**PRUEBA DE CONOCIMIENTO**

**EIDY GRACIANO CARDENAS**

1. ¿Qué es un software?

Es la parte no tangible del computador, es todo aquello que es instalado al computado y es mostrado en la pantalla, cabe recalcar que sin un software el computador sería ineficaz, ya que son la base fundamental para ejecutar el ordenador.

1. ¿Qué es ingeniería del software?

Es un conjunto de métodos o técnicas que se tiene en cuenta para la elaboración de programas (el software), hay ciertos pasos que se deben seguir para la fabricación del programa y al final se hacen varias pruebas para asegurarse de que todo esté funcionando correcto y de la forma que se deseaba. En pocas palabras es el contenido del software en sí.

1. ¿Qué es el ciclo de la vida de un software y de que etapas se compone?

El ciclo es la descripción del desarrollo del software.

* **Definición de objetivos**: Es la finalidad del proyecto y la estrategia que se va a utilizar.
* **Análisis de los requisitos y su viabilidad:** recopila, examina y formula los requisitos del cliente y examina cualquier restricción que se pueda aplicar
* **Diseño general**: Arquitectura de la aplicación.
* **Desarrollo:** Es el lenguaje de programación que se lleva a cabo para crear el proyecto.
* **Pruebas:** Es una etapa muy importante ya que en ella se garantiza la calidad del proyecto y satisfacción del cliente.
* **Publicación:** Se pone en marchar el proyecto de un ambiente productivo, con el cliente.
* **Mantenimiento:** También es una etapa importante ya que en esta se hacen las correcciones si se presentan problemas y aquí se generan las nuevas versiones o actualizaciones

1. ¿Qué son las metodologías tradicionales y agiles?

* **Tradicional:** Se enfoca en la propia versión del proyecto.
* **Ágil:** Se trabaja con estrategias para la mejora el proyecto y satisfacción del cliente.

1. **Desing Sprint:** Se lleva a cabo mediante 5 días, se requiere: seleccionar un reto adecuado para resolver, contar con un equipo y espacio, dedicar tiempo.

**Extreme Programming XP:**

1. ¿Qué es un O.S?

Es el software más importante en el computador, nos permite usarlo y darle órdenes a lo que necesitamos, y es la estructura que maneja los programas y partes del computador.

1. ¿Qué es patrón de arquitectura?

Es una solución general y reutilizable a un problema en la arquitectura del software.