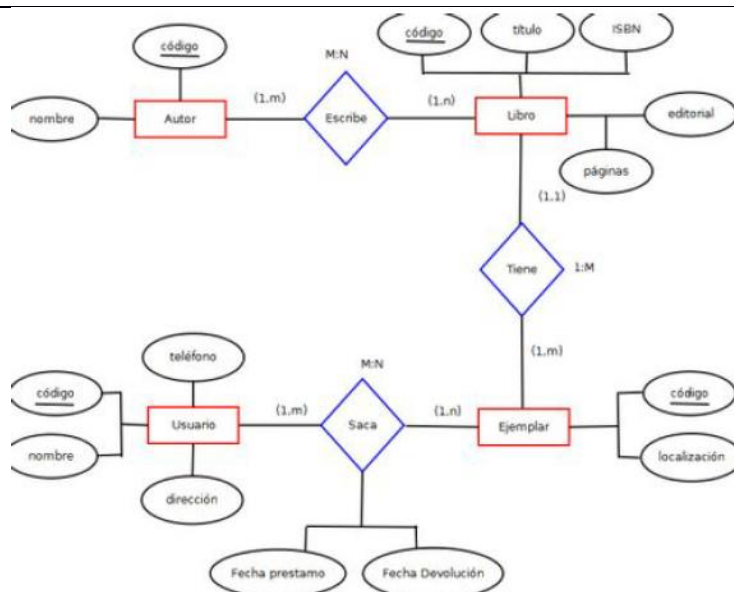
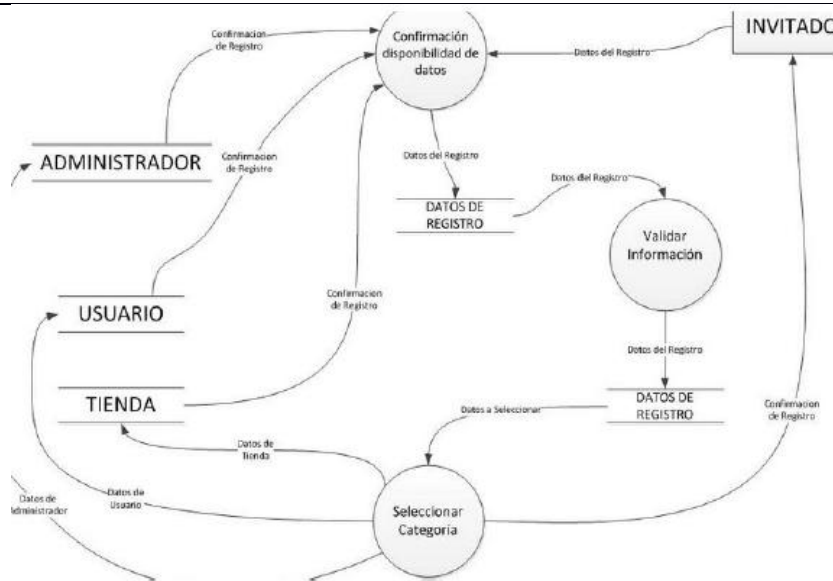
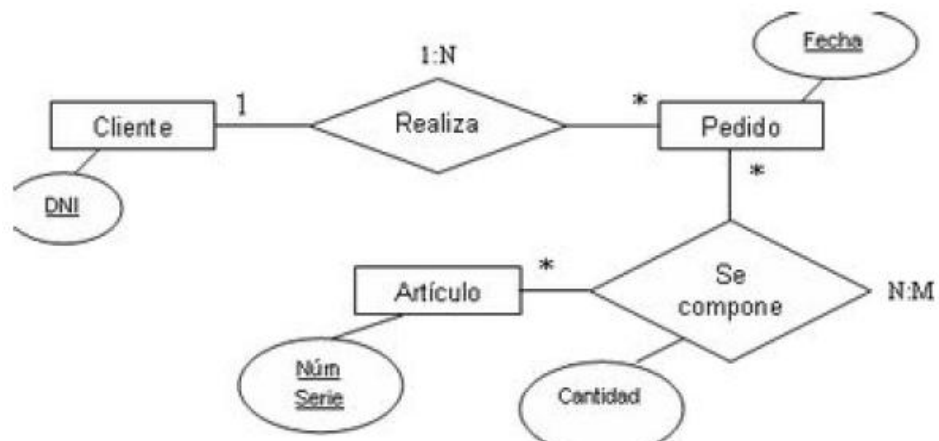


Ejercicios de la Unidad 01. Bloque II - Fases de Desarrollo

Análisis

1. ¿Qué es fundamental para poder resolver un problema?
2. ¿Qué se especifica en la fase del análisis?
3. ¿Qué dificultades nos encontramos a la hora de realizar el análisis?
4. ¿Qué técnicas se pueden utilizar para facilitar la comunicación con el cliente?
5. ¿Qué técnica podemos utilizar para clarificar dudas iniciales del cliente y además puede utilizarse como primera versión del programa?
6. ¿De qué técnicas disponemos para representar los requisitos?
7. ¿Toda la documentación generada en el análisis en qué documento se deberá recoger?
8. Rellena la tabla

Técnica	Representación Gráfica
	 <p>Diagrama de flujo del Sistema de pedidos:</p> <pre> graph TD CLIENTES[CLIENTES] -- "Estado del crédito" --> 1((1. Verificar validez de pedido)) LIBROS[LIBROS] -- "pedidos" --> 1 LIBROS -- "Detalles libros" --> 1 1 -- "Pedidos válidos" --> PENDIENTE[PEDIDOS PENDIENTE] PENDIENTE -- "pedidos por título" --> 4((4. Asignar libros a pedidos)) PENDIENTE -- "pedidos por lote" --> 2((2. Armar pedidos a editores)) 2 -- "Órdenes de compra" --> ORDENES[ORDENES DE COMPRA] ORDENES -- "Órdenes de compra" --> 3((3. Verificar envío de editores)) 3 -- "Libros pedidos" --> 4 4 -- "Libros recibidos" --> 3 4 -- "libros por cliente" --> 5((5. Armar entrega a clientes)) 5 -- "Libros entregados" --> CLIENTES 5 -- "dirección" --> CLIENTES </pre>



Diseño

1. ¿Qué establece el diseño?
2. ¿Cuáles son los dos principales tipos de diseño?
3. ¿Qué tres construcciones están en los fundamentos del diseño estructurado?
4. ¿Qué es un algoritmo?
5. ¿Qué dos técnicas se utilizan en el diseño de algoritmos?
6. Realiza el diseño del algoritmo mediante diagramas de flujo y pseudocódigo para el siguiente problema:

Dado un número decir si es positivo o negativo.

Codificación y pruebas

1. ¿Qué realiza el programador en la fase de codificación?
2. ¿Cómo se llama el conjunto de instrucciones generado en la fase de codificación?
3. Una vez obtenemos el código fuente, ¿lo podemos ejecutar?

Lee el documento ConvencionesJava.pdf y contesta

4. ¿Por qué convenciones de código?

5.- Comenta 5 convenciones que te llamen la atención

6. ¿Cuál es el objetivo de la fase de pruebas?

7. ¿Cuándo consideraremos que ha tenido éxito una prueba?

8. ¿Qué es un caso de prueba?

9. Marca como verdadero falso las siguientes afirmaciones.

Afirmación	V o F
Cada prueba debe definir unos resultados esperados	
Una prueba tiene éxito si no hay errores ya que demuestra que el software funciona correctamente	
El mejor probador es el propio programador ya que conoce donde pueden estar los errores en su código	
Las pruebas deben incluir únicamente datos de entrada válidos y esperados	
Se debe evitar hacer pruebas sin documentar	
Uno de los dos objetivos en los que nos debemos centrar es comprobar que el software no hace lo que debe hacer	
Uno de los dos objetivos en los que nos debemos centrar es comprobar que el software hace lo que no debe hacer	

Es importante comprobar que el software no hace lo que no debe hacer	
Un caso de prueba es un documento que especifica valores de entrada, salida esperada y condiciones de la ejecución de la prueba	

Mantenimiento

1. Explica en qué consiste el mantenimiento.
2. ¿Cuándo termina el mantenimiento?
3. ¿Qué cuatro tipos de mantenimiento existen?
4. Rellena la tabla

Hechos	Tipo de mantenimiento
La empresa migra de Windows a Linux sus equipos	
El cliente piensa en añadir un nuevo gráfico que le ayudará en la toma de decisiones	
Tras entrega el software el cliente se da cuenta que nuestro software muestra la contraseña sin codificar al introducirla	
Añadimos comentarios en la entrada de cada programa con la fecha y desarrollador	