Prueba de conocimiento : Daniel Felipe Garcia hurtado

1. Un software es un conjunto de aplicativos que son compatibles con un computador Tablet o celular que permiten realizar tareas , en las que permiten ejecutar muchos tipos de procesos y que sea un intermediario entre los usuarios y el computador o el equipo con el cual se este trabajando

Ejemplo:

-Software de sistema.

-software de aplicación.

-software de programación.

Programas : Linux , Windows ,mac,Android,Ubuntu, idm

1. La ingeniería de software

Es la realización del proyecto al cual se quiere llegar por medio de herramientas y técnicas buscando un sistema que funcione en muy buenas condiciones para los usuarios seria realizar proyecto , desarrollar proyecto incluso estar pendiente de todo el proceso para realizar cambios y mantenimiento que permitan el funcionamiento del sistema sin ninguna falla.

1. ciclo de vida del software :

El ciclo de vida de un software es la ejecución de todas las tareas y de todas las etapas pare realizar un sistema que funcione que cubra las necesidades de un cliente y que se ajuste a los requerimientos.

Las etapas del ciclo del software serian:

- solicitud del proyecto

- planeación del problema

- el diseño que se quiere dar al sistema

- que se quiere implementar

- la realización de pruebas

-la entrega del sitema y el mantenimiento y cambios continuos para cubrir las necesidades .

1. Que son metodologías tradicionales:

Las metodologías tradicionales son aquellas que se enfocan mas en la estructura del sistema para definir cada paso por el cual se necesita que pase el programa, por que cada etapa del sistema al finalizar le daría entrada al otro proceso si estas etapas no están bien definidas pueden llegar a problemas con el producto final. Por eso se concentra mucho esta metologia desde la solicitud del proyecto hasta la finalización con el fin de que la información de los requerimientos siempre siga siendo la misma hasta el final de lo contrario si en alguna etapa se pierde la comunicación o la idea del proyecto se estaría entregando un sistema malo o quizás un sitema que no tiene nada que ver con el requerimiento de la solicitud.

Metodologías Agiles:

Las metodologías agiles , son las que trabajan de la mano con el cliente para realizar un sistema que se pueda acomodar a las necesidades de el mostrando al cliente todo el proceso y estando con el en el transcurso donde se enfoca mas en que el proceso y el sistema sea funcionable y reducir tantos procesos que son largos para el cliente lo bueno de las medidas agiles es que no se tiene que esperar hasta el final para ir mirando como esta quedando el proyecto si no que el mismo cliente puede estar mirando las transformación del proyecto y en ese caso ir realizando cambios inmediatos que se necesiten para sus necesidades.

1. Scrum : es el sistema agil mas usado en proyectos de software

Desventajas:

-La falta de datos o documentos que proporciona las metodologías tradicionales ya que todo este tipo de procesos agiles son mas de forma oral con el cliente de que quiere y como lo quiere.

- El acompañamiento constante de personas ya que como no se definieron unas etapas claras como lo hace la metologia tradicional pueden que tengan que estar mas pendientes con procesos de restructuración y organizando problemas para que puedan cumplir con su requerimiento en base a las necesidades del cliente.

Desing sprint : esta herramienta sirve para agilizar procesos en los que se necesita un resultado rápido por tiempo corto. O por que la entrega del proyecto se pacto para alguna fecha y no se tiene demasiado tiempo se necesita tiempo y personas dedicas al

Desarrollo del proyecto

Desventajas:

- una de las desventajas el que no se tiene un largo tiempo para definir el proceso si no que todo tiene que ser agil y rápido para no frenar los procesos y la entrega del producto.

- la alta demanda de un equipo de trabajo demasiado bueno ya que sin un equipo comprometido y dedicado al desarrollo del proceso no se puede lograr con los objetivos

1. Un sistema operativo: es un conjunto de programas de un sistema que permiten la solución d problemas y que se trabaja de la mano con el harware permitiendo la interacion del cliente con el computador o aplicativo
2. Un patrón de arquitectura:

Es un modelo de desarrollo de software en el que el objetivo primordial es la separación de las partes que componen un sistema de software.

1. Cliente servidor:

La arquitectura cliente servidor es un modelo de diseño de software en el que las tareas se reparten entre los proveedores de recursos o servicios.

Vista controlador:

El modelo vista controlador es un patrón de arquitectura de software que separa los datos y principalmente lo que es la lógica del negocio de una aplicación de su representación

Diferencia

En el cliente servidor se enfoca en la repartición de tareas para agilizar métodos y dar respuestas oportunas, mientras que en el proceso vista controlador se enfoca mas en definir el modelo la vista y el controlador para la representación de la información.