



Unidad 1 Desarrollo Software Tarea 1

Tarea no evaluable.

1. Cuestiones

2. A partir de la clasificación de software, identifica un par de programas de cada tipo: sistemas, aplicaciones, programación

Sistemas: sistemas operativos y controladores.

Aplicaciones: Microsoft Word y Google Chrome.

Programación: Compiladores y Editor de texto

3. Luego averigua qué tipo de licencia software tienen.

Sistemas: Licencia libre.

Aplicaciones: Licencia libre, propietario.

Programación: Licencia libre.

4. Define con tus palabras qué es:

busca al menos un ejemplo de cada tipo.

- **un software libre:** permiten al usuario permisos. Ej: Chrome
- **un software propietario:** el fabricante permite el uso de copias software, el usuario no puede modificar el software. Ej: Discord
- **un software de dominio público:** no tienen derecho de autor. Ej: SQLite

5. ¿Qué es la licencia GPL: a qué nos da derecho y qué implica?

La licencia GPL es la Licencia Pública General GNU y les da derecho a los usuarios la libertad de usar, estudiar, copiar y modificar el software.

6. Realiza una clasificación de las licencias de software.

Libre: permiten al usuario permisos.

Propietario: el fabricante permite el uso de copias software, el usuario no puede modificar el software.

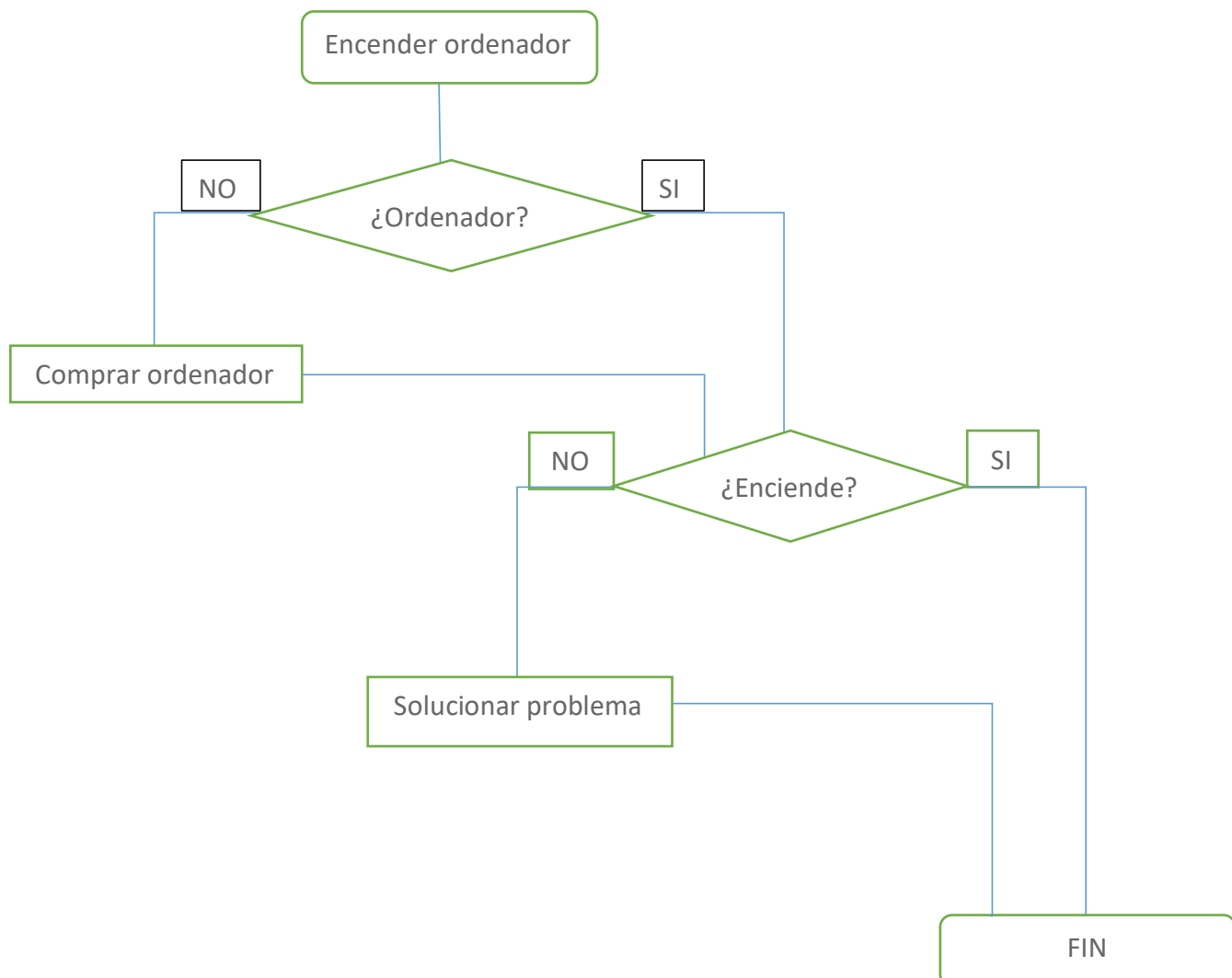
Público: no tienen derecho de autor.

7. Investiga con qué actividades o métodos puede realizarse la extracción de requisitos en la fase de análisis.

Se intenta descubrir qué es lo que realmente se necesita y se llega a una comprensión adecuada de los requerimientos del sistema (las características que el sistema debe poseer). Seguimiento e interpretación.

Diagramas de flujo:

1. Diseña el diagrama de flujos para encender un ordenador, piensa qué harías si al pulsar no enciende.



2. Diseña el diagrama de flujo de una máquina expendedora de bebidas y snacks en los que los productos se seleccionan por presionando el teclado numérico con el código del producto deseado. Piensa cómo modelar que el cliente escoja el producto y el saldo sea insuficiente y también el caso en el que el código introducido sea incorrecto

