**Practica SIS2420 “A”**

Parte Teorica.

1. ¿Qué es un sistema?

Un Sistema vendria a ser la conexión de varios elementos conectados por un mismo objetivo el cual seria resolver una problemática de la Informatica.

1. ¿Qué es y qué diferencias tienen una clase abstracta y una clase estática en C#?

Las clases abstractas casi no se pueden instanciar, mas que todo solo sirven como base para otras clases asi estas tengan mismas características. Mientras que una clase estatica no se puede instanciar en absoluto, solo se puede llamar para atravez de sus métodos la cual sirve mas para operaciones que no cambien da datos mucho como operaciones matemáticas.

1. ¿Qué es y qué diferencias tienen la herencia y polimorfismo en C#?

La herencia es un mecanismo que permite crear una que tiene las mismas características de otra ya hecha anteriormente.

Se llama poliformismo a como las clases pueden reaccionar de diferentes modos a diferentes métodos de diferentes clases adaptándose a sus propios atributos.

La herencia se centra en la relación entre una clase padre y sus clases hijas, mientras que el polimorfismo se centra en cómo los objetos se reaccionan cuando se les llama de una diferente clase.

1. ¿Qué es un ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC)?

Es un proceso o metodologia que se usan los equipos de programación al momento de realizar proyectos para mantener una calidad buena del producto, tiene los siguientes elementos:

* Requeriento
* Analisis
* Diseno
* Implementacion
* Pruebas

1. Para qué sirven estos comandos de Git:

* El git init sirve para crear un nuevo repositorio
* El git status sirve para ver el stado de un repositorio git
* El git add sirve para hacer cambios en el repositorio
* El git commit sirve para terminar el área de procesamiento de un proyecto que ayuda para terminar el proceso, asi como una confirmación
* El git log sirve para ver el historial commits en un repositorio git
* El git check out sirve para hacer operaciones con las ramas
* El git checkout – b NombreRama sirve para crear un nueva rama
* El git Branch sirve para se utiliza para listar, crear y gestionar ramas en un repositorio Git
* El Git push sirve para enviar tus cambios locales a un repositorio remoto
* El Git pull se utiliza para actualizar tu repositorio local con los cambios más recientes desde un repositorio remoto.
* El Git merge se utiliza para fusionar cambios de una rama en otra.
* El git clone se utiliza para crear una copia local de un repositorio Git existente, ya sea en un servidor remoto (como GitHub, GitLab o un servidor propio) o en otra ubicación.

1. ¿Cuál es la diferencia entre una metodología tradicional y ágil?

Las principales diferencias entre estas es en las necesidades del cliente ya que dependiendo de estas se va a elegir una o la otra. Las principales diferencias son que las metodologías tradicionales son secuenciales pero las metodologías agiles es iterativo y en ciclos. Una es mas abierta a cambios mientras que la otra no.

1. Dar 5 ejemplos de una metodología tradicional y 5 ejemplos de una metodología tradicional ágil

Metodologias tradicionales:

* Modelo en Cascada
* Modelo en V
* Modelo en Espiral
* Proceso Unficado
* Modelo Big Bang:

Metodologias agiles:

* SCRUM
* KANBAN
* Extreme Programming (XP)
* Lean Software Development
* Desarrollo agiles de Usuarios (DSDM)

1. ¿ Que es un requerimiento funcional y no funcional ?

Los requerimientos funcionales hacen referencia a los requerimientos específicos del usuario o cliente .

Los requerimientos no funcionales son los requerimientos que no fueron especificados por el cliente pero tienen que estar ya que son una parte importante del sistema, como ser la seguridad la adaptabilidad o funcionalidad que puede tener el sistema.

1. ¿Qué es SCRUM?

Es una metodología de trabajo ágil e iterativa abierta a cambios, flexible comparado con los métodos tradicionales.

1. ¿Cuáles son los roles de SCRUM?

Son:

* El SCRUM master
* Product Owner (PO)
* Developers
* Slack holders