PRUEBA DE CONOCIMIENTO

DEFINIR LA ARQUITECTURA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN

DEACUERDO A LO VISTO EN LAS SESIONES DE CLASE RESOLVER EL SIGUIENTE CUESTIONARIO,

TENGA EN CUENTA QUE LAS RESPUESTAS DEBEN DE SER ELABORADAS CON SU PROPIA

TERMINOLOGIA (NADA DE COPIAR Y PEGAR), EN CASO DE QUE NO SEA ASI, LA RESPUESTA SERA

INVALIDADA.

**1.¿QUE ES UN SOFTWARE?:** Son programas que le dan instrucciones al computador de lo que se debe de realizar.

**2.¿QUE ES INGENIERIA DE SOFTWARE?:** Se encarga de la creación, el desarrollo y la investigación en los programas informativos software.

**3.¿QUE ES EL CICLO DE VIDA DE UN SOFTWARE Y DE QUE ETAPAS SE COMPONE?:** Son un conjunto de pasos que se tienen en cuenta al momento de desarrollar un software, sus etapas podrían ser, el planteamiento del problema, el análisis de este planteamiento, el diseño, las pruebas de dicho desarrollo y por ultimo la entrega.

**4.¿QUE SON METODOLOGIAS TRADICIONALES Y METODOLOGIAS AGILES?** La metodología tradicional es la planeación y el control del proyecto con un alto detalle de la especificación de requisitos, la metodología ágil es el proceso que permite dar respuestas rápidas al equipo sobre el proyecto que se este realizando.

**5. DEFINA 2 METODOLOGIAS AGILES Y SUS DIFERENCIAS (TENIENDO EN CUENTA QUE NO PUEDE**

**DEFINIR LA QUE LE TOCO EN SU EQUIPO DE TRABAJO)**

**6. QUE ES UN O.S?:** Es el programa principal del computador, este permite que el usuario pueda interactuar con el computador.

**7. ¿QUE ES UN PATRON DE ARQUITECTURA?** Este nos da la estructura del sistema y nos ayuda a definir donde va cada uno de los componentes y las capas

**8. DEFINA 2 PATRONES ARQUITECTONICOS Y SUS DIFERENCIAS (TENIENDO EN CUENTA QUE NO**

**PUEDE DEFINIR EL QUE LE TOCO EN SU EQUIPO DE TRABAJO)**

**Heider Martinez Taborda**