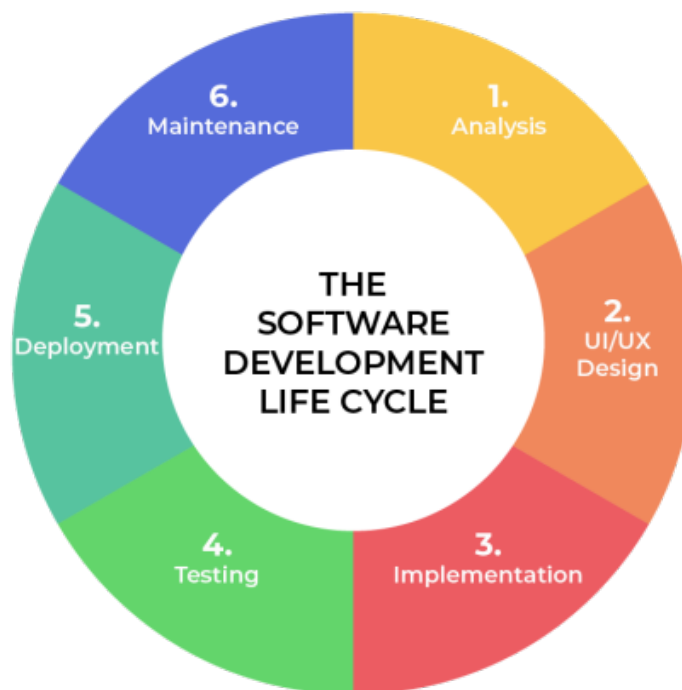


# LU16a - Software-Entwicklungs-Zyklus

Der **Software Development Life Cycle (SDLC)** beschreibt die typischen Phasen, die ein Software-Projekt von der ersten Idee bis zur fertigen Anwendung durchläuft. Testing und Deploy sind zwei dieser Phasen – und genau darum geht es in dieser Lerneinheit.

## Der vollständige SDLC



*Grafik des SDLC-Kreislaufs mit 6 Phasen*

Ein typisches Software-Projekt durchläuft sechs Phasen:

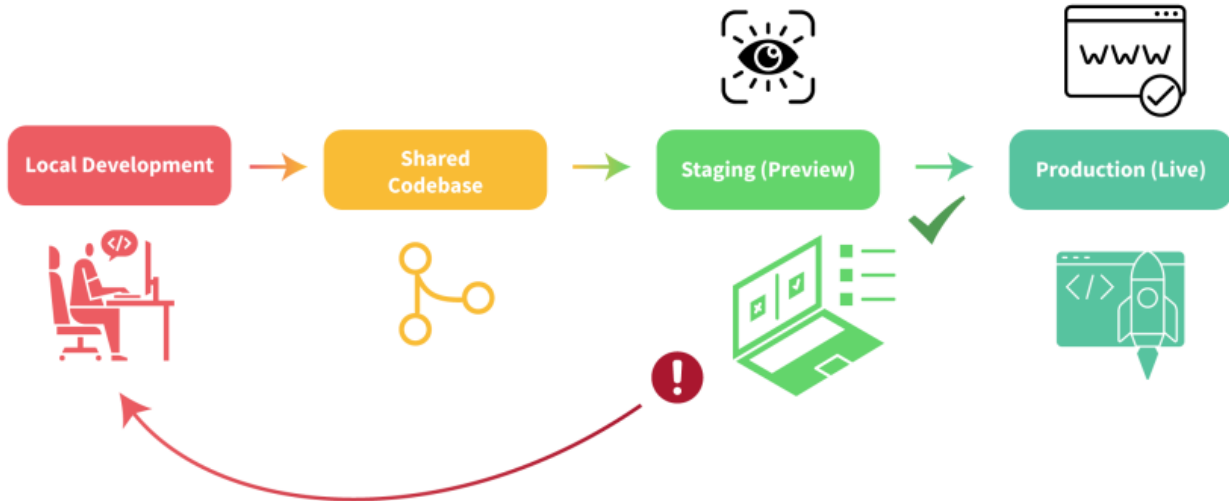
1. **Analyse** – Anforderungen verstehen: Was soll die Anwendung können?
2. **UI/UX Design** – Benutzeroberfläche entwerfen: Wie soll sie aussehen?
3. **Implementation** – Code schreiben: Die eigentliche Entwicklungsarbeit.
4. **Testing** – Fehler finden und beheben, bevor die App live geht.
5. **Deployment** – Die App für Nutzerinnen und Nutzer bereitstellen.
6. **Maintenance** – Laufende Pflege: Bugfixes, Updates, neue Features.



**Kein linearer Prozess:** In der Praxis wiederholen sich Phasen ständig. Besonders Testing und Implementation bilden einen engen Kreislauf: Code schreiben → testen → Fehler beheben → erneut testen.

# Der Web-Entwicklungs-Kreislauf

Wenn wir Software entwickeln, konzentrieren wir uns auf vier konkrete Schritte:



P  
i  
p  
e  
l  
i  
n  
e  
-  
D  
i  
a  
g  
r  
a  
m

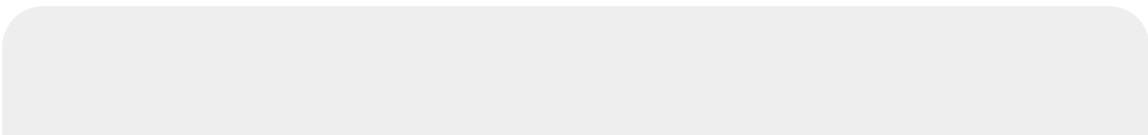
m mit 4 Schritten

Schritt	Was passiert hier?	Unser Werkzeug
① Local Development	Code schreiben, lokal ausprobieren. Die App läuft nur auf Ihrem Computer.	npm run dev → localhost:5173
② Shared Codebase	Code wird mit dem Team geteilt - normalerweise via Git. (In LU16 überspringen wir diesen Schritt)	
③ Staging (Preview)	Die App wird auf einem Test-Server deployed. Hier kann getestet werden, bevor sie live geht.	Netlify / Vercel / Render (alle benötigen Git)
④ Production (Live)	Die fertige, getestete App ist öffentlich zugänglich.	surge.sh (ohne Git) / Netlify / Vercel

## Was passiert bei Bugs?

Wenn beim Testing Fehler gefunden werden, kehrt das Projekt zurück in die Entwicklungsphase. Dieser Feedback-Loop ist kein Zeichen von schlechter Arbeit - er ist der Sinn des Testings.

## Testing im Kreislauf: Wann was?



Testing-Zeitpunkt	Was wird getestet?	Wer testet?
Während der Entwicklung	Einzelne Funktionen (Unit Tests)	Entwicklerin / Entwickler
Nach dem Zusammenführen	Zusammenspiel mehrerer Module (Integration Tests)	Automatisiert / Entwickler
Auf Staging	Komplette Benutzerflüsse (E2E Tests, Manuell)	Tester, Entwickler, Kunde
Vor Production	Abnahme-Test	Auftraggeber

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

[https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu16/theorie/a\\_sdmc](https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu16/theorie/a_sdmc)

Last update: **2026/06/28 23:50**

