

PARTE TEORICA

Nombre: Anderson Soria Ramirez

Ci: 7338026

1. ¿Qué es un sistema?

R. Es un conjunto de elementos interrelacionados que cumple un objetivo en específico

Ejemplo:

Entrada -> Proceso -> Salida
|_Retroalimentación_|

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

R:

- Una clase abstracta sirve como base para otras clases pero la clase no puede ser instanciada.
- Una clase estática no puede ser instanciada ni heredada y contiene miembros estáticos.

3. ¿Qué es y qué diferencias tienen la herencia y polimorfismo en C#?

R. La herencia sirve para heredar métodos y funciones de una Super Clase en específico mientras el polimorfismo es la capacidad de un objeto para tomar varias formas determinadas.

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

R. Es un proceso estructurado que permite la producción de software de alta calidad y bajo costo en el menor tiempo posible

5. Para qué sirven estos comandos de Git:

Git init .- Inicia un nuevo repositorio en Git en el directorio actual

Git status.- Muestra el estado

Git add.- Agrega todos los archivos que han sido modificados

Git commit -m "Mensaje" .- Guarda los cambios con un nombre en específico

Git log.- Muestra el historial de commits que tenemos

Git checkout.- Se mueve a una rama en específico

Git checkout -b NombreRama.- Crea una nueva rama y cambia a ella

Git Branch.- Muestra las ramas del repositorio

Git push.- Sube los cambios al repositorio remoto

Git pull.- Descarga los cambios del repositorio

Git merge.- Fusiona cambios de una rama y otra

Git clone.- Crea una copia de un repositorio

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

R. Una metodología tradicional sigue un enfoque lineal y secuencial para el desarrollo del software, donde cada fase del proyecto se completa antes de pasar a la siguiente. En cambio, una metodología ágil promueve el desarrollo iterativo e incremental, donde los requisitos y soluciones evolucionan a través de la colaboración entre equipos autoorganizados

7. Dar 5 ejemplos de una metodología tradicional y 5 ejemplos de una metodología tradicional ágil

R.

Ejemplos de metodologías tradicionales:

- Cascada
- Modelo en Espiral
- Modelo V
- Modelo Big Bang
- Modelo RAD

Ejemplos de metodologías ágiles:

- Scrum
- Kanban
- Lean
- Programación Extrema (XP)
- Desarrollo Ágil de Aplicaciones (DAD)

8. ¿Qué es un Requerimiento Funcional y No Funcional?

R.

- Un Requerimiento Funcional describe lo que debe hacer un sistema o aplicación, es decir, define las funcionalidades o servicios.
- Un Requerimiento No Funcional se refiere a cómo debe comportarse el sistema o aplicación, es decir, define las características o restricciones del sistema.

9. ¿Qué es SCRUM?

R. Es una metodología o marco de trabajo para desarrollar productos que se pueden dividir e iterar .

10. ¿Cuáles son los roles de SCRUM?

R.

- Product Owner (PO)
- Scrum Master (SM)
- Developers