

COURS 1 : GÉNIE LOGICIEL

Samia BOULKRINAT

(Basé sur le cours de Ilhem BOUSSAID)

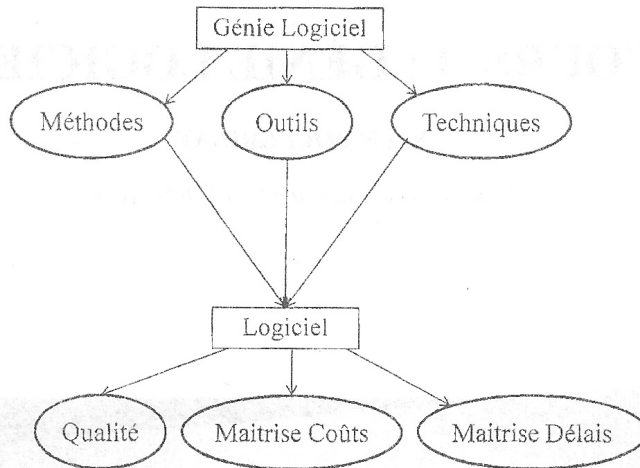
COURS 1: Génie Logiciel

Plan

- I – Introduction au Génie Logiciel
 - 1. Définition du Génie Logiciel
 - 2. Définition du Logiciel
- II – Maintenance d'un Logiciel
- III – But du Génie Logiciel
- IV – Problèmes du Génie Logiciel
- V – Enjeux du Génie Logiciel
- VI – Références

I – Introduction au Génie Logiciel

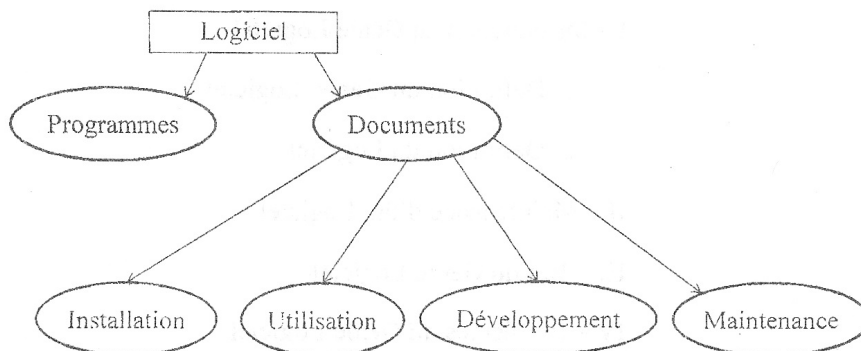
1. Définition du Génie Logiciel



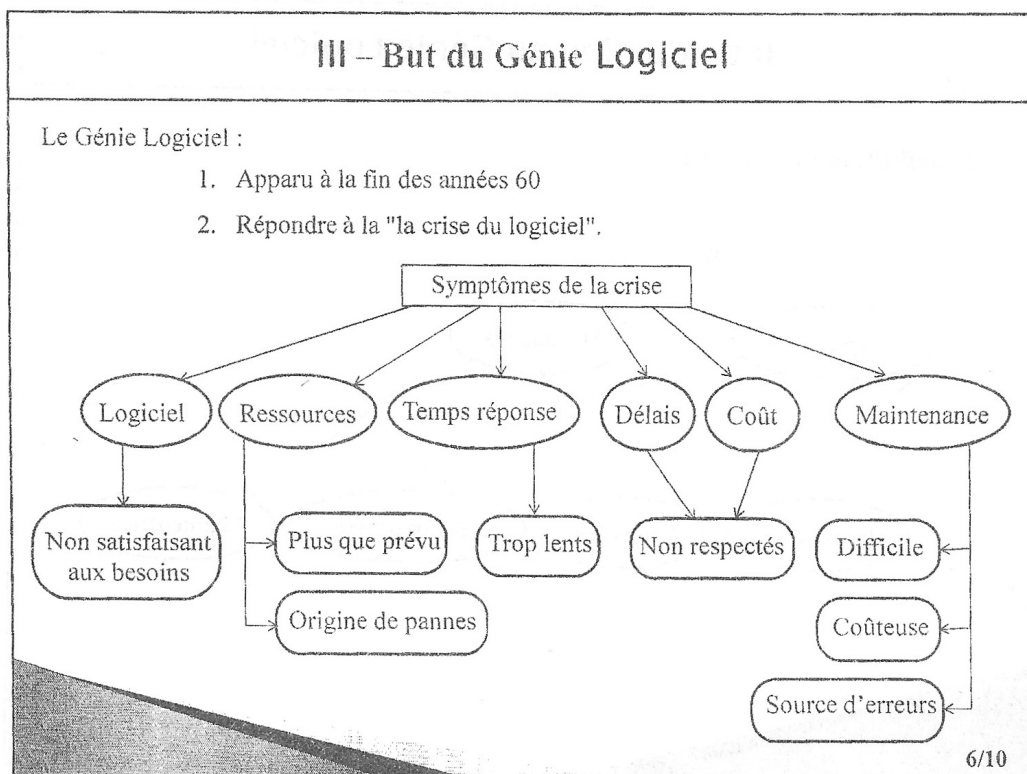
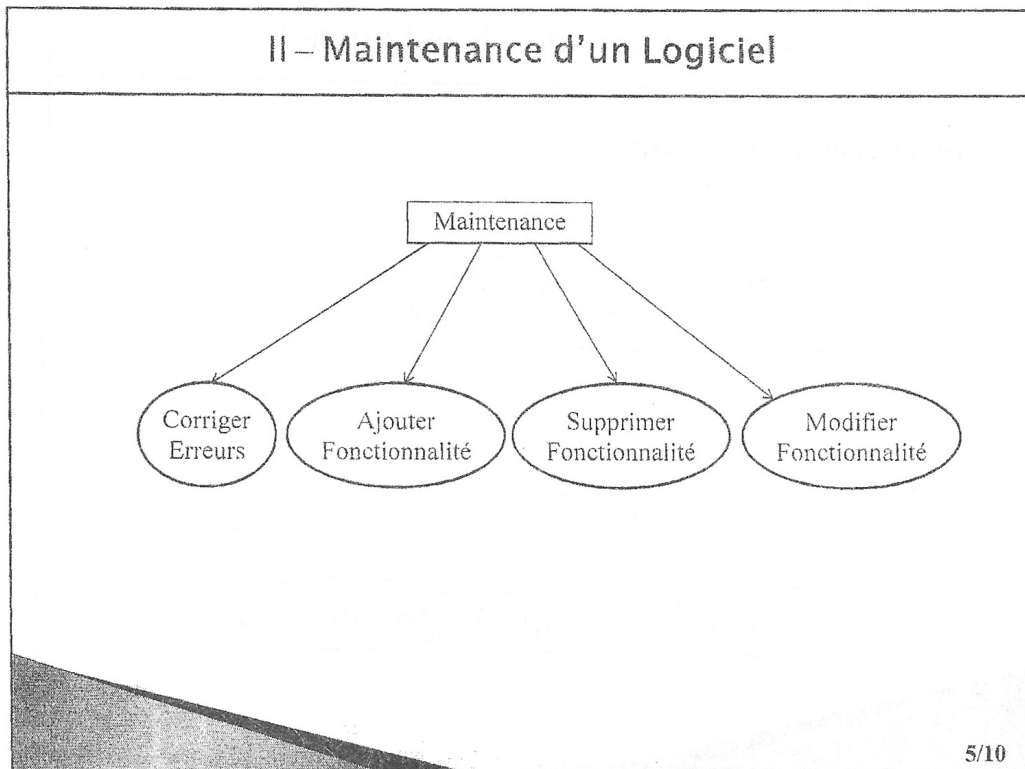
3/10

I – Introduction au Génie Logiciel

2. Définition du Logiciel

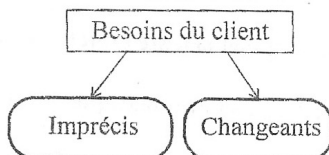


4/10

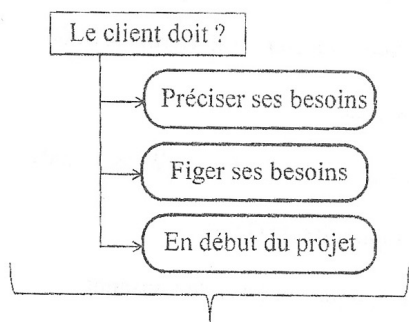


IV – Problèmes du Génie Logiciel

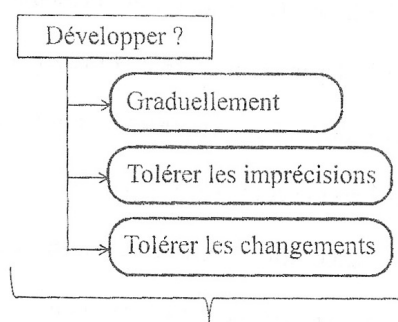
Problèmes :



Solution 1:



Solution 2:

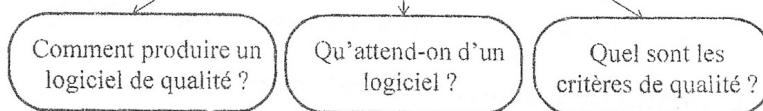


2 pratiques différentes du génie logiciel s'opposent sur la manière de traiter ces 2 problèmes.

7/10

V – Enjeux du Génie Logiciel

Bien développer le bon logiciel



Le Génie logiciel doit répondre à ces trois exigences.

8/10

V – Références

1. Chenu, Emmanuel « **Cours - Génie Logiciel orienté Objet** », ESISAR
2. Chenu, Emmanuel « **Cours - Génie Logiciel pragmatique** », ESISAR
3. Marie-Claude Gaudel « **Précis de génie logiciel** » Editions Dunod
4. Gérard, Pierre « **Génie Logiciel - Principes et Techniques** »
5. Bertrand Meyer « **Conception et programmation orientées objet** » Ed. Eyrolles, 2000
6. Pierre-Alain Muller « **Démarche itérative et incrémentale** »
7. I. Sommerville et Franck Vallée « **Software Engineering** » 6th Ed., Addison-Wesley, 2001
10. Strohmeier, Alfred « **Cycle de vie du Logiciel** », Laboratoire de Génie
9. Logiciel - Département d'Informatique, Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne

9/10

V – Références

1. A. Lewandowski Cours : « **Méthode de Conception Orientée Objet** » Université du Littoral Côte d'Opale
2. Pierre Gérard Cours : « **Introduction à UML 2** » Université de Paris 13-IUT Villetaneuse
3. Pascal Roques « **UML2 par la pratique** » Edition Eyrolles

10/10