

Academia Java Xideral

Examen 2

12 de agosto de 2022

Diana Noches Sierra

SCRUM

Metodología Ágil basada en el juego de Rugby, la idea principal de Scrum es el auto-organizamiento de los miembros que estén dentro de un proyecto.

Los principales personajes son:

Product Owner: responsable del proyecto, tendrá trato directo con el cliente y es quien brindará la información necesaria de lo que se requiere.

Scrum Master: Capacita y brinda ayuda al demás equipo, se encarga de que se esté llevando al cabo la metodología.

Scrum Team: El equipo seleccionado que hará posible la entrega del producto, van de un rango de 3 a 9 personas.

Las acciones necesarias para llevar al cabo la metodología después de tener bien claro a los antes mencionados miembros del proyecto son:

Llevar una bitácora del producto, la cual contendrá los pasos necesarios para llevar al cabo la realización del producto de manera exitosa, va cambiando durante todo el proceso de la creación del producto, el equipo tendrá que ir afinando el contenido de la misma comprobando así si lo que está escrito ahí es viable para lo que necesitan.

Realizar la planeación del sprint, que son como pequeñas tareas (entregables del producto) que se tienen que realizar en un lapso de tiempo definido, no debe cambiar ni crecer, el equipo se compromete en terminarlo en tiempo y forma.

Realizar una tabla de trabajo la cual contenga de una forma gráfica lo que se ha realizado y lo que falta por concluir, así como lo que ya está concluido, siempre hay que tener una perspectiva clara de ello.

Realizar juntas diarias en las que se plantean las siguientes preguntas:

- ¿Qué hiciste ayer para ayudar al equipo a terminar el sprint?
- ¿Qué harás hoy para ayudar al equipo a terminar el sprint?
- ¿Algún obstáculo te impide o impide al equipo cumplir la meta del sprint?

Para finalizar se tiene que hacer una revisión del sprint que se está llevando al cabo, al confirmar que este ha concluido se tiene que hacer una retrospectiva de lo ya avanzado y continuar ahora sí con el siguiente sprint.

EXCEPCIONES

Una excepción es un evento que se produce cuando se ejecuta el programa de forma que interrumpe el flujo normal de instrucciones.

En Java, todas las excepciones están representadas por clases. Todas las clases de excepción se derivan de una clase llamada **Throwable**. Por lo tanto, cuando se produce una excepción en un programa, se genera un objeto de algún tipo de clase de excepción.

Los errores que resultan de la actividad del programa están representados por subclases de Exception.

- **RuntimeException:** Errores dentro de la codificación realizada por el programador
- **IOException:** Errores que no puede evitar el programador relacionados con la entrada y salida del programa.

El manejo de excepciones Java se gestiona a través de cinco palabras clave: **try**, **catch**, **throw**, **throws**, y **finally**.

```
try{
```

```
//Bloque de código que podría tener un error al momento de ejecutarse
```

```
}catch (Excepcion error){
```

```
}
```

```
finally{
```

```
//Bloque de código que se quiere ejecutar, independientemente de si se produce o no una excepción
```

```
}
```

La sentencia **throw** se utiliza para lanzar objetos de tipo **Throwable**

```
throw new Exception("mensaje de error");
```

Propagación de excepciones, se añade la clausula **throws** que incluye una lista de tipos de excepciones que se pueden producir al invocar el método.

DIAGRAMA FUNCIONALIDAD

