

Respuestas

- 1.1) Product Owner
- 1.2) Scrum Ninja
- 1.3) Project Manager
- 1.4) Scrum Master
- 1.5) Scrum Man

- 2.1) el % de uso de memoria RAM, el volumen de bytes enviados por red o la cantidad de hits efectuados por las cachés de la CPU
- 2.2) el % de uso de memoria RAM, la velocidad de la red o el % de uso de las CPU
- 2.3) el % de uso de memoria RAM, el volumen de bytes enviados por red o el % de uso de las CPU
- 2.4) la velocidad con la que la memoria RAM responde, el volumen de bytes enviados por red o el % de uso de las CPU
- 2.5) la velocidad con la que la memoria RAM responde, la velocidad de la red o la cantidad de hits efectuados por las cachés de la CPU

- 3.1) Long Term Support, es decir, que durante un plazo de tiempo se seguirá actualizando con mejoras correctivas
- 3.2) Latest Trail Software, es decir, que es la versión más reciente del software
- 3.3) Long Test Service, es decir, que se ha testeado de forma extensa
- 3.4) Latest Terms of Service, es decir, que son los términos y condiciones de servicio más recientes
- 3.5) Long Term Service, es decir, que estará en servicio durante un plazo largo de tiempo

- 4.1) lo más seguro es mergear ambas ramas en la rama master
- 4.2) lo más seguro es hacer el merge en la rama propia primero
- 4.3) lo más seguro es primero hacer el merge en una rama nueva aislada
- 4.4) lo más seguro es hacer el merge en la rama compartida
- 4.5) lo más seguro es no hacer merge, si alguien necesita ese código se lo puede descargar y copiar

- 5.1) la versión mayor 3, la versión branch 1 y la versión patch 5
- 5.2) la versión mayor 5, la versión menor 1 y la versión patch 3
- 5.3) la versión mayor 5, la versión menor 3 y la versión patch 5
- 5.4) la versión mayor 3, la versión menor 1 y la versión commit 5
- 5.5) la versión mayor 3, la versión menor 1 y la versión patch 5

- 6.1) "El Scrum Master y el Product Owner tienen como objetivo maximizar la productividad"
- 6.2) "El Scrum Master y el Product Owner tienen como objetivo maximizar el valor entregado"
- 6.3) "El Scrum Master y el Product Owner tienen como objetivo maximizar la productividad y el valor entregado"
- 6.4) "El Scrum Master tiene como objetivo maximizar el valor entregado y el Product Owner maximizar la productividad"
- 6.5) "El Scrum Master tiene como objetivo maximizar la productividad y el Product Owner maximizar el valor entregado"

- 7.1) 3.2.0
- 7.2) 3.0.0
- 7.3) 3.1.5-mayor
- 7.4) 4.0.0
- 7.5) 4.1.5

- 8.1) Una descripción de una característica de software relatada desde el punto de vista del usuario
- 8.2) Una descripción de una tarea técnica desde el punto de vista técnico
- 8.3) Un libro muy popular en la cultura pop americana durante los 70' sobre un protagonista llamado User.
- 8.4) Una reunión que se lleva a cabo al final del sprint
- 8.5) Una forma de escribir comentarios en los

commits de GIT

9.1) Una metodología de gestión de código en equipo

9.2) Un gráfico que muestra el progreso del desarrollo durante un sprint

9.3) Un protocolo de gestión de código

9.4) Un software de gestión de versionado de código colaborativo

9.5) Un software de gestión de código

10.1) Una acrónimo que viene de Sociedad Creditora de las Universidades Madrileñas

10.2) Una metodología de trabajo en equipo enfocada en la organización y coordinación de grandes corporaciones

10.3) Una metodología de trabajo en equipo enfocada a equipos multidisciplinares

10.4) Una metodología de trabajo en equipo enfocada en la flexibilidad, comunicación y velocidad

10.5) Una metodología de trabajo en equipo enfocada a equipos que trabajan en remoto

11.1) liderar el Sprint Review

11.2) mover las cards de user stories en el tablero kanban

11.3) la integración del código de las user stories

11.4) que las tareas y user stories estén claramente especificadas y priorizadas desde el punto de vista del usuario

11.5) el desarrollo técnico de las user stories

12.1) 4.0.0

12.2) 3.1.6

12.3) 3.2.5

12.4) 3.1.5-bugfix

12.5) 3.2.0

13.1) un desarrollador que testea el código que se ha desarrollado

13.2) el principal responsable del producto entendido como software

13.3) Es una marca de productos que se compra

en los supermercados Owner Ltd.

13.4) El propietario jurídico del producto, es quien se lleva los beneficios

13.5) el líder tecnológico del equipo

14.1) Cognitive Intelligence

14.2) Continuous Information

14.3) Continuous Intervention

14.4) Cognitive Integration

14.5) Continuous Integration

15.1) no nos ayuda a diagnosticar incidencias que puedan surgir

15.2) no es necesaria para implementar un sistema de continuous integration

15.3) no nos permite tener control de la salud y uso de los sistemas y aplicaciones en funcionamiento

15.4) no es necesaria para poder automatizar la provisión de infraestructura

15.5) no nos aporta información para tomar mejores decisiones de sistemas y desarrollo

16.1) muy esporádico, personalizado, barato y con intervención humana

16.2) muy repetido, personalizado, barato y sin intervención humana

16.3) muy repetido, con muy poco cambio, muy costoso y sin intervención humana

16.4) muy repetido, con muy poco cambio, barato y con intervención humana

16.5) muy esporádico, con muy poco cambio, muy costoso y con intervención humana

17.1) Cuando el portero marca un gol desde su portería.

17.2) En lo que se dividen las User Stories para ser más manejable y concreto

17.3) Una metodología agile muy heroica

17.4) Un periodo de tiempo fijo en el que se inician y finalizan desarrollos especificados al principio

17.5) Una forma de agrupar diversas User Stories relacionadas entre ellas

- 18.1) al menos 15 developers, un Scrum Master y un Product Owner
- 18.2) de 3 a 6 developers, un Scrum Master y un Product Owner
- 18.3) de 3 a 6 developers donde uno es Scrum Master y Product Owner a la vez
- 18.4) 3 developers, donde uno además es Scrum Master y otro es Product Owner
- 18.5) no más de 3 developers, un Scrum Master y un Product Owner

- 19.1) Un commit cherry-pick
- 19.2) Un commit
- 19.3) Un usuario
- 19.4) Un repositorio
- 19.5) Una branch

- 20.1) es una reunión breve y diaria para explicar qué se hizo ayer, qué se hará hoy y problemas u oportunidades encontrados.
- 20.2) un documento que el product owner elabora a modo de revisión del sprint
- 20.3) es una reunión que da cierre a un sprint y en la que se habla del progreso y objetivos conseguidos y problemas encontrados
- 20.4) un documento que el scrum master elabora a modo de planificación del sprint
- 20.5) es una reunión con la que se inicia un sprint y en la que se habla de los objetivos de este sprint y cómo se van a lograr

- 21.1) Un periodo de tiempo variable en el que se inician y finalizan desarrollos especificados al principio
- 21.2) Un rol clásico en las metodologías agile
- 21.3) Un grupo de desarrollos que se hacen en paralelo
- 21.4) Un periodo de tiempo fijo en el que se inician y finalizan desarrollos especificados al principio
- 21.5) Una carrera corta y rápida

- 22.1) Un ritual que consiste en ponerse de pie y mostrar respeto, muy frecuente en bodas y funerales.
- 22.2) Una reunión que se lleva a cabo al inicio del

- sprint
- 22.3) un gráfico que muestra la cantidad de trabajo hecho contra el tiempo
- 22.4) Una reunión breve y diaria para explicar qué se hizo ayer, qué se hará hoy y problemas u oportunidades encontrados.
- 22.5) Una reunión que se lleva a cabo al final del sprint

- 23.1) npm para NodeJS, Maven para Java y pip para python
- 23.2) gem para Java, npm para NodeJs y ppm para python
- 23.3) Maven para Java, npm para NodeJS y pip para python
- 23.4) jpm para Java, pip para NodeJs y Maven para python
- 23.5) jap para Java, gradle para NodeJs y packagist para python

- 24.1) Una forma de dirigir las reuniones de Sprint Review
- 24.2) Una forma de organizar por columnas las tareas a realizar, donde cada columna representa un estado
- 24.3) Una metodología compatible con Scrum
- 24.4) Un juego japonés muy popular en China durante la desocupación japonesa en los 40' y 50'
- 24.5) Una metodología de desarrollo ágil

- 25.1) a una película que parodia el largometraje Independence Day de 1996
- 25.2) a cuando un software que todo el mundo utiliza tiene un bug grave
- 25.3) a cuando el código depende de varias versiones diferentes de un mismo paquete de código
- 25.4) a cuando se cambia el nombre de un atributo de una clase y no se actualiza en el resto de los ficheros y por ende no funciona
- 25.5) a cuando un fichero de código es utilizado en muchos lugares

- 26.1) un documento que el product owner elabora a modo de planificación del sprint

26.2) es una reunión con la que se inicia un sprint y en la que se habla de los objetivos de este sprint y cómo se van a lograr
26.3) es una reunión breve y diaria para explicar qué se hizo ayer, qué se hará hoy y problemas u oportunidades encontrados.
26.4) es una reunión que da cierre a un sprint y en la que se habla del progreso y objetivos conseguidos y problemas encontrados
26.5) un documento que el scrum master elabora a modo de revisión del sprint

27.1) un software que tiene como función gestionar el versionado del código
27.2) un software que tiene como función comprimir el código para que ocupe menos
27.3) un software que tiene como función automatizar la gestión de dependencias y el empaquetado del código
27.4) un rol dentro de la metodología Scrum junto con el Product Owner y el Scrum Master
27.5) un software que tiene como función automatizar la gestión del versionado del código

28.1) un gráfico que muestra la cantidad de trabajo hecho contra la cantidad de trabajo por hacer
28.2) un gráfico que elaboran los bomberos para analizar la velocidad a la que un incendio se apaga.
28.3) un gráfico que muestra la cantidad de trabajo hecho contra el tiempo
28.4) un gráfico que muestra la asistencia a los standup meetings
28.5) un gráfico que muestra la cantidad de trabajo por hacer contra el tiempo.

29.1) en una metodología de despliegue automatizado de software
29.2) en los sistemas y procesos que habilitan al despliegue automatizado del software
29.3) en un software comercial de despliegue automatizado de software
29.4) en los sistemas y procesos que habilitan el desarrollo automatizado del software
29.5) en los sistemas y procesos que habilitan la

integración continua del software

30.1) Consejo de Tecnología en la Oficina
30.2) Chief Tactical Officer
30.3) Chief Tentacle Officer
30.4) Chief Technology Officer
30.5) Comisionado de Tecnología Olímpica