

CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE

ESTUDIANTE: _____ FECHA: _____

A. A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS RESPONDA FALSO O VERDADERO, SEGÚN SEA EL CASO

1. UML se compone de muchos elementos de esquematización que representan las diferentes partes de un sistema de software. F ___ V ___
2. Un proceso de desarrollo de software debe ofrecer un conjunto de modelos que permitan expresar el producto desde cada una de las perspectivas de interés. F ___ V ___
3. Los diagramas de Casos de Uso sirven para mostrar las distintas operaciones que se esperan de una aplicación o sistema y cómo se relaciona con su entorno (usuarios u otras aplicaciones). F ___ V ___
4. Un modelo seleccionado tendrá influencia en el éxito del proyecto y en el tipo de decisiones que se deberá hacer. F ___ V ___
5. En el modelo en Cascada, cualquier error de diseño detectado en la etapa de prueba conduce necesariamente al rediseño y nueva programación del código afectado, aumentando los costos en el desarrollo. F ___ V ___
6. En el modelo en V, se enfoca de mejor manera el control de calidad, cuando los requerimientos son cambiantes; funciona con gente de poca experiencia. F ___ V ___

B. LAS SIGUIENTES PREGUNTAS SON DE SELECCIÓN MÚLTIPLE CON ÚNICA RESPUESTA

1. Fase en la que se identifican los requisitos del sistema y software

- a. Fase de definición
- b. Fase de desarrollo
- c. Fase de mantenimiento

2. Fase en la cual se definen cómo han de diseñarse las estructuras de datos, la implementación de sistemas, la caracterización de las interfaces, entre otras.

- a. Fase de definición
- b. Fase de desarrollo
- c. Fase de mantenimiento

3. Fase que está centrada en cambios que se pueda necesitar realizar sobre un producto

- a. Fase de definición
- b. Fase de desarrollo
- c. Fase de mantenimiento

4. Probabilidad que tendremos de volver a retomar una de las etapas anteriores, perdiendo tiempo, dinero y esfuerzo

- a. Requisito
- b. Riesgo
- c. Diseño
- d. Error

5. Modelo llamado ciclo de vida clásico o básico, en el cual se tiene una secuencia ordenada y el trabajo de una etapa previa es la entrada al siguiente proceso.

- A. Modelo en cascada
- B. Modelo en V
- C. Modelo en espiral
- D. Ninguna de las anteriores

6. El modelo de prototipos se caracteriza por:

- a. Un prototipo no puede ser eliminado.
- b. Un prototipo no puede llegar a ser parte del producto final.
- c. Un prototipo deber ir acompañado de otro modelo pasa su desarrollo.

7. La Ingeniería de Software está formada por

- a. Métodos, herramientas y procesos
- b. Métodos y herramientas
- c. Herramientas y procedimientos

d. Métodos y procedimientos

8. En Ingeniería de Software, los procesos

- a. Definen la secuencia en la que se deben aplicar los métodos
- b. Suministran útiles para la ejecución de los métodos
- c. Proporcionan información para conocer cómo construir el software

9. ¿Qué es un modelo de ciclo de vida del software?

- a. Es cualquier caracterización descriptiva de la evolución del Sw, e indica como debe ser desarrollado
- b. Son aquellos diagramas que garantizan que se cumplan algunos requisitos para la aplicación
- c. Son factores que indican cumplimiento de plazos de entrega, calidad, número de personas a trabajar y costo del proyecto
- d. Es una serie de modelos con detalles que pueden ser ignorados o generalizados
- e. Ninguna de las opciones es correcta

10. Sirve para especificar, visualizar y documentar esquemas de sistemas de software orientado a objetos

- a. UML
- b. ULM
- c. Casos de uso
- d. Ninguna de las anteriores

11. Los diagramas UML se clasifican en: a. Diagramas estáticos b. Diagramas estructurales c. Diagramas dinámicos d. Diagramas de comportamiento

- a. a, b y c son correctas
- b. a y c son correctas
- c. a y b son correctas
- d. c y d son correctas

12. Interacción entre el usuario y el sistema para lograr cierto objetivo

- a. Diagrama de clases
- b. Casos de uso
- c. Diagrama de objetos
- d. Diagrama de comportamiento

13. Bosquejo de las conexiones o vínculos de las distintas áreas de contenido en un sitio web o un software:

- a. Mapa de navegación
- b. Mapa de consulta
- c. Mapa de bosquejo
- d. Ninguna de las anteriores

14. Todo lo que le permite al usuario interactuar con el sistema.

- a. Mapa de navegación
- b. Interfaz de navegación
- c. Interfaz gráfica de usuario – GUI
- d. Ninguna de las anteriores

15. Dentro de los principios de diseño de interfaz gráfica de usuario tenemos:

- a. Familiaridad
- b. Consistencia
- c. Comportamiento fiable
- d. Restablecimiento
- e. Ayuda en línea
- f. Todas las anteriores

C. EL SIGUIENTE CONJUNTO DE PREGUNTAS SON COMPLETE Y PAREAMIENTO

1. Mencione 5 criterios que se deben tener en cuenta para diseñar una interfaz gráfica de usuario – GUI

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____
- e. _____

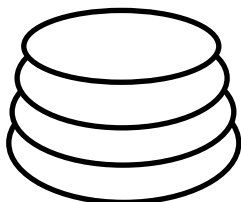
2. Relacione las definiciones de la primera columna con las definiciones de la segunda columna

<p>A. Establece el límite del sistema en relación con los actores que lo van a usar</p> <p>B. Es un rol que puede jugar una persona, otro sistema, ó un dispositivo</p> <p>C. Identifica una característica clave del sistema, expresa una meta que el sistema debe lograr</p> <p>D. Identifica la asociación entre actores y Casos de Uso. Cada asociación es un diálogo que debe explicarse con la narrativa del Caso de Uso.</p> <p>E. Identifica una comunicación entre dos Casos de Uso.</p> <p>F. Define una relación entre dos actores ó entre dos Casos de Uso, cuando uno de los casos hereda las propiedades del otro.</p>	<p>___ Sistema</p> <p>___ Generalización</p> <p>___ Caso de uso</p> <p>___ Actor</p> <p>___ Dependencia</p> <p>___ Asociación</p>
--	---

3. Las etapas genéricas del proceso de desarrollo de software son: (Relacionar la columna de la derecha con las definiciones de la izquierda).

a. Diseño	___ Establecer los requisitos y restricciones del sistema
b. Validación	___ Producir un modelo en papel del sistema
c. Instalación	___ Construcción del sistema de software
d. Evolución y mantenimiento	___ Verificar (por ejemplo mediante pruebas) que el sistema cumple con las especificaciones requeridas
e. Implementación	___ Entregar el sistema al usuario y asegurar su operabilidad
f. Especificación	___ Cambiar/adaptar el software según las demandas; reparar fallos en el sistema cuando sean descubiertos.

4. Las capas de la ingeniería de software son:



5. Son características del proceso de desarrollo de software (Marcar con una x)

- ___ Gestión de riesgos ___ Entendible
- ___ Visibilidad ___ Análisis de requisitos
- ___ Aceptabilidad ___ Fiabilidad
- ___ Soportable por herramientas CASE

6. Los mapas de navegación pueden ser: _____, _____ y _____.