**Preguntas de múltiple respuesta.**

**1)Los diagramas de caso de uso son:**

**-** Muestra la forma en que los objetos se comunican entre sí al transcurrir el tiempo.

**-** Describen una interacción típica entre un actor y el sistema. (Correcta)

- Permite visualizar las relaciones entre las clases que involucran el sistema.

- representa la forma en como un Cliente (Actor) opera con el sistema en desarrollo, además de la forma, tipo y orden en como los elementos interactúan. (Correcta)

**2)Se utiliza un modelado del sistema con el fin de:**

- Comenzar a desarrollar el software. (Correcta)

- Hacer una representación gráfica del software. (Correcta)

- Cumplir un proceso de la Ingeniería de Software.

-Mejorar el análisis de los requerimientos.

**3)Los administradores del proyecto de software se encargan de:**

- Programar el software con todos sus componentes.

- Dirigir el proceso de desarrollo de software para que se entregue a tiempo y con el presupuesto acordado. (Correcto)

- Diseñar, programar e implementar el software.

- abraca la [planeación](http://www.monografias.com/trabajos7/plane/plane.shtml), calendarización, [administración](http://www.monografias.com/Administracion_y_Finanzas/index.shtml) de riegos, manejo del [personal](http://www.monografias.com/trabajos11/fuper/fuper.shtml), estimación de los [costos](http://www.monografias.com/trabajos4/costos/costos.shtml) de software y la administración de [calidad](http://www.monografias.com/trabajos11/conge/conge.shtml).(Correcto).

**4)En un procesador de textos, ¿cuáles de los siguientes serían requerimientos funcionales?**

- Copiar, pegar. (Correcto)

-Guardar documento. (Correcto)

- Verificar el tipo de archivo.

- Realizar un informe del número de caracteres, palabras, párrafos y páginas que contiene el documento.

**5)La creación de prototipos ayuda a:**

**-** Diseñar y programar el sistema que se implementará.

- La implementación del sistema y a comprobar su operación.

- Probar las opciones de diseño y entender mejor el problema y su solución. (Correcta)

- proporcionar una gran cantidad de información sobre la interacción del usuario en varios niveles. (Correcta)

**6) ¿En que lenguajes de programación se pueden encontrar excepciones?**

**-** Ada. (Correcta)

- C++. (Correcta)

- Ruby. (Correcta)

-Shell Script.

**7)Al estudiar Ingeniería de Software, uno de los objetivos principales de la misma es:**

**-** Hacer un sistema de calidad, eficiente y mínimos errores. (Correcto)

- Obtener las mayores ganancias a partir de los sistemas desarrollados.

- Desarrollar e implementar el sistema sin preocuparse del mantenimiento de la misma.

- Dirigir y asesorar a los programadores durante el desarrollo de aplicaciones. (Correcto)

**8)Un ingeniero en desarrollo de software no debe preocuparse por temas técnicos sino también de:**

**-** El estudio de otras ciencias que faciliten el desarrollo de un software.

- La parte ética en donde se desenvuelve. (Correcta)

- En aprender cómo mejorar los sistemas.

-Los problemas familiares de los empleados. (Correcta)

**9)Al momento de crear un software, al no tener claro los requerimientos se corre el riesgo de:**

**-** Perder tiempo y dinero en el desarrollo del software

- Dar una mala reputación de la empresa

- De no desarrollar un buen sistema para el cliente. (Correcta)

-De no cumplir con las expectativas del proyecto. (Correcta)

**10)Para un caso de estudio en donde se busque simular el comportamiento de un cajero automático, cuáles de los siguientes serían casos de uso:**

**-** Revisar saldo. (Correcta).

- Realizar depósito. (Correcta).

- Realizar retiro. (Correcta).

- Desplegar información del sistema.

**11)A un patrón arquitectónico se lo puede considerar como:**

**-** Un elemento fundamental del diseño arquitectónico.

- Una descripción abstracta del sistema que fue probado con diferentes sistemas y entornos. (Correcta)

- Una parte de la arquitectura de aplicaciones.

- soluciones a problemas de arquitectura de software. (Correcta)

**12)Para un juego de motocicletas, ¿Cuáles de los siguientes literales pueden ser considerados como clases?**

**-** nombre del jugador.

- Jugador. (Correcta)

- Motocicleta. (Correcta)

-Carrera. (Correcta)

**13)En los siguientes literales: ¿Cuáles pueden ser actores en un sistema de servicio de chat online para el balcón de servicios de la UTPL?**

**-** Usuario/Estudiante. (Correcto)

- Secretaria. (Correcto)

- Profesores

-Bases de datos

**14)La programación extrema consiste en:**

- Métodos con la función de maximizar los riesgos desarrollando software en lapsos de plazos largos.

- Un método ágil en donde los requerimientos se expresan como escenarios.

(Correcta)

- Métodos que permiten invertir más tiempo en diseñar el sistema.

- Da prioridad a los trabajos que dan un resultado directo y en los cuales se reduce la burocracia que pueda existir en el entorno de trabajo. (Correcta)

**15)En el diseño de un sistema telefónico celular, ¿Cuál de los siguientes corresponde a un requerimiento funcional?**

- Enviar emoticones en un SMS.

- La definición del número de caracteres de un mensaje.

- Recibir llamadas. (Correcta).

-Contestar llamadas (Correcta)

**16)Entre las cualidades más relevantes para un producto de software que provee funcionalidad a un teléfono celular están:**

**-** amigabilidad de la interfaz de usuario (Correcta)

- eficiencia en consumo de recursos (Correcta)

- visibilidad del proceso de construcción

- tiempos de respuesta (Correcta)

17) ¿Cuáles son las actividades fundamentales que cumple la ingeniería de software para desarrollar un software?

-Especificación del software (Correcta)

-diseño e implementación del software (Correcta)

-validación del software (Correcta)

-Integrar a los compañeros de trabajo

18)Los requisitos del sistema de software se clasifican como:

-Requerimientos funcionales (Correcta)

-Requerimientos no funcionales (Correcta)

-Requerimientos del producto

-Requerimientos proporcionados por el cliente

19) ¿Qué ofrece el método Scrum para mejorar el diseño?

- Marco de referencia para mejorar la documentación

- Planeación en mejorar el trabajo

- Marco de referencia para la administración del proyecto (Correcta)

- secuencias para cada una de las etapas en las que se dividen los proyectos. (Correcta)

20) **¿Cuáles son estas 3 características de documentar de manera explícita la arquitectura de software?**

- Comunicación con los participantes. (Correcta)

- análisis del sistema. (Correcta)

- reutilización a gran escala. (Correcta)

- cumplir con los requerimientos.

21) Identifique los principales beneficios que nos puede ofrecer UML:

- Modelar Sistemas. (Correcta)

- Procesos de Desarrollo

- Secuencia de actividades del sistema

- Establecer conceptos y artefactos ejecutables. (Correcta)

22) **La ingeniería de software se encarga de:**

-Especificación del software (Correcta)

- desarrollo del software (Correcta)

- validación del software (Correcta)

-vigilancia del software

23) Para el diseño y documentación de un sistema, por lo general se necesita presentar vistas arquitectónicas fundamentales tales como:

- Vista lógica. (Correcta)

-Proceso. (Correcta)

-Desarrollo. (Correcta)

-Mantenimiento.

24) ¿En que se enfocan los métodos ágiles, para que el cliente intervenga en el proceso de desarrollo?

-Diseño rápido (Correcta)

-liberaciones frecuentes de software (Correcta)

-Estructura de la documentación

-Confiabilidad del diseño

Principio del formularioFinal del formularioPrincipio del formulario

---weewrwer