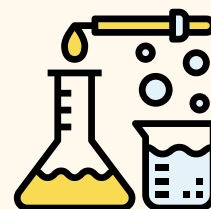


# INFORME BLOQUE 3

Respuestas a las preguntas de esta unidad de trabajo



NOMBRE DEL BLOQUE:

## Estrategias de pruebas



MIEMBROS DEL GRUPO:

José Albarizaez  
Marcos Calderón  
José Díaz (yo)  
Boris Morán  
Mario Velazquez

Fecha: 4 de Octubre

¿POR QUÉ SE ELIGIÓ EL ARTEFACTO?

Básicamente fue el inicio de nuestro bloque de pruebas, gracias a este artefacto me preparó para lo que se venía como el proyecto del auto eólico.



¿QUÉ CAMBIARÍA? ¿QUÉ MEJORARÍA?

Nada, me encantó la experiencia.

MATERIALES:

- Para este artefacto únicamente necesitaba de una plantilla de pruebas para hacer la mía propia y adaptarla a las necesidades del proyecto.



¿CÓMO CONTRIBUYÓ LA INGENIERÍA DE SOFTWARE A MI MISIÓN DE CONVERTIRME EN INGENIERO EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS?

Creo que fue la mejor unidad desde mi punto de vista personal en todo el curso, ya que anteriormente no había visto nada relacionado con pruebas y únicamente conocía las pruebas técnicas. Fue mi unidad favorita.

