre une grande palette d'**outils et de méthodes** pour parvenir à construire du logiciel de qualité.
- Aucune de ces méthodes ne s'est imposée à ce jour : il faut donc **prendre du recul** sur les concepts et les conseils qu'elles préconisent et utiliser son **bon sens** pour les adapter à chaque situation.
- Ces méthodes se distinguent principalement par :
 - ▶ leur degré de formalisme ;
 - ▶ leur champ d'application ;
 - ▶ les contraintes de qualité qu'elles ambitionnent.

Qualité du logiciel — approches formelles

Les approches formelles utilisent des outils mathématiques et des méthodes de preuve pour construire un **logiciel correct par construction** dont la vérification est automatisée ou assistée.

Exemple (approches formelles)

- **Méthodes** : méthode B, model-checking, logique de Hoare, ...
- **Outils et notations** : Coq, Z, Atelier B, Why, Frama-C, ...
- Ces méthodes sont utilisées pour développer des logiciels critiques.
- Elles correspondent au niveau le plus élevé de certification.
 - ▶ p.ex., applications de la méthode B pour développer le logiciel embarqué des lignes de métro 14 (1998) et 1 à Paris

Qualité du logiciel — approches semi-formelles

Les approches semi-formelles visent à introduire un **langage normalisé** pour décrire le logiciel et sa spécification.

- Cependant, la *sémantique du langage de spécification n'est pas formalisée*.
- Bien que ces approches précisent le discours du concepteur si on le compare à celui décrit à l'aide du langage naturel, elles contiennent certaines ambiguïtés et n'offrent aucune garantie sur la qualité des résultats.

Exemple (approches semi-formelles)

- **Méthodes** : Rationale Unified Process, Merise, ...
- **Outils et notations** : UML, AnalyseSI, ...

Ces méthodes sont utilisées aujourd'hui par l'industrie du logiciel.

Les approches empiriques mettent en avant un ensemble de “**bonnes pratiques**” qui ont fait leur preuve par l’expérience.

Exemple (approches empiriques)

- **Méthodes** : *unit testing* (p.ex., la famille xUnit), *peer review*, relecture de code, *extreme programming*, programmation défensive, ...
- **Outils** : plates-formes de test, Gerrit, gestionnaire de versions (p.ex., Git), outil de documentation automatique (p.ex., Doxygen) / *literate programming*, ...

L'importance des outils de développement

Dans le cas général, les outils de développement nous aident à :

- 1 implanter une phase d'un **processus de développement logiciel**
- 2 **automatiser** des tâches importantes *et* ennuyeux
- 3 être plus **efficace**

- sans (1), nous ne pourrions pas avancer dans le développement
 - ▶ p.ex., comment écrire un programme sans un éditeur (de texte)?
 - ▶ comment l'exécuter sans un compilateur ou un interprète?

L'importance des outils de développement (cont.)

Dans le cas général, les outils de développement nous aident à :

- 1 implanter une phase d'un **processus de développement logiciel**
- 2 **automatiser** des tâches importantes *et* ennuyeux
- 3 être plus **efficace**

- sans (2) et (3), notre temps serait occupés par des tâches moins “nobles” que la **conception abstraite**, l'**algorithmique**, la **résolution de problèmes** — qui constituent les vrais **habilités du développeurs**
 - ▶ p.ex., combien de **temps** il vous faut pour (re-)indenter une fonction de 40 lignes?
 - ▶ et pour renommer (sans capture) une structure de données dans 20 fichiers source?
 - ▶ pour exécuter 99 tests unitaires après une modification?
 - ▶ déployer la version 2.0 de toto sur 1'000 machines?
 - ▶ combien d'**actions manuelles** dans chaque cas?

Automatisation des taches

HOW LONG CAN YOU WORK ON MAKING A ROUTINE TASK MORE EFFICIENT BEFORE YOU'RE SPENDING MORE TIME THAN YOU SAVE?
(ACROSS FIVE YEARS)

HOW MUCH TIME YOU SHAVE OFF

HOW OFTEN YOU DO THE TASK

	50/DAY	5/DAY	DAILY	WEEKLY	MONTHLY	YEARLY
1 SECOND	1 DAY	2 HOURS	30 MINUTES	4 MINUTES	1 MINUTE	5 SECONDS
5 SECONDS	5 DAYS	12 HOURS	2 HOURS	21 MINUTES	5 MINUTES	25 SECONDS
30 SECONDS	4 WEEKS	3 DAYS	12 HOURS	2 HOURS	30 MINUTES	2 MINUTES
1 MINUTE	8 WEEKS	6 DAYS	1 DAY	4 HOURS	1 HOUR	5 MINUTES
5 MINUTES	9 MONTHS	4 WEEKS	6 DAYS	21 HOURS	5 HOURS	25 MINUTES
30 MINUTES		6 MONTHS	5 WEEKS	5 DAYS	1 DAY	2 HOURS
1 HOUR		10 MONTHS	2 MONTHS	10 DAYS	2 DAYS	5 HOURS
6 HOURS				2 MONTHS	2 WEEKS	1 DAY
1 DAY					8 WEEKS	5 DAYS

<http://xkcd.com/1205/>

Outline

- 1 Le génie logiciel
- 2 Le cours de CProj**
- 3 Les grands principes du génie logiciel
- 4 Les processus de développement
- 5 La gestion de projet

Objectifs du cours

- Ce cours a pour but de vous familiariser avec les futures structures de votre vie professionnelle et de vous donner les outils pour vous adapter à la situation, nécessairement singulière, dans laquelle vous serez acteurs.
- Il a aussi pour objectif de développer vos **capacités d'analyse** de problèmes de conception logiciel.
- Le cours vous permettra aussi de mettre en pratique ces connaissances, dans le cadre d'un projet mené tout au long du semestre.

- introduction au génie logiciel
 - ▶ cycle de vie d'un logiciel
 - ▶ les processus de développement logiciel
 - ▶ conception et architecture d'un logiciel
 - ▶ implémentation et qualité du code
 - ▶ tests du logiciel
- méthodes du génie logiciel
 - ▶ gestion de versions
 - ▶ chaîne de compilation et automatisation
 - ▶ édition de liens et bibliothèques logicielles
 - ▶ développement piloté par les tests
- projet de développement logiciel en équipe tout au long du semestre
- langage de programmation : C
- outils : git, github/gitlab, gcc, make, check

- Le cours est validé par un projet et par un examen (50%/50% dans le 2 sessions).
 - ▶ le projet n'est pas du contrôle continu, il est donc obligatoire
- Le projet consiste à développer un logiciel de façon collaboratif en équipe, en utilisant les méthodes et outils de génie logiciel que nous découvrirons
 - ▶ voir les TPs

Page web

<https://upsilon.cc/zack/teaching/1920/cproj/>

Moodle

<http://moodlesupd.script.univ-paris-diderot.fr/course/view.php?id=6660>

Tous les étudiants doivent s'inscrire sur la page Moodle du cours. Toute annonce concernant le cours sera envoyée via Moodle, sur le forum "Nouvelles". Toute question concernant le projet doit être envoyée sur le forum "Projet — discussions".

Bibliographie



Ian Sommerville

Software Engineering

Pearson, 9th edition, 2010



Robert C. Martin

Clean Code : A Handbook of Agile Software Craftsmanship

Prentice Hall, 2008



Kent Beck

Test Driven Development : By Example

Addison-Wesley, 2002



Scott Chacon, Ben Straub

Pro Git

Apress, 2nd edition, 2014

<https://git-scm.com/book/>



John Levine

Linkers and Loaders

Morgan Kaufmann, 1999

Présentation du projet

Outline

- 1 Le génie logiciel
- 2 Le cours de CProj
- 3 Les grands principes du génie logiciel**
- 4 Les processus de développement
- 5 La gestion de projet

Les grands principes du génie logiciel

Un certain nombre de grands principes (de bon sens) se retrouvent dans toutes ces méthodes. En voici une liste proposée par Ghezzi :

- 1 La rigueur
- 2 La décomposition des problèmes en sous-problèmes
- 3 La modularité
- 4 L'abstraction
- 5 L'anticipation des évolutions
- 6 La généricité
- 7 La construction incrémentale

 C. Ghezzi.
Fundamentals of Software Engineering.
Prentice Hall, 2nd edition, 2002.

Principe #1 — la rigueur

- Les principales sources de défaillances d'un logiciel sont d'**origine humaine**.
- À tout moment, il faut se questionner sur la validité de son action.
- Des outils de vérification accompagnant le développement peuvent aider à réduire les erreurs. Cette famille d'outils s'appelle **CASE** (*Computer Aided Software Engineering*).

Exemple

typeurs, générateurs de code, assistants de preuves, générateurs de tests, profileurs, *test coverage*, outil d'intégration continue, fuzzer, ...

Principe #2 — la décomposition en sous-problèmes



- « *Separation of concerns* » en anglais.
- Il s'agit de :
 - ▶ **Décorrélér** les problèmes pour n'en traiter qu'un seul à la fois.
 - ▶ **Simplifier** les problèmes (temporairement) pour aborder leur complexité progressivement.

Principe #2 — la décomposition en sous-problèmes

*Let me try to explain to you, what to my taste is characteristic for all intelligent thinking. It is, that one is willing to study in depth an aspect of one's subject matter in isolation for the sake of its own consistency, all the time knowing that one is occupying oneself only with one of the aspects. We know that **a program must be correct** and we can study it from that viewpoint only; we also know that **it should be efficient** and we can study its efficiency on another day, so to speak. In another mood we may ask ourselves whether, and if so : why, the program **is desirable**.*

*But nothing is gained—on the contrary!—by tackling these various aspects **simultaneously**. It is what I sometimes have called “**the separation of concerns**”, which, even if not perfectly possible, is yet the only available technique for effective **ordering of one's thoughts**, that I know of. This is what I mean by “**focusing one's attention upon some aspect**” : it does not mean ignoring the other aspects, it is just doing justice to the fact that from this aspect's point of view, the other is irrelevant. It is being one- and multiple-track minded simultaneously.*



Edsger W. Dijkstra

On the role of scientific thought.

<http://cs.utexas.edu/users/EWD/transcriptions/EWD04xx/EWD447.html>

Principe #2 — la décomposition en sous-problèmes

Exemple (Comment acheminer un email de façon sûr à travers un réseau?)

Décomposition en couches utilisée sur Internet :

SMTP protocole de la couche application (sûr, grâce au *store and forward*) qui suppose une couche de transport de paquet sûr.

TCP protocole de la couche transport permettant de s'assurer que tous les paquets arrivent, même si le réseau peut perdre des paquets.

Principe #2 — la décomposition en sous-problèmes

Exemple (Comment créer dynamiquement une page internet pour visualiser et modifier le contenu d'une base donnée sans la corrompre?)

Décomposition en trois composants :

Modèle son rôle est gérer le stockage des données.

Vue son rôle est formater les données.

Contrôleur son rôle est de n'autoriser que les modifications correctes.

Principe #3 — la modularité

- C'est une instance cruciale du principe de décomposition des problèmes.
- Il s'agit de partitionner le logiciel en **modules** qui :
 - ▶ ont une **cohérence interne** (des invariants);
 - ▶ possèdent une **interface** ne divulguant sur le contenu du module que ce qui est strictement nécessaire aux modules clients.
- L'**évolution de l'interface** est indépendante de celle de l'implémentation du module.
- Les **choix d'implémentation** sont indépendants de l'utilisation du module.
- Ce mécanisme s'appelle le **camouflage de l'information** (*information hiding*).



D. L. Parnas.

On the criteria to be used in decomposing systems into modules.
Communications of the ACM. Vol. 15 Issue 12, 1972

Principe #4 — l'abstraction

- C'est encore une instance du principe de décomposition des problèmes.
- Il s'agit d'exhiber des **concepts généraux** regroupant un certain nombre de **cas particuliers** et de raisonner sur ces concepts généraux plutôt que sur chacun des cas particuliers.
- Le fait de fixer la **bonne granularité** de détails permet :
 - ▶ de raisonner plus efficacement ;
 - ▶ de factoriser le travail en instanciant le raisonnement général sur chaque cas particulier.

Exemple (Support dans les langages de programmation)

les classes abstraites dans les langages à objets, le polymorphisme de OCaml et le *generics* de Java, les fonctions d'ordre supérieur, les foncteurs de OCaml et le *templates* de C++, ...

Principe #5 — l'anticipation des évolutions

Définition

An **E-program** is written to perform some real-world activity; how it should behave is strongly linked to the **environment** in which it runs, and such a program needs to adapt to varying requirements and circumstances in that environment

From **Lehman's laws** of software evolution :

- 1 **Continuing Change** — an E-type system must be continually adapted or it becomes progressively less satisfactory
- 2 **Increasing Complexity** — as an E-type system evolves, its complexity increases unless work is done to maintain/reduce it
- 6 **Continuing Growth** — the functional content of an E-type system must be continually increased to maintain user satisfaction over its lifetime
- 7 **Declining Quality** — the quality of an E-type system will appear to be declining unless it is rigorously maintained and adapted to operational environment changes

Principe #5 — l'anticipation des évolutions (cont.)

- Un logiciel a un cycle de vie plus complexe que l'habituel
commande → spécification → production → livraison
- La maintenance est la gestion des évolutions du logiciel.
- Il est primordial de **prévoir les évolutions possibles** d'un logiciel pour que la maintenance soit la plus efficace possible.
- Pour cela, il faut s'assurer que les **modifications** à effectuer soient le plus **locales** possibles.
- Ces modifications ne devraient pas être *intrusives* car les modifications du produit existant remettent en cause ses précédentes **validations**.
- Concevoir un système suffisamment riche pour que l'on puisse le **modifier incrémentalement** est l'idéal.

Principe #6 — la généricité



Figure – *template*

- Un logiciel **réutilisable** a beaucoup plus de valeur qu'un composant dédié.
- Un composant est **générique** lorsqu'il est adaptable.

Principe #7 — la construction incrémentale

- Un développement logiciel a plus de chances d'aboutir si il suit une cheminement **incrémental** (*baby-steps*).

Exemple

Laquelle de ses deux méthodes de programmation est la plus efficace ?

- 1 Écrire l'ensemble du code source d'un programme et compiler.
- 2 Écrire le code source d'une fonction ou module, le compiler, et passer à la suivante.

Pourquoi ?

À propos des principes

- Vous devez avoir en tête ces principes : ils se retrouvent dans toutes les méthodes et outils que nous allons aborder.

- 1 La rigueur
- 2 La décomposition des problèmes en sous-problèmes
- 3 La modularité
- 4 L'abstraction
- 5 L'anticipation des évolutions
- 6 La généricité
- 7 La construction incrémentale

Outline

- 1 Le génie logiciel
- 2 Le cours de CProj
- 3 Les grands principes du génie logiciel
- 4 Les processus de développement**
- 5 La gestion de projet

Qu'est-ce qu'un processus ?

Définition (processus de développement logiciel)

Un **processus de développement logiciel** est un ensemble (structuré) d'**activités** que conduisent à la production d'un logiciel

- Il n'existe pas de processus idéal.
- La plupart des entreprises **adapte les processus** existants à leurs besoins.
- Ces besoins varient en fonction du domaine, des contraintes de qualité, des personnes impliquées.
- Ce qui est essentiel, c'est de comprendre quel est son rôle dans ce processus et d'en saisir les rouages.
- L'étude et la pratique de processus existants doit vous permettre de vous forger un **regard critique sur ces processus**.

Activités du développement logiciel

Les activités des processus de développement logiciels se regroupent en 5 grandes catégories :

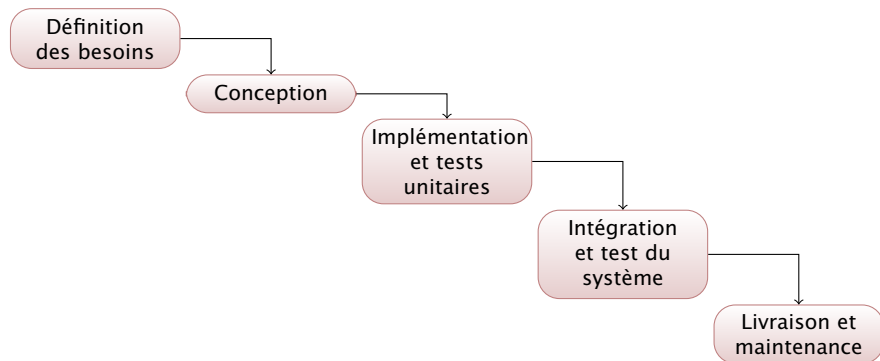
- 1 La **spécification du logiciel** définit ses fonctionnalités et leurs contraintes.
- 2 La **conception** ...
- 3 ... et l'**implémentation** sont chargées de réaliser le logiciel, en conformité avec sa spécification.
- 4 La **validation** s'assure effectivement du respect de la spécification par le logiciel produit.
- 5 L'**évolution** adapte le logiciel aux besoins futurs de ses clients.

Schéma général d'un processus de développement

- Il est très rare d'appliquer un processus comme une unique séquence des 5 activités précédentes.
- En effet, ce serait à l'encontre du principe d'incrémentalité.
- En général, un logiciel complet est le fruit de plusieurs **itérations**.
- Chaque itération contient les 5 activités de spécification, conception, implémentation, validation et évolution.

Il existe différents **modèles de processus** qui organisent de façon différentes ces activités

Modèle en cascade

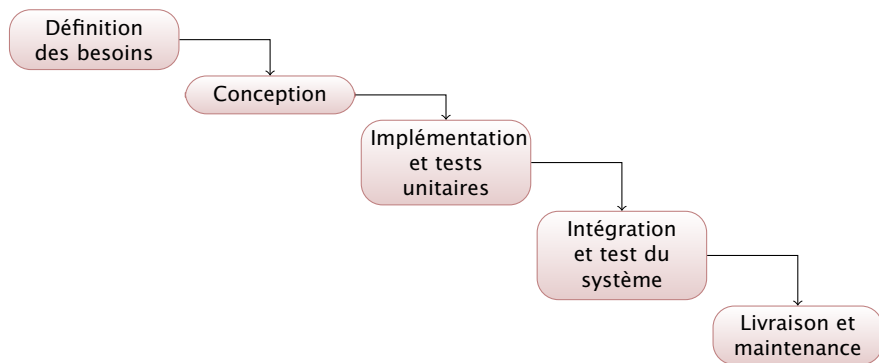


- Chaque phase doit se terminer pour commencer la suivante.
- Des **documents** sont produits pour concrétiser la réalisation de chaque phase.

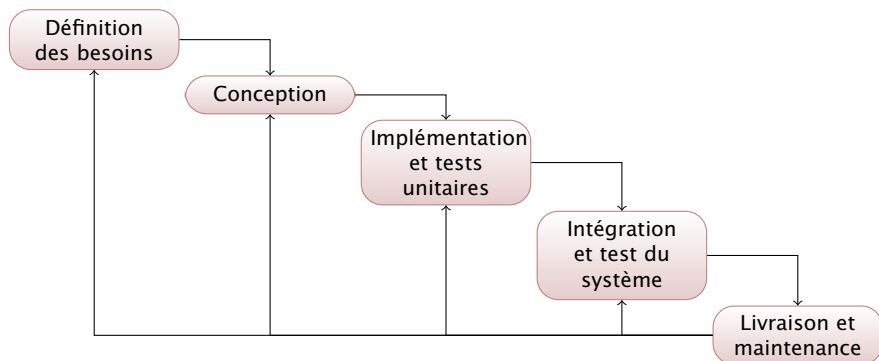
Modèle en cascade — caractéristiques

- Le modèle en cascade est hérité des méthodes classiques d'ingénierie.
 - ▶ Il s'adapte donc bien dans un contexte où le logiciel fait partie d'un **système complexe englobant**.
- La production de **documents** entre chaque phase améliore le suivi du projet.
- Lorsqu'une **erreur** a été commise dans une phase et qu'elle est détectée dans une phase suivante, il faut faire remonter cette information dans la phase incriminée et recommencer le processus à partir de celle-ci. On doit alors reproduire de nouveaux documents . . .
- Ce modèle de processus impose donc une importante réflexion sur les choix faits en amont car le **coût de la correction** d'une erreur est important.
 - ▶ Typique d'un **développement industriel** pour lequel les coûts de la construction du produit sont trop importants pour se permettre une erreur de choix de conception.

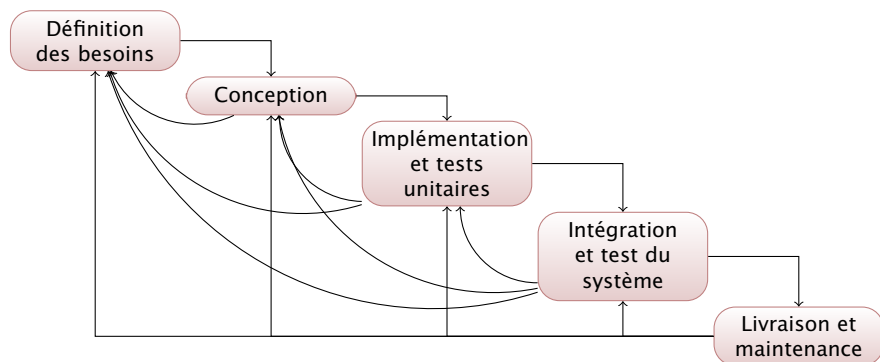
Modèle en cascade — “*feedback loop*”



Modèle en cascade — “*feedback loop*”

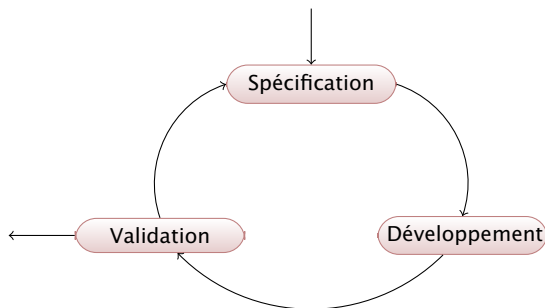


Modèle en cascade — “*feedback loop*”



- Le modèle en cascade rend coûteux le développement itératif puisque la rédaction des documents de validation de chaque phase demande beaucoup de travail.
- Ce modèle est inadapté au développement de systèmes dont la spécification est difficile à formuler *a priori*.

Modèle de développement évolutif



- Ces trois activités sont **entrelacées**.
- Un prototype est écrit rapidement et est confronté à l'utilisateur.
- En fonction du résultat, on **raffine** la spécification.
- On reprend le prototype ou on le réécrit jusqu'à l'obtention du système final.

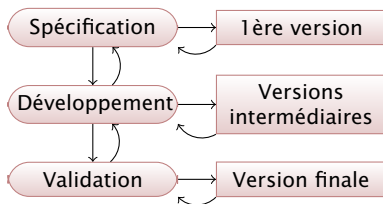
Modèle de développement évolutif — caractéristiques

- Ce modèle augmente les **chances de répondre aux besoins** de l'utilisateur car il permet de les comprendre plus rapidement.
 - ▶ *Are we building the right product?*
- Il remplit le critère d'incrémentalité.
- *Ce modèle ne dispense d'écrire la **spécification*** du système car il faut s'assurer que l'implémentation est correct.
 - ▶ *Are we building the product right?*
- C'est un processus particulièrement adapté aux projets de **taille moyenne** (inférieur à 100 000 lignes de code) comme par exemple des grosses applications Web ou encore les solutions intégrées pour les petites entreprises.

Modèle de développement évolutif — critique

- Il est plus difficile de gérer un projet utilisant ce modèle car la **visibilité de l'avancement** du développement est peu clair.
 - ▶ Dans ce cadre, encore plus que dans un autre, un chef de projet doit aussi être un bon programmeur puisqu'il doit être capable de se faire une idée de l'état du système en observant le développement (possiblement chaotique) des prototypes.
- Il est plus difficile de structurer correctement le logiciel (définir de bonnes abstractions, modulariser efficacement) car les prototypes sont par définition des produits “bricolés”.
- Le coût en termes de tests et de validation du produit final peuvent être très importants.
 - ▶ Des **approches mixtes** intégrant modèle de développement évolutif pour produire un premier prototype validé et un modèle en cascade pour reconstruire correctement un produit final constituent en général de bons compromis.

Modèle de développement à livraison incrémentale



Une approche à mi-chemin entre les modèles cascade et évolutif s'appuie sur une **livraison incrémentale** du produit.

- On hiérarchise les besoins du client en termes de priorité.
- Chaque itération du modèle vise à obtenir un ensemble de fonctionnalités par ordre de priorité.
- Traiter les parties les plus critiques du système en premier minimise les risques d'inadéquation avec le produit final.
- Cependant, il se peut que les choix pris en amont, trop focalisés sur ce noyau de fonctionnalités, compromettent le développement des fonctionnalités secondaires.

Outline

- 1 Le génie logiciel
- 2 Le cours de CProj
- 3 Les grands principes du génie logiciel
- 4 Les processus de développement
- 5 La gestion de projet**

Quel est le rôle d'un chef de projet?

Les activités de gestion d'un projet informatique sont très similaires à celles des autres domaines :

- 1 Écriture de proposition de projet
- 2 Planification du projet
- 3 Évaluation des coûts
- 4 Surveillance du projet et écriture de rapport d'étapes
- 5 Sélection du personnel et évaluation
- 6 Écriture de rapport et de présentation

Écrire une proposition de projet

- À partir d'un appel d'offre, un chef de projet doit écrire une proposition de projet décrivant les objectifs du projet (en général, ses livrables) et les grandes lignes de sa réalisation.
- Une proposition doit aussi contenir une évaluation des risques et des coûts.
- La plupart du temps, cette proposition doit servir d'argumentaire pour justifier la mise en route du projet.

C'est une activité qui requiert une importante expérience et compréhension du domaine d'activité. Le chef de projet engage sa responsabilité.

Planifier un projet

- Le chef de projet doit établir un **jalonnement** (depuis jalon, *milestone* en Anglais) , c'est-à-dire une répartition des activités dans le temps en fonction de leurs dépendances et des ressources disponibles et d'une évaluation des risques liés à leur réalisation.
- Il s'agit d'un travail d'ordonnancement qui nécessite encore une connaissance très précise du domaine, des équipes de développement, etc. . .

Méthodes et outils : diagrammes de Gantt, réseau PERT, modèle COCOMO II

Veiller sur un projet

- De façon continue, le chef de projet s'assure du progrès des tâches et du respect des délais.
- En cas de retard, il doit réévaluer la planification et éventuellement renégocier les ressources et les contraintes du projet.

La visibilité de la progression des activités est ici essentielle. Un chef de projet doit donc savoir se doter d'indicateurs révélateurs sur l'état du développement.

Sélectionner le personnel

- En cohérence avec la politique de gestion du personnel (projet de carrière, formation continue, sous-traitement, ...), le chef de projet doit affecter des activités et des rôles aux différentes personnes impliquées dans le projet.
 - ▶ Des qualités relationnelles semblent donc utiles...

- Le chef de projet doit pouvoir communiquer une vue **synthétique** du projet à différents publics (autres chefs de projet, clients, responsables, etc ...).