# 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
	1. Découverte des actionnaires
	2. Découverte les besoins de point de vue de chaque actionnaire
		1. Fonctionnels
		2. Non-fonctionnels
	3. Recensement et généralisation des besoins en trouvant les besoins communs et les besoins contradictoires
		1. Spécifier les besoins dans forme tabulaire
		2. Dessiner le diagramme des cas d’utilisation
5. Modéliser les besoins fonctionnels ; pour chaque besoins :
	1. Ecrire les scénarios
	2. Elaborer les modèles nécessaires et dessiner les digrammes
6. Spécifier des exigences de sécurité et fiabilité spéciales.
7. Conception initiale d’architecture du logiciel
	1. Elaborer et dessiner les modèles nécessaires
	2. Décrire les composants du logiciel et les interfaces entre eux
	3. Faire un projet initiale de l’interface d’utilisateur