

PRACTICA N° 1 SIS 2426

NOMBRE: Rios Zegarra Axel Santiago
CI: 7370398
FECHA: 19 de octubre del 2023

Parte Teórica:
EXPLICAR EN SUS PALABRAS CADA PREGUNTA

1. ¿Qué es un sistema?

- Es un conjunto de elementos que se relacionan uno con otro, para cumplir el propósito por el que fue creado dicho sistema.

2. ¿Qué diferencias hay entre una clase abstracta y una clase dinámica en C#?

- En una clase abstracta no se pueden declarar instancias, ni objetos, en cambio las clases estáticas son clases que no pueden heredarse, ni tener un constructor de instancia o más que este sea estático.

3. ¿Qué diferencias hay entre herencia y polimorfismo en C#?

- La diferencia está en que la herencia es una subclase que hereda los atributos de su clase padre y polimorfismo es un método que puede hacer cosas distintas en función del número y tipo de parámetros.

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

- Ciclo que contiene los siguientes elementos:
 - Análisis de Requisitos
 - Diseño
 - Implementación
 - Realización de pruebas
 - Evaluación

5. Para qué sirven estas comandos de Git:

- **Git init**
Crea un nuevo repositorio de Git.
- **Git status**
Muestra el estado del directorio de trabajo
- **Git add**
Añade un cambio al directorio de trabajo pendiente
- **Git commit -m "Mensaje"**
Sirve para confirmar una instancia del directorio
- **Git log**
Permite ver los commits que se han realizado

- **Git checkout**

Permite desplazarse entre las ramas creadas por git branch

- **Git checkout -b Nombre Rama**

Permite crear una nueva rama por git branch

- **Git branch**

Permite crear, eliminar y listar ramas

- **Git push**

Sube el contenido de un repositorio local a un central

- **Git pull**

Permite descargar el contenido de un repositorio remoto y actualizarlo

- **Git merge**

Permite fusionar líneas independientes de desarrollo e integrarlas

- **Git clone**

Sirve para copiar un repositorio existente, clonar o copiar

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

- La diferencia está en que en la metodología tradicional se realizan documentos grandes y extensos, está orientada a proyectos grandes, en cambio en la metodología ágil, se realiza poca documentación, está orientada a proyectos pequeños o medianos.

7. Por 5 ejemplos de metodología tradicional y 5 ejemplos de metodología ágil

- **Metodología tradicional**

- Cascado
- Cascado iterativo
- RUP (Proceso de Unificación Rational)
- Metodología espiral
- Lean

- **Metodologías ágiles:**

- SCRUM
- Programación Extrema
- Kanban
- Método de desarrollo dinámico de software (DDSM)
- Desarrollo orientado a comportamiento (BOC)

8. ¿Qué es un requerimiento funcional y no funcional?

Los requerimientos funcionales especifican lo que debe hacer un sistema, mientras que los requerimientos no funcionales especifican cómo debe comportarse el sistema

8) Qué es SCRUM?

- Es una metodología de desarrollo de tipo ágil que se utiliza generalmente para desarrollar productos que se puedan dividir a horas.

10. ¿Cuáles son los roles de SCRUM?

- SCRUM Master (SM)**: Es el líder que conoce muy bien la metodología y de errores de que se make bien.
- Product Owner (PO)**: Capta los requerimientos futuros, realiza el product Backlog y las historias de Usuario.
- Developers (Devs)**: Construyen el sistema, también lo prueban.
- Stake Holders**: Son los clientes, gerente, y los usuarios del sistema.

5. Realiza las historias de Usuario y el Product Backlog para la empresa Chaca Max.

HU1 Inicio de Sesión

Como: Gerente general y vendedor
Quiero: Autenticación de usuario
Para: tener acceso y control del sistema

HU2 Gestionar (CRUD) Vendedor

Como: Gerente general
Quiero: Crear, leer, editar y eliminar (CRUD) Vendedor
Para: Controlar la asistencia de cada vendedor por turno

HU3 Gestionar (CRUD) Cliente

Como: Vendedor
Quiero: Crear, leer, editar y eliminar (CRUD) clientes
Para: Tener, añadir datos de clientes para su posterior venta

HU4: Generar Reportes de Venta

Como: Gerente general
Quiero: Reportes de ingresos por ventas diarias y mensuales
Para: Tener un buen control de ingresos y ver incrementos

HU5: Generar Reportes por Vendedor

Como: Gerente general
Quiero: Tener un reporte de venta por vendedor
Para: Ver si todos trabajan y quien vende más o menos

HU6: Generar Recibos

Como: Vendedor
Quiero: Generar recibos de venta con los datos
Para: Tener una constancia de las transacciones realizadas

PRODUCT BACKLOG:

HU	Descripción	Prioridad
HU1	Inicio de sesión	1
HU2	Gestionar (CRUD) Vendedor	2
HU3	Gestionar (CRUD) Cliente	2
HU4	Generar reportes de venta	3
HU5	Generar reportes por vendedor	3
HU6	Generar recibos	4

6. Realizar Historias de Usuario y product Backlog para mejorar el sistema Ougen RUI

HU1 Actualizar Inicio de Sesión

Como: Usuario del sistema:

Quiero: una mejor interfaz de autenticación

Para: Un acceso más rápido al sistema

HU2: Registrar de materias más práctico

Como: Estudiante

Quiero: Un registro de materias sin errores del sistema

Para: Evitar largos tiempos de espera y evitar ineficiencia del sistema

HU3: Gestionar CRUD (Materias)

Como: Estudiante

Quiero: Leer, Crear, Editar y Eliminar materias

Para: Tener un mejor control de materias

HU4: Agregar controlador Docentes - Auxiliares

Como: Estudiante

Quiero: Tal y como hoy controlador carpetas que de igual manera

Para: Tener un acceso a carpetas y poner en control rápido

HU5: Añadir horario de Auxiliarios al mismo día de Registro de materias.

Como: Estudiante

Quiero: Añadir horario de auxiliares al mismo día de registro de materias

Para: Evitar chequeos y clases sin profesor auxiliares

HU6: Gestionar CRUD Auxiliares

Como: Administrador del sistema

Quiero: Crear leer editar eliminar (CRUD) Auxiliares

Para: Que ellos tengan acceso también a opciones del sistema

HU7: Realizar pagos desde la app web:

Como: Estudiante

Quiero: Realizar pago de utilidades desde la web

Para: Hacer más práctico ciertos procesos

PRODUCT BACKLOG

HU	Descripción	Prioridad
HU1	Actualizar inicio de sesión	1
HU2	Registrar materias	2
HU3	Gestionar CRUD Materias	2
HU4	Agregar, controlar Docentes - Aux.	3
HU5	Añadir horario de auxiliares	3
HU6	Gestionar CRUD Auxiliares	2
HU7	Realizar pagos desde la web	4