



ACTUALIZACION TECNOLOGICA SIS2420 “B”

PRACTICA NRO. 1

Nombre: Univ. David Pastor Mamani Challa

Semestre: I/2023

Docente: Ing. Saul Mamani Mamani

Auxiliar: Egr. William Mucio Achabal Villalpando

I PARTE TEORICA

1. ¿Qué es un sistema?

Es un conjunto de elementos ordenados compuesto por entradas, procesos y salidas.

2. ¿Qué es y qué diferencia tiene una clase abstracta y una clase estática en C#?

Una clase abstracta es una clase especial que no puede ser instanciada y se usa para realizar métodos comunes para otras clases, una clase estática tampoco puede ser instancia se utiliza para métodos generales. Lo que los diferencia es que la clase estática puede ser utilizada sin la necesidad de un objeto a diferencia de la clase abstracta que se puede crear objetos, también que las clases estáticas no pueden heredar ni ser heredadas en cambio las clases abstractas si debe derivarse en otras clases para crear objetos.








3. ¿Qué es y qué diferencia tiene la herencia y el polimorfismo en C#?




La herencia es cuando se crea una clase a partir de otra hereda sus métodos y sus atributos, polimorfismo es que las funciones o métodos hagan tareas de múltiples formas de acuerdo con la cantidad y tipo de sus parámetros pueden tener el mismo nombre.

4. ¿Qué es un ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC)?

Un ciclo de vida del desarrollo de software son fases que se implementan para garantizar el desarrollo del software y crear un software de calidad. Las etapas para el desarrollo de software son: Planificación, Análisis, Diseño, Implementación, Pruebas, Despliegue y Mantenimiento.

5. Para que sirven estos comandos de Git.

-  **Git init**
crea el directorio. git inicial en un proyecto nuevo o existente. Inicializando un repositorio git
-  **Git status**
muestra el estado de los archivos y los cambios que se hicieron en el código.
-  **Git add .**
Añade cambios de archivos del directorio al área de ensayo index
-  **Git commit -m "Mensaje"**
Guarda los cambios creando una instancia en líneas de tiempo
-  **Git log**
Muestra un historial de los cambios y sus detalles
-  **Git checkout**
Sirve para recuperar commits archivos y ramas
-  **Git Branch**
Crea, lista y elimina ramas del sistema

-  **Git push**
Enviar o cargar todo el contenido del repositorio local a uno remoto
-  **Git pull**
Extraer o descargar contenido del repositorio remoto y actualizar el repositorio local
-  **Git clone**
Sirve para copiar el repositorio git a otra dirección

6. ¿Cuál es la diferencia entre una metodología tradicional y ágil?

La metodología tradicional es lineal donde hacen énfasis en la planificación de todo el trabajo de forma detallada, la metodología ágil es más flexible prioriza el trabajo en equipo y la colaboración con el cliente.

7. Dar 5 ejemplos de una metodología tradicional y 5 ejemplos de una metodología tradicional ágil

- Metodología Tradicional
 - Cascada
 - Espiral
 - Incremental
 - Prototipado
 - Diseño rápido de aplicaciones (RAD)
- Metodología Ágil
 - Scrum
 - Kanban
 - Lean
 - Programación extrema (XP)
 - Desarrollo basado en características (FDD)

I PARTE TEORICA

3. Realizar las Historia de Usuario y el Product Backlog para la empresa SalYodita

La empresa SalYodita esta ubicada en la ciudad de Cochabamba, donde la empresa se dedica a la venta de sal Yodada, donde actualmente se gestiona las ventas de forma manuscritas, no se tiene un buen control de los vendedores en que turno están o cuanto fue su venta en el día, lo cual genero pérdidas económicas, por lo cual la empresa requiere un sistema de información.

En la empresa SalYodita existen dos turnos (turno día y turno noche), cada vendedor trabaja solamente un turno. El Gerente general le interesa tener el control total del sistema, reporte de las ventas por día, por mes, y por vendedor, el vendedor quiere registrar y buscar los datos del cliente y emitir un recibo de la venta.

Historias de usuario (Tickets)

H1: Administrar permisos del gerente

Como: Gerente

Quiero: tener control total del sistema

Para: verificar y controlar todas las tareas que se realizan en el sistema

H2: Generar reportes

Como: Vendedor

Quiero: generar diferentes tipos de reportes

Para: tomar decisiones informadas y presentar al gerente

H3: Registrar Clientes

Como: Vendedor

Quiero: registrar a los clientes

Para: Obtener los datos del cliente y facilitar las ventas

H4: Emisión de facturas

Como: vendedor

Quiero: emitir recibos

Para: Tener constancia de las ventas realizadas

H5: Revisar reportes

Como: Gerente

Quiero: Revisar e imprimir todos los reportes por día mes y empleado

Para: Para tomar decisiones informadas sobre las ventas de Sal Yodada

H6: Gestionar usuarios de sistema

Como: Gerente

Quiero: Crear, modificar, eliminar y listar usuarios (vendedores) del sistema

Para: Asignarles los diferentes turnos a los vendedores y hacer un seguimiento

H7: Buscar Clientes

Como: Vendedor

Quiero: buscar a los clientes

Para: revisar los datos y las ventas realizadas con el cliente.

Product Backlog

Sprint Planning

Alta, Media, Baja

Nro.	Historia de Usuario	Prioridad
HU1	Administrar permisos del gerente	Media
HU2	Generar reportes	Baja
HU3	Registrar Clientes	Alta
HU4	Emisión de facturas	Alta
HU5	Revisar reportes	Baja
HU6	Gestionar usuarios de sistema	Media
HU7	Buscar Clientes	Alta