



TECNOLOGICO NACIONAL CEICOM
CARRERA: SISTEMAS INFORMATICO

F

CUESTIONARIO

Materia: Análisis y Diseño de Sistemas

Elaborado por: Fabrica Plaz Estevan

Docente: Ing. Baltazar Llusco Ever Jaime

Fecha: 15 de octubre de 2018

Cochabamba – Bolivia

1. ¿Qué es la fase de exploración?

Es la primera fase, cuando el cliente plantea cuáles son sus inconvenientes y que soluciones considera apropiadas. Según generan las historias de usuario todo el equipo comienza a aprender a cerca de las herramientas que se va a utilizar, sus destacados, y sortean las dificultades iniciales.

2. ¿Qué es la fase iteración?

Esta fase es un conjunto de iteraciones de entre 2 y 3 semanas correspondientes a las planificaciones y a la definición de la arquitectura. En la iteración se tiene en cuenta las historias de usuario seleccionado, las faltantes y las tareas que se realizarán. Todas las historias de usuario se volcarán en tareas de programación que luego serán abordadas por las parejas de programadores. Una vez finalizado la etapa, el proyecto está listo para entrar a la fase de reproducción.

3. ¿Qué es la fase de mantenimiento?

4. ¿Cuáles son los roles en XP? Explique cada uno

Cliente

Al utilizar el término cliente nos referimos a un conjunto de personas que actuarán juntas para definir el negocio. Sus deberes son:

1. Confeccionar historias de usuario
2. Asignar las prioridades a las historias de usuario
3. Estar enfocado en aportar mayor valor al negocio
4. Escribir o especificar los test de aceptación
5. Es el responsable de validar el producto

Programador

Los programadores deben mantener altos niveles de comunicación e interacción. Son los encargados de:

- ❖ Escribir el código del programa
- ❖ Estimar las historias del usuario
- ❖ Escribir las pruebas de unidad
- ❖ Participar en las propuestas por la metodología

Encargado de pruebas (tester)

El **tester**, también conocido como encargado de pruebas, es la persona que está designada para realizar los test funcionales y asegurar que el sistema trabaje de una manera que resulte adecuada.

Debemos dejar claro que el encargado de pruebas es un integrante más del equipo y no un consultor o revisor externo. Entonces el tester se encarga de cumplir las siguientes tareas:

- ❖ Ayudar al cliente a escribir las pruebas funcionales
- ❖ Ejecutar las pruebas regularmente
- ❖ Difundir los resultados en el equipo
- ❖ Seleccionar las herramientas adecuadas para ejecutar las pruebas

Encargado de seguimiento (traker)

El encargado de seguimiento debe comprobar que el conjunto de tareas se esté realizando de manera adecuada a si también medir introduciendo métricas simples para el proyecto. El encargado de seguimiento se ocupa de realizar las siguientes tareas:

- ❖ Discutir y colaborar con el equipo
- ❖ Adoptar métricas (en lo posible simple)
- ❖ Discutir y difundir esas métricas
- ❖ Verificar las desviaciones del proyecto
- ❖ Refinar los métodos de estimación utilizados
- ❖ Realizar el seguimiento de las iteraciones
- ❖ Reportar los progresos del equipo
- ❖ Conservar los valores históricos

Entrenador (coach)

El entrenador es el responsable de conocer a fondo el proyecto de XP para poder explicarlo a los demás y así facilitar la comunicación del equipo. Para cumplir de forma correcta con su rol, debe tener conocimientos técnicos acabados.

Gestor (big boss)

El gestor es el vínculo entre los clientes y los programadores tienen un rol de facilitador.

5. ¿Qué son las tareas de ingeniería?

Las tareas de ingeniería son elementos que se vinculan más al desarrollo, ya que permiten tener un acercamiento con el código.

6. ¿Qué es la programación en pares?

La programación en pares es una de las prácticas más discutidas de XP, y consiste en que dos programadores desarrollen juntos, la programación en pares está pensada para atacar un problema no solo resolviendo, sino pensando en la mejor forma de hacerlo y confrontando esas soluciones en el momento de escribirlas.
