NOMBRE: Fernando Belitama

**Pregunta 1**

1 Punto

**1. Pregunta 1**

Elige cuál debe ser la forma de atacar un problema.

1. Elaborar el algoritmo para su solución
2. Divide al problema en subproblemas
3. Elaborar una lista de entradas
4. Elaborar una lista de salidas

R: “**Divide el problemas en sub problemas”**

**Para poder resolver un problema del tamaño que sea se debe dividir en pequeños subproblemitas y de esta manera será más fácil de encontrar una solución.**

**Pregunta 2**

1 Punto

**2. Pregunta 2**

Elige la forma principal que tiene la programación estructurada (la “tradicional” en lenguajes como Pascal y C) para facilitar el diseño de la solución a un problema:

1. Haciendo funciones
2. Decidiendo qué valores necesitan
3. Definiendo en qué orden se ejecuta
4. Viendo cuáles archivos van a usar

R: **“Definiendo en qué orden se van a ejecutar”**

**En la programación tradicional la lectura de la compilación es de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, por lo tanto el problema va a ser ejecutado o leído desde la parte superior hacia la inferior ejecutando las instrucciones en orden consecutiva.**

**Pregunta 3**

1 Punto

**3. Pregunta 3**

Elige 3 opciones que se refieren a objetos en una orquesta:

1. Los instrumentos de cuerda
2. El sonido que produce un instrumento
3. El Director de la orquesta
4. Una partitura

R:**”Instrumentos de cuerda, Partitura, Director de la Orquesta”**

**El instrumento de cuerda, la partitura y el director de la orquesta están referentes de manera directa a la Orquesta y por ende se convierten en objetos de esta.**

**Pregunta 4**

1 Punto

**4. Pregunta 4**

Elige la mejor descripción de lo que es una prueba unitaria:

1. Pruebas con un valor tu programa
2. Eliges a uno de los objetos para probarlo
3. Pones a todos los objetos en una clase para probarlos
4. Pruebas que cada acción de un objeto se lleve a cabo adecuadamente

R:**”Pruebas que cada acción de un objeto se lleve a cabo adecuadamente”**

La prueba unitaria hace referencia a comprobar el correcto funcionamiento de una unidad de código y que funcione de manera normal y adecuada por separado.

**Pregunta 5**

1 Punto

**5. Pregunta 5**

El término pruebas de integración se refiere a:

1. Integrar los distintos instrumentos en un solo grupo para probarlos
2. Probar cómo se integran los distintos objetos (instrumentos) entre sí
3. Hacer pruebas de los resultados de integrar usando las tablas de integrales

R:”**integrar los distinto instrumentos en un solo grupo para probarlos”**

Se agrupa o se une las unidades de código para comprobar su funcionamiento de manera conjunta.