

EQUIPO: sistema de dulceria en linea

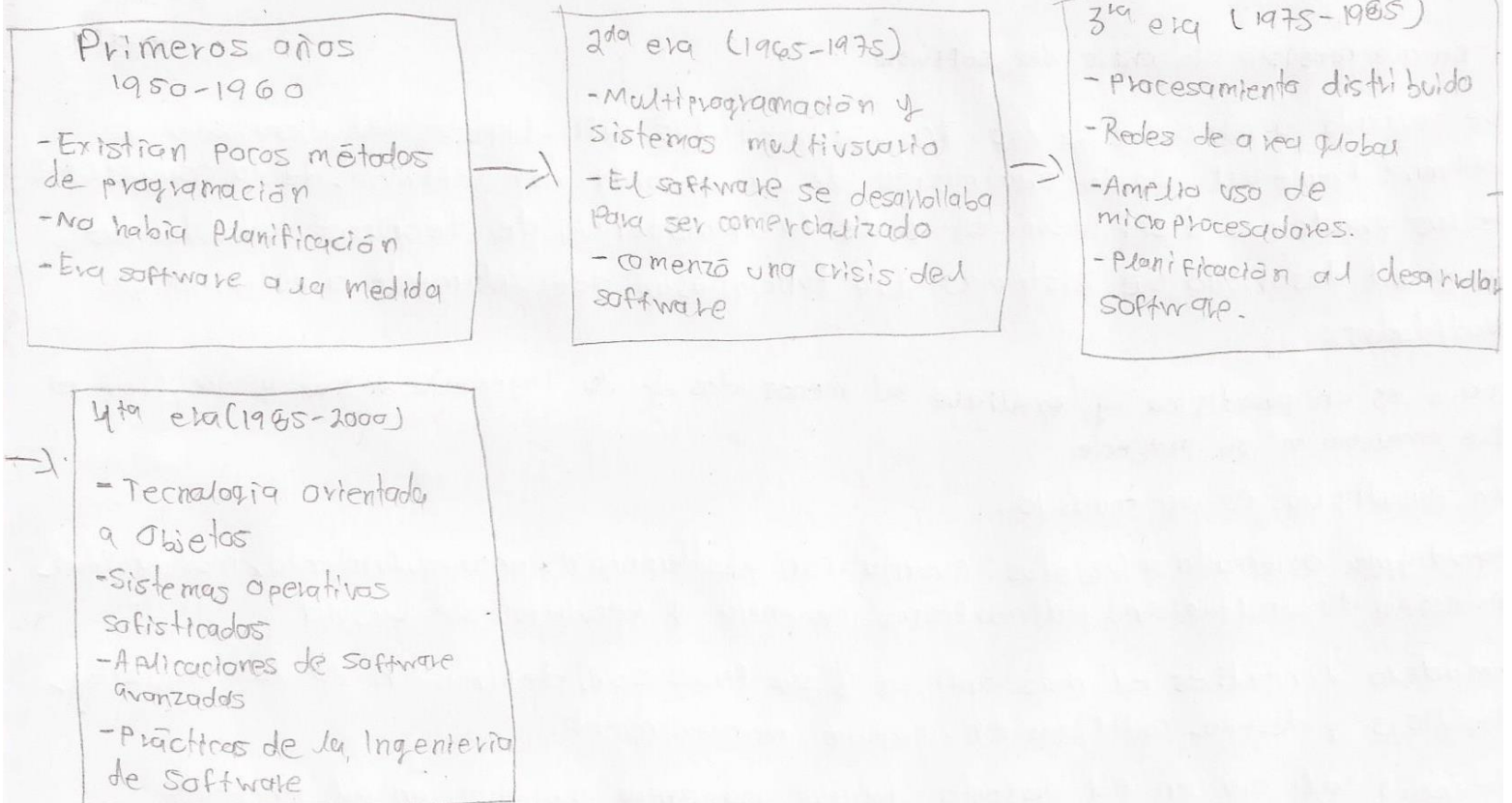
ALUMNOS: Meza Vargas Brandon David GRUPO: 2CM16

1. Describa ampliamente los siguientes conceptos

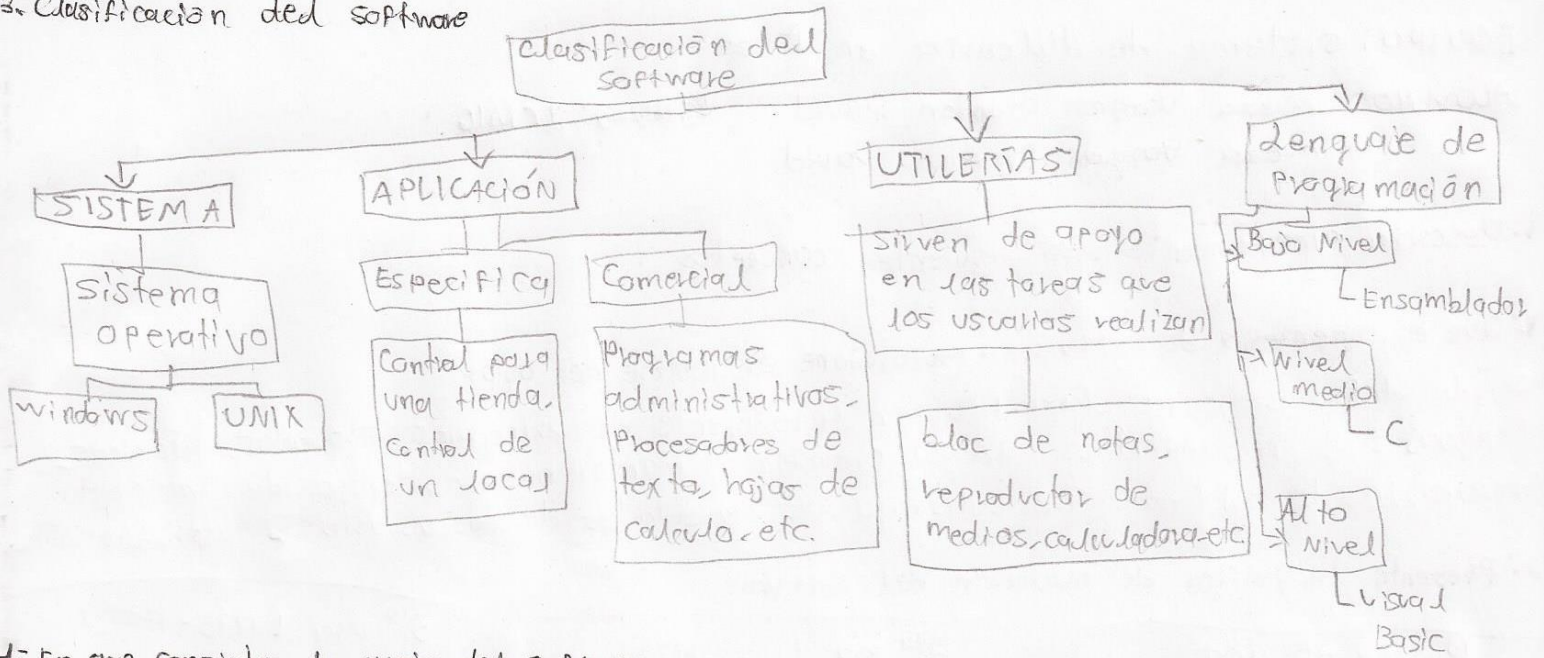
1. Que es ingeniería de software - proporcione el nombre del autor

Puede definirse como la aplicación inteligente de principios probados, técnicas, lenguajes y herramientas para la creación y mantenimiento, dentro de un costo razonable, de software que satisfaga las necesidades de los usuarios. Autor: Alan Davis

2. Presente la gráfica de evolución del software.



3. Clasificación del software



4. En que consiste la crisis del software.

Fue acaudado a principios de los 70s. Expresa las dificultades del desarrollo de software frente al rápido crecimiento de la demanda por software, de la complejidad de los problemas a ser resueltos y de la inexistencia de técnicas establecidas para el desarrollo de sistemas que funcionaran adecuadamente o pudieran ser validados.

5. Que es un paradigma y explique al menos dos de la Ingeniería de SW y justifique el que empleara en su proyecto

Un paradigma es un modelo.

-Paradigma orientado a Objetos: cuenta con abstracción, encapsulamiento, modularidad, Principio de ocultación, polimorfismo, herencia y recolector de basura.

-Modelo lineal es el más antiguo y sus fases son: definición de los requisitos, Análisis y diseño, codificación, pruebas, mantenimiento.

Se usará el o.o en el proyecto ya que usaremos objetos en el proyecto.

6. Enumere qué técnicas de recolección hay. Explique 2. Anexe la técnica empleada en el proyecto

1- Encuestas

2- Sondeos

3- Entrevistas - se hacen preguntas cara a cara

4- cuestionario - conjunto impreso de preguntas.

Usaremos encuestas para el proyecto.

II. Defina y ejemplifique los sig. conceptos:

- Objeto: Es cualquier cosa, real o abstracta, acerca de la cual almacenamos datos y los métodos que controlan dichos datos. Por ejemplo un lápiz.
- Atributo: Son las propiedades del objeto - determina el estado del objeto, son llamados variables de instancia. Por ejemplo el tamaño de un lápiz.
- Operación: Son acciones que se producen sobre un objeto, especifican la forma en que se controlan los datos de un objeto.
- Clase: consiste en un patrón y en el mecanismo de crear items basados en ese patrón. A esta clase se le puede ver como una fábrica de instancias. Es como si la clase fuera un molde y la instancia un pastel.
- Herencia: es cuando una clase se deriva de otra de manera que existe funcionalidad.
Por ejemplo el tipo de objeto persona puede tener subtipos como estudiante y empleado, estos heredan características de persona.

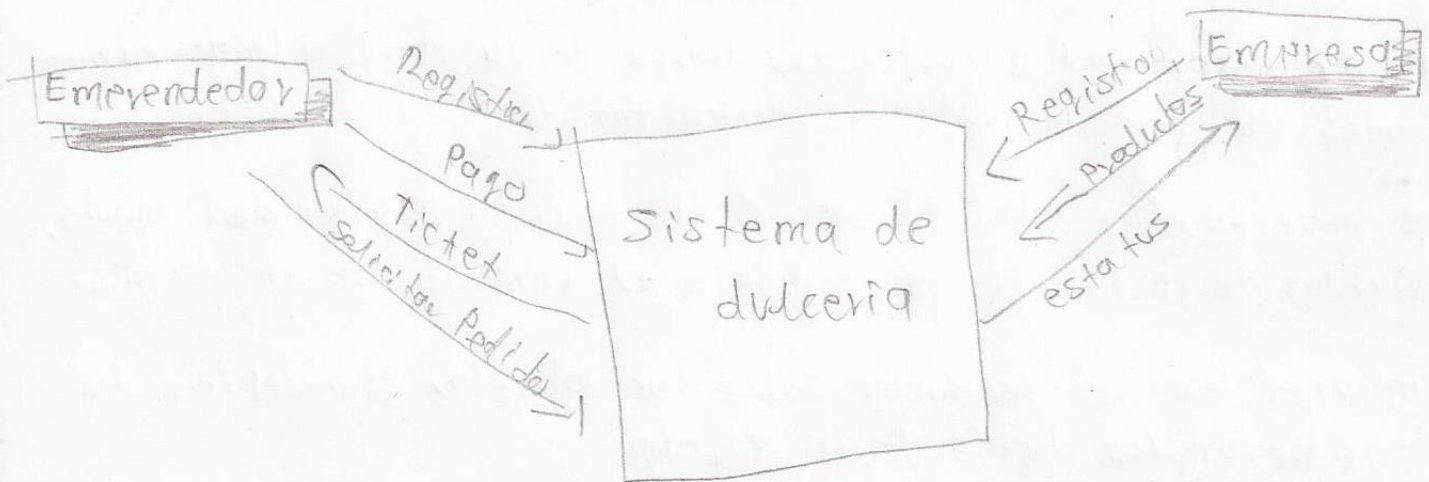
III. Utilizando la metodología Gane & Sasser genere para el proyecto de estudio

A) Resumen de actividades del negocio

Se desea realizar un sistema de dulcería en línea donde se ofrezcan los mejores precios y productos más vendidos, esto determinado por un estudio del mercado.

Las personas emprendedoras podrán disponer de un panel de control para administrar su negocio nuevo o ya existente.

B) Diagrama de Contexto



C) Diagrama de flujo de datos lógico

