

PRACTICA 1

ACTUALIZACION TECNOLOGIA

Nombre: Beltrán Canaza Alan Joseph

Paralelo: “B”

1. ¿Qué es un sistema?

Un sistema se define como una estructura organizada que comprende normativas y procesos interrelacionados, trabajando en conjunto para alcanzar un propósito específico.

2. ¿Qué es y qué diferencias tienen una clase abstracta y una clase estática?

Una clase abstracta se concibe como un esquema que no permite su instancia directa, funcionando como un modelo para otras clases.

En contraste, una clase estática no admite la herencia y carece de un constructor de instancia.

3. ¿Qué es y qué diferencias la herencia y polimorfismo?

La herencia implica la reutilización de métodos y atributos de una clase base por sus clases derivadas.

Por otro lado, el polimorfismo se refiere a la capacidad de tratar objetos de distintas clases de manera uniforme a través de una interfaz común.

4. ¿Qué es un ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC)?

El ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC) se compone de varias etapas fundamentales: desde la recopilación de requisitos, el análisis, el diseño, la implementación hasta las pruebas del producto final.

5. Para que sirven estos comandos de git

Git init para iniciar control de versiones en un proyecto

Git status muestra cambios

Git add para agregar los archivos

Git commit -m "Mensaje" configuración del proyecto

Git log lista de comimint

Git checkout para moverse en commint

Git checkout -b NombreRama para cambiar de rama

Git branch listado de ramas

Git push subir a un repositorio

Git pull para descargar del repositorio

Git merge sirve para fucionar

Git clone para clonar

6. ¿Cuál es la diferencia entre una metodología tradicional y ágil?

La metodología tradicional sigue un enfoque lineal y secuencial, con una serie de pasos predefinidos y una planificación detallada desde el inicio hasta el final del proyecto.

En cambio, la metodología ágil se caracteriza por un proceso iterativo, flexible y adaptable, que permite ajustes continuos a medida que avanza el proyecto en lugar de una planificación rígida desde el principio.

7. Dar 5 ejemplos de una metodología tradicional y ágil

Metodologías Tradicionales:

- Modelo en cascada
- Modelo en V
- Modelo en espiral
- Método de desarrollo estructurado
- Modelo de desarrollo en fases

Metodologías Ágiles:

- Scrum
- Kanban
- Extreme Programming (XP)
- Lean Software Development
- Crystal

8. ¿Qué es un requerimiento funcional?

Un requerimiento funcional se refiere a las especificaciones precisas y detalladas de lo que un sistema o producto debe hacer. Estas son las demandas y necesidades directas del cliente, delineando las funciones y capacidades que se espera que el sistema cumpla.

9. ¿Qué es SCRUM?

Scrum es un marco de trabajo ágil que se enfoca en la colaboración, la entrega incremental y la adaptabilidad continua para desarrollar productos complejos. Se basa en equipos autoorganizados que trabajan en iteraciones cortas llamadas "sprints", con roles definidos y una estructura que fomenta la comunicación y la mejora continua.

10. ¿Cuáles son los roles de SCRUM?

Scrum master
Product owner
Developers
Stakeholders

5. Realizar las historias de usuario y el Product Backlog para la empresa ChocoMax

HU:1 Ingresar al sistema con Login
Como: Usuario del sistema Quiero: Ingresar al sistema con una cuenta y un password Para: tener acceso a las acciones del sistema

HU:2 Gestionar (CRUD) vendedores
Como: Gerente Quiero: Crear, leer, actualizar, eliminar (CRUD) cuentas de usuario Para: Gestionar a los vendedores

HU:3 Registrar ventas
Como: Vendedor Quiero: Registrar las ventas Para: tener un control de las ganancias

HU:4 Registrar ingreso y salida
Como: vendedor Quiero: Ingresar al sistema Para: Registrar mi hora de ingreso y salida de turno en el día

HU:5 Emitir recibo
Como: Vendedor Quiero: Añadir y/o buscar datos del cliente Para: Emitir un recibo por las ventas realizadas

HU:6 Emitir reporte por turno
Como: Vendedor Quiero: Emitir un registro diario de ventas Para: tener un control de los productos vendidos en el turno correspondiente

HU:7 Emitir reporte diario
Como: Gerente Quiero: Ingresar al sistema Para: Emitir un registro de venta diario de ambos turnos

HU:8 Emitir Reporte mensual
Como: Gerente Quiero: Emitir un reporte mensual Para: Tener un control de las ventas mensual

Product Backlog

Nro	HISTORIA DE USUARIO	PRIORIDAD
HU:1	Ingresar al sistema con Login	4
HU:2	Gestionar (CRUD) vendedores	4
HU:3	Registrar ventas	3
HU:4	Registrar ingreso y salida	1
HU:5	Emitir recibo	3
HU:6	Emitir reporte por turno	2
HU:7	Emitir reporte diario	2
HU:8	Emitir Reporte mensual	2