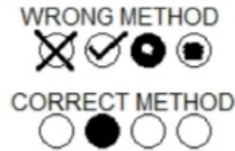


Recuperatorio I1: IIC2143 Ingeniería de Software

Semestre 2023-1

Instrucciones:

- Anote sus datos personales en la hoja de respuestas.
- Rellene los círculos correspondientes a sus respuestas por completo (Correct method).
No lo marque de manera incorrecta (Wrong method).



- Recuerde que el trabajo es estrictamente individual y que Ud. se encuentra bajo el código de honor.
- La interrogación contiene preguntas de selección múltiple. Sin embargo, recuerde que cada 2 respuestas incorrectas, anulan una respuesta correcta. Si es que no responde una pregunta no se aplica descuento.

P1. Conecte las siguientes descripciones que caracterizan mejor los siguientes elementos de Scrum.

- Evento diario que mejora la comunicación, promueve la toma rápida de decisiones y mejora la autogestión.
- Evento en el que se inspecciona como fue el sprint y se elabora un plan de acción para mejorar la efectividad.
- Evento en el que el equipo presenta los resultados de su trabajo (lo que se logró en el sprint usualmente con una demo) y se recibe retroalimentación.
- Lista que representa el trabajo que el equipo de desarrolladores realiza durante el sprint para cumplir la meta del sprint.

Alternativas:

- I = Sprint review, II = Sprint retrospective, III = Sprint planning, IV = Product backlog.
- I = Daily Scrum, II = Sprint retrospective, III = Sprint review, IV = Sprint backlog.
- I = Daily Scrum, II = Sprint review, III = Sprint retrospective, IV = Sprint backlog.
- I = Sprint planning, II = Sprint review, III = Sprint retrospective, IV = Sprint backlog.
- I = Sprint planning, II = Sprint retrospective, III = Sprint review, IV = Product backlog.

P2. Conecte a que roles corresponden las siguientes actividades en Scrum.

- Priorizar y re-priorizar los elementos del product backlog.
- Inculcar calidad al producto y responsabilizarse como equipo de profesionales.
- Entrenar al equipo para conseguir la mejor performance posible.
- Asegurar de que todos entiendan las metas de los sprints, así como los valores de Scrum.
- Definir el alcance y el cronograma.

Alternativas:

- I, III y V = Product Owner, II = Desarrolladores, IV = Scrum master.
- I y II = Desarrolladores, III, IV y V = Product owner
- I y V = Product owner, II = Desarrolladores, III y IV = Scrum master.
- I = Product Owner, II y V = Desarrolladores, III y IV = Scrum master.
- I, II y IV = Product Owner, III = Desarrolladores, V = Scrum master.

P3. Indique que afirmaciones respecto a historias de usuario son verdaderas.

- Una buena historia de usuario debe tener suficiente detalle para poder estimar el costo/tiempo de desarrollo.
- Las historias de usuario permiten capturar requerimientos que serán valiosos para un usuario o cliente del software.

- III. Las historias de usuario sólo son un formato que sirve para escribir los requerimientos del sistema.
- IV. Una buena historia de usuario debe ser fuertemente dependiente de otras.

Alternativas:

- A. Solo I y III son verdaderas.
- B. Solo I, III y IV son verdaderas.
- C. Solo I y II son verdaderas.
- D. Solo I y IV son verdaderas.
- E. Todas son falsas.

P4. Indique cuál es el body (JSON) del HTTP Response más apropiado al realizar un HTTP Request GET a la ruta:

`http://localhost:3000/students/`

Considere que la API y el controlador respectivo se crearon exitosamente y el servidor se inicializó. Además analice las implementaciones del controlador Students y del archivo de rutas, así como los comandos que fueron ejecutados en la terminal.

Comandos ejecutados en la terminal/consola:

```
bin/rails generate model Student name:text
score:integer
bin/rails db:migrate
bin/rails console
student1 = Student.new(name:"Lucia Gomez",
score:70)
student2 = Student.new(name:"Samuel Perez",
score:80)
```

Código del archivo config/routes:

```
Rails.application.routes.draw do
  get "/students/", to: "students#index"
end
```

Código del archivo

app/controllers/students_controller.rb:

```
class StudentsController < ApplicationController
  def index
    @students = Student.all
    render json: @students
  end
end
```

Alternativas:

A.

```
{
  "id": 1,
  "name": "Lucia Gomez",
  "score": 70
},
{
  "id": 2,
  "name": "Samuel Perez",
  "score": 80
}]
```

B.

```
{
  "id": 1,
  "name": "Lucia Gomez",
  "score": 70,
  "created_at": "2023-04-17T01:17:54.343Z",
  "updated_at": "2023-04-17T01:17:54.343Z"
},
{
  "id": 2,
  "name": "Samuel Perez",
  "score": 80,
  "created_at": "2023-04-17T01:17:56.343Z",
  "updated_at": "2023-04-17T01:17:56.343Z"
}]
```

C. []

D. Error

E. [{

```
  "id": 1,
  "name": "Lucia Gomez",
  "score": 80
}]
```

P6. ¿Cómo se llama el archivo que contiene la definición/configuración de rutas en Rails?

Alternativas:

- A. config.yml
- B. routes.rb
- C. resources.yml
- D. config.rb
- E. routes.config

P7. Considere la siguiente prueba de unidad (unit test) para el modelo *Comment*, la implementación del modelo *Comment* e indique qué afirmaciones son verdaderas.

Código del archivo `test/models/comment_test.rb`:

```
class CommentTest < ActiveSupport::TestCase
  test "test1" do
    comment = Comment.new(content: "Creating a comment")
    result = comment.save
    assert result
  end
end
```

Código del archivo `app/models/comment.rb`:

```
class Comment < ApplicationRecord
  validates :content, length: { in: 2..60 }
end
```

- I. Al ejecutar la línea de comando `bin/rails test test/models/comment_test.rb` se reportara que el test1 fallo.
- II. La validación en el archivo `app/models/comment.rb` impide que se guarde en la base de datos algún objeto de tipo *Comment* cuyo atributo `content` sea de longitud menor a 2 o mayor a 60.
- III. Al ejecutar la línea de comando `bin/rails test test/models/comment_test.rb` se reportara que el test1 paso.
- IV. La validación en el archivo `app/models/comment.rb` permite que se guarde en la base de datos algún objeto de tipo *Comment* cuyo atributo `content` sea vacío.

Alternativas:

- A. Solo I y IV son verdaderas.
- B. Solo II y III son verdaderas.
- C. Solo I y II son verdaderas.
- D. Solo III y IV son verdaderas.
- E. Solo III es verdadera.

P8. Identifique que afirmaciones son verdaderas:

- I. Los reportes entregados por Simple Cov indican el coverage junto con que pedazos de código están siendo o no “cubiertos” por los tests que se ejecutaron.
- II. Un defecto es la presencia de una imperfección en un producto que puede ocasionar fallas.
- III. Rails tiene tres bases de datos, uno para pruebas, otro para producción y otro para desarrollo.
- IV. Un defecto es un comportamiento incorrecto observable de un componente o sistema con respecto a los requerimientos.

Alternativas:

- A. Todas son verdaderas.
- B. Solo I y II son verdaderas.
- C. Solo III y IV son verdaderas.
- D. Solo I, III y IV son verdaderas.
- E. Solo I, II y III son verdaderas.

P9. Indique qué afirmaciones sobre Ruby on Rails son verdaderas.

- I. La línea de comando `rails new my_app --api` es para crear una aplicación API llamada `my_app`.
- II. La línea de comando `bin/rails generate model Article title:text body:text` crea los archivos relacionados al modelo como `app/models/articles.rb` y también genera el archivo de migración asociado a la tabla “Articles”.
- III. La línea de comando `bin/rails routes` permite definir/configurar nuevas rutas.
- IV. El comando `Article.first` siempre retorna el objeto de tipo *Article* que tiene un id igual a 1.

Alternativas:

- A. Solo I y II son verdaderas.
- B. Solo I y IV son verdaderas.
- C. Solo I es verdadera.
- D. Sólo II, III y IV son verdaderas.
- E. Todas son verdaderas.

P10. Conecte las siguientes características que describen mejor los procesos de desarrollo de software correspondientes.

- I. Considera el análisis de riesgo de forma explícita en sus etapas y permite el uso de prototipos.
- II. Conceptualmente es fácil de entender y las etapas del proceso son completadas una a la vez.
- III. Es un proceso iterativo que tiene 4 etapas: Inception, Elaboration, Construction, Transition.
- IV. Es un proceso iterativo incremental que incluye una serie de buenas prácticas y las lleva a niveles extremos.

Alternativas:

- A. I = Modelo espiral, II = Modelo cascada, III = XP, IV = RUP.
- B. I = Modelo basado en prototipos, II = Modelo cascada, III = RUP, IV = XP.
- C. I = Modelo basado en prototipos, II = Modelo espiral, III = XP, IV = Scrum.
- D. I = Modelo cascada, II = Modelo espiral, III = XP, IV = RUP.
- E. I = Modelo espiral, II = Modelo cascada, III = RUP, IV = XP.

P11. Dada la siguiente tabla que ilustra los datos de las historias de usuario completadas del equipo de desarrollo NAIK, indique cuál es la velocidad de desarrollo de un sprint del equipo NAIK.

Sprint	Story ID	Story Points
1	US02	6
1	US03	3
1	US05	4
1	US08	2
2	US01	5
2	US09	4
2	US10	6
3	US04	8
3	US07	4
3	US06	3

Alternativas:

- A. 14
- B. 42
- C. 13
- D. 15
- E. 4,2

P12. Indique qué afirmaciones sobre CSS son verdaderas.

- I. CSS viene de Cascading Style Sheets.
- II. En CSS el estilo aplicado a un elemento padre no será aplicado a sus hijos.
- III. Una forma de aplicar CSS es utilizando el elemento <style> dentro del elemento <head> al inicio de la página.
- IV. Al aplicar el elemento <link> se incluye el código CSS desde un archivo externo.

Alternativas:

- A. Solo I, II y IV son verdaderas.
- B. Solo I y IV son verdaderas.
- C. Solo II, III y IV son verdaderas.
- D. Todas son verdaderas.
- E. Solo I, III y IV son verdaderas.

P13. Indique que afirmaciones caracterizan a los puntos de función.

- I. Depende del lenguaje de programación y el estilo de escritura de código.
- II. Considera la complejidad del programa en base a 14 áreas.
- III. Toma en cuenta la presencia de elementos principales (entradas, salidas, consultas, archivos internos, archivos externos), la complejidad de cada elemento (baja, media y alta) y el factor de complejidad del programa.
- IV. Depende de estimación colaborativa ya sea por analogía o usando Scrum poker.

Alternativas:

- A. Solo I, II y III son verdaderas.
- B. Todas son verdaderas.
- C. Solo III y IV son verdaderas.
- D. Solo II y III son verdaderas.
- E. Todas son falsas.

P14. Indique que afirmaciones son verdaderas sobre estimaciones.

- I. La información imprecisa sobre el proyecto es una de las fuentes que puede generar error al momento de estimar.
- II. Una estimación es una aproximación que tiene 100% de probabilidad de ser verdad.
- III. Al sobreestimar se reduce la efectividad de la planeación y se reduce la oportunidad de acabar el producto a tiempo.
- IV. Es mejor evitar dar una respuesta improvisada para dar estimaciones más cercanas a la realidad.

Alternativas:

- A. Solo I y IV son verdaderas.
- B. Todas son verdaderas.
- C. Solo III y IV son verdaderas.
- D. Solo I y III son verdaderas.
- E. Todas son falsas.

P15. Indique que afirmaciones son verdaderas sobre estimaciones y puntos de historia (story points).

- I. El Scrum poker es un enfoque iterativo que involucra al equipo, las historias de usuario y cartas.
- II. En el Scrum poker los participantes eligen y muestran secuencialmente la carta de su baraja con la que estima el valor de la historia.
- III. La técnica de estimación por analogía se basa en la idea de comparar una historia de usuario con otras para asignarles los puntos de historia.
- IV. En Scrum poker si los valores son muy distintos, nace una discusión y se vuelve a estimar hasta que las estimaciones converjan.

Alternativas:

- A. Solo I y III son verdaderas.
- B. Solo II y III son verdaderas.
- C. Solo I, III y IV son verdaderas.
- D. Todas son verdaderas.
- E. Todas son falsas.

P16. Indique qué afirmaciones son verdaderas sobre los Story Points (puntos de historia).

- I. Hay un orden de magnitud cuando se usan story points, por ejemplo se entiende que una historia de 2 story points es más grande que una historia de 1 story point.
- II. Uno de los aspectos a considerar al determinar los story points de una historia es la incertidumbre.

III. Representan un valor absoluto, es decir deben ser iguales para todos los equipos.

IV. Es una medida que hace referencia al esfuerzo necesario para realizar una determinada historia de usuario.

Alternativas:

- A. Solo I y II son verdaderas.
- B. Solo I, II y IV son verdaderas.
- C. Todas son verdaderas.
- D. Todas son falsas.
- E. Solo II y IV son verdaderas.

P17. Indique que aspectos se consideran al priorizar las historias de usuario.

- I. El riesgo de que una historia no se complete como se espera.
- II. El valor de la historia para los usuarios/clientes.
- III. La cohesión de la historia en relación a otras historias.
- IV. El impacto que tiene una historia en otras al ser atrasada.

Alternativas:

- A. Todos los aspectos son considerados.
- B. Solo I y II son considerados.
- C. Solo II y IV son considerados.
- D. Todos los aspectos no son considerados.
- E. Solo I, II y III son considerados.

P18. Considere el siguiente código en HTML y CSS:

```
<html>
<title>Primer ejemplo</title>
<head>
  <style>
    .wrapper{
      color: blue;
    }
    .content{
      color: red;
    }
  </style>
</head>
<body>
<h1>Primer Titulo</h1>
<div class="wrapper">
  <h2>Otro Titulo</h2>
  <div class="content">
    <p>Contenido</p>
  </div>
</div>
</body>
</html>
```

Indique que afirmaciones son verdaderas en base al código anterior.

- I. El texto "Primer Titulo" es del mismo tamaño de fuente que el texto "Otro Titulo".
- II. El color del texto "Primer Titulo" es blanco, mientras que el color para "Contenido" es rojo.
- III. "Primer Titulo", "Otro Titulo" y "Contenido" son de distintos tamaños de fuente.
- IV. "Primer Titulo", "Otro Titulo" y "Contenido" son textos de distintos colores.

Alternativas:

- A. Solo I y IV son verdaderos.
- B. Solo II, III y IV son verdaderos.
- C. Solo III y IV son verdaderos.
- D. Solo I, II y IV son verdaderos.
- E. Todas son falsas.

P19. Conecte que elementos representan requerimientos funcionales y no funcionales.

- I. Servicios que provee el sistema.
- II. Usabilidad.
- III. Comportamiento funcional del sistema frente a una entrada en particular.
- IV. El sistema soporta múltiples usuarios/transacciones en tiempo real.

Alternativas:

- A. I, III y IV = Requerimientos funcionales, II = Requerimientos no funcionales.
- B. I y III = Requerimientos funcionales, II y IV = Requerimientos no funcionales.
- C. I y III = Requerimientos no funcionales, II y IV = Requerimientos funcionales.
- D. I y IV = Requerimientos funcionales, II y III = Requerimientos no funcionales.
- E. I, II y III = Requerimientos funcionales, IV = Requerimientos no funcionales.

P20. Indique qué afirmaciones son verdaderas sobre la planificación y estimaciones en Scrum.

- I. Al inicio, las estimaciones suelen ser muy certeras.
- II. Scrum indica que durante el sprint no se realizan cambios que pongan en peligro el objetivo.
- III. Scrum implica que a medida que el proyecto avanza es necesario ajustar las estimaciones entre sprints.
- IV. Ser ágil implica tener un plan y no modificarlo.

Alternativas:

- A. Solo II y III son verdaderas.
- B. Solo II, III y IV son verdaderas.
- C. Solo II y IV son verdaderas.
- D. Solo I, III y IV son verdaderas.
- E. Todas son verdaderas.

P21. En el desarrollo de aplicaciones web con Ruby on Rails y ERB, considera las siguientes afirmaciones:

- I. ERB permite la inserción de código Ruby en plantillas HTML.
- II. En una vista de Rails con ERB, las etiquetas `<%= %>` se utilizan para ejecutar código Ruby sin mostrar resultados en la salida final.
- III. Las etiquetas `<% %>` se utilizan para mostrar resultados de código Ruby en la salida HTML.

Selecciona la opción que indique cuáles afirmaciones son verdaderas:

Alternativas:

- A. Todas son verdaderas.
- B. Todas excepto la III son verdaderas.
- C. Solo la I y la II son verdaderas.
- D. Solo la I es verdadera.
- E. Todas son falsas.

P22. Considera las siguientes afirmaciones:

- I. En Rails, las asociaciones de ActiveRecord se utilizan para establecer relaciones entre diferentes modelos.
- II. El método `save` en ActiveRecord se utiliza para guardar el estado de un objeto en la base de datos.
- III. Las validaciones en Rails se utilizan para garantizar que los datos ingresados cumplan con ciertas reglas después de ser almacenados en la base de datos.
- IV. El archivo `config/routes.rb` en un proyecto de Rails se utiliza para configurar las rutas y definir las acciones disponibles en los controladores.

Alternativas:

- A. Todas son verdaderas.
- B. Todas excepto la III son verdaderas.
- C. Solo la I y la III son verdaderas.
- D. Todas excepto la IV son verdaderas.
- E. Todas son falsas.

P23. Considera las siguientes afirmaciones:

- I. El modelo en cascada es conceptualmente simple y fácil de entender.

- II. El modelo en cascada no funciona en la práctica, salvo para proyectos muy cortos.
- III. El modelo en cascada conoce todos los requisitos al comienzo y no hay cambios durante el proyecto.
- IV. El modelo en cascada reduce el riesgo temprano en el desarrollo del software.

Alternativas:

- A. Todas son verdaderas
- B. I, II, III son verdaderas, IV es falsa.
- C. I y II son verdaderas el resto son falsas
- D. Todas son falsas menos la I
- E. Todas son falsas menos la II

P24. Considere las siguientes afirmaciones:

- I. El Proceso de Desarrollo Unificado (RUP) es un modelo de proceso iterativo.
- II. RUP se divide en cuatro fases: inicio, elaboración, construcción y transición.
- III. En la etapa de inicio de RUP, hay una predominancia de actividades de desarrollo y programación.
- IV. RUP es adecuado para proyectos pequeños con equipos de desarrollo reducidos.
- V. RUP es un proceso que permite reducir el riesgo temprano al seleccionar casos de uso más riesgosos para desarrollar en las primeras iteraciones.

Alternativas:

- A. Todas son verdaderas
- B. Solo I, II, y V son verdaderas.
- C. Solo I y II son verdaderas.
- D. Solo I y V son verdaderas
- E. Solo II y V son verdaderas

P25. ¿Cuál es el objetivo de la reunión de Sprint Retrospective en Scrum?

- A. Inspeccionar y adaptar el producto a medida que transcurren las iteraciones.
- B. Establecer metas claras y motivar al equipo de desarrollo.
- C. Priorizar el backlog del producto y asignar tareas a los miembros del equipo.
- D. Reflexionar y mejorar el proceso para pulir los errores y eliminar conflictos.

P26. ¿Cuál es el rol del Scrum Master en el proceso Scrum?

- A. El Scrum Master es responsable de priorizar el backlog del producto y decidir qué entra en cada sprint.
- B. El Scrum Master es el representante del cliente y negocia con los stakeholders del proyecto.
- C. El Scrum Master es el responsable de apoyar y promover el proceso Scrum, eliminando obstáculos y ayudando al equipo a crear productos de alto valor.
- D. El Scrum Master es el encargado de crear una visión clara del proyecto y venderlo a la organización.

P27. ¿Cuál es la diferencia entre una épica y un tema en el contexto de los relatos de usuario?

- A. Una épica apunta a una funcionalidad mayor que requiere ser separado en varios relatos, mientras que un tema es una agrupación de relatos relacionados.
- B. Una épica representa un relato grande que puede ser dividido en varios pasos, mientras que un tema es una colección de relatos independientes.
- C. Una épica incluye relatos de usuario que tienen mucho valor en sí mismos, mientras que un tema no tiene valor sin los relatos individuales que lo componen.
- D. Una épica y un tema son términos intercambiables que se refieren a lo mismo en el contexto de los relatos de usuario.

P28. Considere las siguientes afirmaciones:

- I. Los relatos de usuario son un nuevo formato de documentos de requisitos escritos.
- II. El objetivo de escribir relatos de usuario es maximizar la cantidad de código producido.
- III. Las condiciones de satisfacción en un relato de usuario se colocan en el reverso de la tarjeta.
- IV. Los relatos de usuario deben ser lo suficientemente detallados para poder implementarse en un sprint.

Alternativas:

- A. Todas son verdaderas
- B. Solo I, y II son verdaderas
- C. Solo III es verdadera
- D. Solo III y IV son verdaderas
- E. Solo I y III son verdaderas

P29 . Considere las siguientes afirmaciones:

- I. En proyectos de desarrollo de software, la planificación completa desde el principio es difícil de lograr.
- II. La planificación a nivel de release implica estimar el número de iteraciones y las funcionalidades a incorporar.
- III. El ajuste por tiempo es el tipo de ajuste más recomendado y mejor recibido en la planificación de proyectos de software.
- IV. El ajuste por alcance implica renegociar la fecha de entrega del producto.
- V. La deuda técnica se refiere a compromisos a pagar más adelante en términos de calidad y esfuerzo acumulados debido a decisiones apresuradas.

Alternativas:

- A. Todas son verdaderas
- B. Solo I, y II son verdaderas
- C. Solo I, II, y V son verdaderas
- D. Solo I y V son verdaderas
- E. Solo II y V son verdaderas

P30. Considere las siguientes historias de usuario e indique cuales son historias de usuario correctamente escritas.

- I. Como usuario, quiero un botón en el sitio web para comprar productos.
- II. Como usuario, quiero que la aplicación sea más rápida.
- III. Como usuario, quiero iniciar sesión en la aplicación utilizando mi cuenta de Google.
- IV. Como usuario, quiero recibir notificaciones por correo electrónico cuando se actualicen los pedidos que realicé.

Alternativas:

- A. Todas estas bien escritas
- B. La I, III y IV son historias bien escritas.
- C. Solo la IV es una historia bien escrita
- D. Solo la III es una historia bien escrita
- E. III y IV son historias bien escritas.

P31. Identifique a qué concepto corresponde las siguientes definiciones:

- 1. Presencia de una imperfección en un producto que puede ocasionar fallas.
- 2. Comportamiento incorrecto observable de un componente o sistema con respecto a los requerimientos.
- 3. Acción humana que produce un resultado incorrecto.

Alternativas:

- A. 1 = falla, 2 = defecto, 3 = error
- B. 1 = defecto, 2 = falla, 3 = error
- C. 1 = falla, 2 = error, 3 = defecto
- D. 1 = error, 2 = falla, 3 = defecto
- E. 1 = error, 2 = defecto, 3 = falla

P32. ¿Qué es un punto de historia (story point) en Scrum?

- A. Es una unidad de medida para la duración de un sprint.
- B. Es una unidad de medida para la complejidad necesaria para implementar una funcionalidad.
- C. Es una unidad de medida para la prioridad de una funcionalidad.
- D. Es una unidad de medida que está relacionada al número de líneas que tomará desarrollar una funcionalidad.
- E. Es una medida relacionada a los puntos de función de una funcionalidad.

P33. Indique qué afirmaciones son verdaderas sobre estimaciones.

- I. Una estimación es una aproximación optimista que tiene una probabilidad que no sea cero de ser verdad.
- II. Las fallas al estimar se dan debido a la información imprecisa sobre el proyecto, capacidades del equipo e imprecisiones del proceso mismo de estimación.
- III. Lo mejor es dar una respuesta rápida e improvisada cuando uno estima.
- IV. Los cambios frecuentes en los requerimientos no son una fuente de error al momento de estimar.

Alternativas:

- A. Solo I, III y IV son verdaderas.
- B. Solo I y IV son verdaderas.
- C. Solo II y III son verdaderas.
- D. Todas son verdaderas.
- E. Solo I y II son verdaderas.

P34. Considere las siguientes afirmaciones:

- I. El tamaño del producto de software no afecta ni la duración ni el esfuerzo del proyecto.
- II. El uso de líneas de código fuente (LOC) es la única métrica confiable para medir el tamaño de un proyecto de software.
- III. La ley de Parkinson establece que el trabajo se expandirá hasta usar todo el tiempo disponible.

Alternativas:

- A. Todas son verdad
 - B. Todas son falsas
 - C. Solo la III es verdad
 - D. Solo la I y III son verdad
 - E. Solo la II es verdad
-

P35. Considere las siguientes afirmaciones:

- I. El problema por subestimar el tiempo de desarrollo es mayor que el problema por sobreestimar.
- II. El desarrollo iterativo e incremental y la descomposición en unidades pequeñas ayudan a reducir la incertidumbre en las estimaciones.
- III. La precisión y la exactitud son conceptos intercambiables en el contexto de las estimaciones de proyectos de software.
- IV. La métrica de puntos de función es ampliamente utilizada en la actualidad para medir el tamaño de los proyectos de software.

Alternativas:

- A. Todas son verdad
 - B. Todas son falsas
 - C. Solo la II es verdad
 - D. La II y IV son verdad
 - E. La I y II son verdad
-

P36. Considere las siguientes afirmaciones:

- I. En el product backlog está compuesto de solo historias de usuario.
- II. En un sprint review, el scrum master es el encargado de aceptar las historias de usuario completas.
- III. La decisión de cuáles historias de usuario serán incluidas en el próximo sprint es tomada por el product owner.
- IV. El product owner es el encargado de mantener actualizado el product backlog.

Alternativas:

- F. Todas son verdad
 - G. Todas son falsas
 - H. Solo la II es verdad
 - I. La III y IV son verdad
 - J. Solo la IV es verdad
-

P37. Considere las siguientes afirmaciones:

- I. La condición de satisfacción sólo tiene por objetivo el poder escribir los tests.
- II. Para planificar un sprint solo es necesario conocer las historias de usuario a implementar y la velocidad de desarrollo del equipo.
- III. Los relatos de usuario permiten levantar todos los requerimientos del software.
- IV. Un relato de usuario debería ser implementado en una semana.

Alternativas:

- A. Todas son verdad
- B. Todas son falsas
- C. Solo la II es verdad
- D. La III y IV son verdad
- E. Solo la IV es verdad