|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ACTIVIDAD DIDÁCTICA CUESTIONARIO | | | |
| Generalidades de la actividad   * Las indicaciones, el mensaje de correcto e incorrecto debe estar la redacción en segundo persona. * Diligenciar solo los espacios en blanco. * El aprendiz recibe una retroalimentación cuando responde de manera correcta o incorrecta cada pregunta. * Señale en la columna Rta. Correcta con una (x) de acuerdo con las opciones presentadas. * Al final de la actividad se muestra una retroalimentación de felicitación si logra el 70% de respuestas correctas o retroalimentación de mejora si es inferior a este porcentaje.   Para sugerir este tipo de actividad tener presente equipo de Diseño Instruccional, que solo debe haber máximo doce opciones de pregunta y que cada campo tiene un límite de palabras permitidas para garantizar el responsive web. | | | |
| Instrucciones para el aprendiz | | *Esta actividad le permitirá determinar el grado de apropiación de los contenidos del componente formativo: Automatización de pruebas de software*  *Antes de su realización, se recomienda la lectura del componente formativo mencionado. Es opcional (no es calificable), y puede realizarse todas las veces que se desee.*  *Lea la afirmación de cada ítem y luego señale verdadero o falso según corresponda.* | |
| Nombre de la Actividad | | Cuestionario acerca de automatización de pruebas de software | |
| Objetivo de la actividad | | Afianzar los conceptos más importantes asociados a la automatización de pruebas de software. | |
| Texto descriptivo | | *Lee cada afirmación y selecciona la respuesta correcta* | |
| PREGUNTAS | | | |
| Pregunta 1 | | En cuanto a las herramientas de pruebas de *software,* se puede decir qué: | *Rta(s) correcta(s) (x)* |
| Opción a) | Existen varios *frameworks* que tienen integradas herramientas para la realización de pruebas unitarias. | | ***x*** |
| Opción b) | Los *frameworks* no tienen integradas herramientas para la realización de pruebas unitarias. | |  |
| Opción c) | Ninguna opción es correcta. | |  |
| Opción d) |  | |  |
| Comentario respuesta correcta | | *Muy bien felicitaciones* | |
| Comentario respuesta incorrecta | | *La respuesta seleccionada no es correcta. Es importante recordar que muchos frameworks modernos incluyen herramientas integradas para realizar pruebas unitarias* | |
| Pregunta 2 | | En cuanto a *Cypress,* se puede decir que: | |
| Opción a) | Es un *framework* de automatización de pruebas de javascript que permite probar aplicaciones web. | |  |
| Opción b) | Contiene una interfaz gráfica interactiva que muestra exactamente lo que está sucediendo y lo que se está probando. | |  |
| Opción c) | Ambas opciones son correctas. | | ***x*** |
| Opción d) |  | |  |
| Comentario respuesta correcta | | *Muy bien felicitaciones.* | |
| Comentario respuesta incorrecta | | *Te animo a revisar cómo y por qué ambas características son importantes para aprovechar al máximo las capacidades de Cypress.* | |
| Pregunta 3 | | *La instalación de SonarQube puede hacerse mediante el uso de múltiples motores de base de datos. ¿Cuál de los siguientes no es soportado por las nuevas versiones de SonarQube?* | |
| Opción a) | *MySql*. | | ***x*** |
| Opción b) | *Oracle.* | |  |
| Opción c) | Microsoft *SQLServer* | |  |
| Opción d) | *PostgreSQL.* | |  |
| Comentario respuesta correcta | | *Muy bien felicitaciones.* | |
| Comentario respuesta incorrecta | | *La respuesta seleccionada no es correcta. Te animo a revisar la documentación oficial de SonarQube para obtener la información más actualizada sobre compatibilidades y así asegurar una configuración correcta y efectiva de tu sistema de gestión de calidad de código.* | |
| Pregunta 4 | | En *SonarQube,* una regla de codificación es: | |
| Opción a) | Una guía para nombrar variables en un lenguaje de programación. | |  |
| Opción b) | Un conjunto de patrones que de ser incumplidos hacen que el proyecto no compile. | |  |
| Opción c) | Un conjunto de patrones que definen el estilo y la consistencia que un código fuente debería tener en un determinado lenguaje. | | ***x*** |
| Opción d) |  | |  |
| Comentario respuesta correcta | | *Muy bien felicitaciones.* | |
| Comentario respuesta incorrecta | | *La respuesta seleccionada no es correcta. Te animo a revisar y familiarizarte más con cómo SonarQube define y utiliza estas reglas para optimizar el proceso de desarrollo de software.* | |
| Pregunta 5 | | *La complejidad ciclomática es:* | |
| Opción a) | Mide la complejidad estructural del código. | |  |
| Opción b) | Es un conteo de la cantidad de caminos separados por medio de un bloque de código. | |  |
| Opción c) | Ambas opciones son correctas. | | ***x*** |
| Opción d) |  | |  |
| Comentario respuesta correcta | | *Muy bien felicitaciones.* | |
| Comentario respuesta incorrecta | | *Es importante recordar que esta métrica no solo mide la complejidad estructural del código, sino que también considera la cantidad de caminos de ejecución distintos dentro de un bloque de código* | |
| MENSAJE FINAL ACTIVIDAD | | | |
| Mensaje cuando supera el 70% de respuestas correctas | | *¡Excelente! Te felicito, has superado la actividad*  *Ha tenido algunas respuestas incorrectas ¡debe estudiar más!* | |
| Mensaje cuando el porcentaje de respuestas correctas es inferior al 70% | | *Te recomendamos volver a revisar el componente formativo e intentar nuevamente la actividad didáctica* | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CONTROL DE REVISIÓN** | | |
|  | **Responsable** | **Fecha** |
| **Revisión de Estilo** |  |  |
| **Revisión Asesor metodológico** |  |  |