

DAW, DAM . ENTORNOS DE DESARROLLO

Unidad 0.

Ejercicio obligatorio. (Responded las siguientes cuestiones utilizando vuestras propias palabras).

- 1.- Explicad con vuestras palabras qué es un programa informático, qué son las instrucciones de un lenguaje, qué son los datos de un programa y qué relación existe entre estos tres conceptos.
 - 2.- Definid brevemente y utilizando vuestras palabras, qué es el «Código fuente», «Código objeto», «Código ejecutable» y el enlazador o «Linker».
 - 3.- Investiga los diferentes «tipos» de lenguajes de programación (1ª – 5ª generación), explica brevemente en qué consiste cada tipo e indica los lenguajes representativos de cada tipo.
 - 4.- Indicad la diferencia entre un compilador y un intérprete de órdenes. Citad un par de ejemplos de lenguajes interpretados.
 - 5.- Explicad el concepto de máquina virtual aplicado a la programación y su relación con los bytecodes.
 - 6.- Explicad con vuestras palabras los paradigmas de programación Estructurado, Funcional y Orientado a objetos. Intentad diferenciar en qué consiste cada uno, posibles ventajas e inconvenientes.
 - 7.- Explicad brevemente en qué consisten las diferentes fases de desarrollo de programas (Análisis, Diseño, Programación, pruebas y Mantenimiento).
- <http://proyectosguerrilla.com/blog/2013/02/las-cinco-etapas-en-la-ingenieria-del-software/>

8.- Existen diferentes modelos de desarrollo de programas y estos cambian en función de la forma en la que se realizan las diferentes fases de desarrollo. Entre otras tenemos el desarrollo en cascada, en V y en espiral. Indicad para cada afirmación, el modelo al que se puede asociar de los tres citados anteriormente:

- Hasta que no termina una fase, no comienza la siguiente. **Modelo:**
- Un error de diseño en la etapa de pruebas requiere modificar el diseño del código y una nueva programación. **Modelo:**
- El programa se desarrolla en una serie de versiones incrementales. **Modelo:**
- Introduce dentro del modelo de desarrollo un análisis de riesgos asociados. **Modelo:**

(ver recursos en la siguiente página)

Recursos:

http://www.tutorialspoint.com/sp/software_engineering/software_development_life_cycle.htm

<http://modeloespiral.blogspot.com.es/>

<http://ingsoftware.weebly.com/ciclo-de-vida-en-v.html>