# PRACTICA # 1 SIS -2420 A

**PARTE TEORICA**

1. Que es un sistema

Un sistema es un conjunto de elementos conectados para cumplir una funcionalidad, recibir un elemento y dar como resultado otro elemento procesado

1. Que es y que diferencias tiene una clase abstracta y estática en C#

Son iguales en no poder ser instanciados ;pero se diferencian en que la clase abstracta es una clase modelo del cual derivaran subclases, mientras que las estáticas son como una clase omnipresente se usa como un operador para las clases, llamandolo mediante su nombre.

1. Que es y que diferencias tienes la herencia y polimorfismo en c#

La herencia es una forma de crear jerarquía de clases , y reutilizar código de una clase para otras. De este modo viene el polimorfismo que es un método de la clase padre puede ser modificado en las subclases cada uno teniendo un método diferente.

1. Que es un ciclo de vida del desarrollo del sotfware(SDLC)

Es por las etapas que pasa un desarrollo de software (requerimientos, análisis, diseño ,implementación ,pruebas, salida )

1. Para que sirven estos comandos git

git init: Inicializa un nuevo repositorio Git en un directorio.

git status: Muestra el estado actual de los archivos en el repositorio.

git add: Agrega cambios de archivos al área de preparación (staging) para la próxima confirmación.

git commit -m "mensaje": Confirma los cambios en el repositorio con un mensaje descriptivo.

git log: Muestra el registro de confirmaciones (commits) en el repositorio.

git checkout: Permite cambiar entre ramas o versiones de archivos.

git checkout -b nombre\_rama: Crea una nueva rama y cambia a ella.

git branch: Lista todas las ramas en el repositorio.

git pull: Descarga cambios del repositorio remoto a tu copia local.

git merge: Combina cambios de una rama en otra.

git clone: Clona un repositorio remoto en tu máquina local para trabajar en una copia local.

1. Cual es la diferencia entre una metodología tradicional y una ágil

La diferencia esta en que la tradicional no admite retroalimentación es decir cambios o agregador durante el desarrollo ,mientras que las agiles si ya que todo el desarrollo se separa en desarrollos mas cortos

1. Dar 5 ejemplos de metodologías tradicionales y metodologías agiles

Metodologías Tradicionales:

Modelo en Cascada (Waterfall).

Modelo en V.

Modelo en Espiral.

Modelo de Desarrollo en Iteraciones.

Modelo de Desarrollo en Prototipos.

Metodologías Ágiles:

Scrum.

Kanban.

Extreme Programming (XP).

Desarrollo de Software Lean.

Dynamic Systems Development Method (DSDM).

1. Que es un requerimiento funcional y no funcional

Un requerimiento funcional es algo en concreto que deba hacer el sistema sque se va desarrollar y uno funcional es algo que necesita el sistema para funcionar correctamente

1. Que es scrum

Scrum es un marco de trabajo ágil para la gestión de proyectos, especialmente en el desarrollo de software. Se basa en equipos autoorganizados que trabajan en ciclos iterativos llamados "sprints" para adaptarse a nuevos cambios que existirán durante el desarrollo

1. Cuales son los roles del SCRUM

Los roles son :

Product Owner: Representa las necesidades del cliente y define las características del producto.

Scrum Master: Facilita el proceso y asegura que el equipo siga las prácticas de Scrum.

Equipo de Desarrollo: Responsable de crear el producto y cumplir con las tareas del sprint, que es conformado por 3 devs y (opcional ) un QUA.