

PRACTICA N°1

ESTUDIANTE: DANIEL AGUSTÍN SORIA ANDRADE

MATERIA: SIS 2420 "B"

PARTE TEORICA

1. QUE ES UN SISTEMA
R. Es un conjunto de componentes relacionados entre si
2. QUE ES Y QUE DIFERENCIAS TIENEN UNA CLASE ABSTRACTA Y UNA CLASE ESTÁTICA EN C#
R. Una clase abstracta es aquella que no se puede instanciar y las clases estáticas no pueden heredarse
3. QUE ES Y QUE DIFERENCIA TIENEN LA HERENCIA Y POLIMORFISMO
R. La herencia es el mecanismo por el cual una clase permite heredar atributos y métodos y el polimorfismo es la sobrecarga de funciones
4. QUE ES UN CICLO DE VIDA DEL DESARROLLO DEL SOFTWARE (SDLC)
R. Describe varias tareas necesarias para crear un software los cuales son requerimiento, diseño, desarrollo, pruebas, publicación y mantenimiento
5. Git init -> sirve para crear un nuevo repositorio de git
Git Status -> muestra el estado del directorio de trabajo
Git add . -> añade un cambio en el directorio de trabajo
Git commit -m "mensaje" -> es una forma de documentar los cambios en el directorio
Git log -> ver el historial del repositorio
Git checkout -> permite desplazar entre las ramas creadas
Git Branch -> permite crear ramas
Git push -> cargar contenido del repositorio local al repositorio remoto
Git pull -> extraer y descargar el contenido desde un repositorio remoto y actualizar al instante el repositorio local para reflejar el contenido
Git clone -> es como copiar un repositorio existente en un nuevo directorio y en otra ubicación
6. CUAL ES LA DIFERENCIA ENTRE UNA METODOLOGIA TRADICIONAL Y AGIL
R. La metodología tradicional por tener una estructura establecida y poco flexible ante cambios, la metodología ágil precisan de flexibilidad para adaptarse a nuevas condiciones
7. Tradicional
Cascada -> sigue una estructura en la cual cada fase debe ser completada
Prototipo -> consiste en un proceso iterativo enfocado en diseñar implementar y medir y ajustar un plan
Incremental -> Se va construyendo el producto final de manera progresiva
Kanban -> método visual de proyectos que permite a los equipos visualizar sus flujos de trabajo
scrum -> adaptada de forma natural a los equipos a los cambios

Agile

Programación extrema-> se centra en la velocidad y simplicidad con ciclos de desarrollo cortos

Scrum-> adaptada de forma natural a los equipos a los cambios

Canban-> método visual de proyectos que permite a los equipos visualizar sus flujos de trabajo

Lean-> forma innovadora de gestionar los procesos de una empresa

Crystal-> enfoque de desarrollo de software ágil se centra en las personas y las iteraciones entre ellas mientras trabajan en un proyecto de desarrollo de software