



Has completado este test el *06/06/2022, 10:50*  
Tu calificación es 87.50%

CORRECTO

En Pair Programming (Programación en Pareja) se describen dos roles: quien dirige y quien conduce. El rol de quien dirige se caracteriza por:

✓ **Observar y retroalimentar a quien conduce**

Escribe y comentar el proceso que realiza

Observar y retroalimentar el proceso que realiza

Escribe y comentar a quien conduce

CORRECTO

En Pair Programming (Programación en Pareja) se describen dos roles: quien dirige y quien conduce. El rol de quien conduce se caracteriza por:

Escribe y comentar a quien conduce

Observar y retroalimentar el proceso que realiza

✓ **Escribe y comentar el proceso que realiza**

Observar y retroalimentar a quien conduce

CORRECTO

Empareje los siguientes comportamientos sinérgicos con su correspondiente definición

✓ <b>Pair Review</b>	✓ <b>Retroalimentación al diseño y la implementación</b>
✓ <b>Pair Negotiation</b>	✓ <b>Acordar una mejor solución en equipo</b>
✓ <b>Pair Debugging</b>	✓ <b>Revisión conjunta del diseño y la implementación</b>
✓ <b>Pair Pressure</b>	✓ <b>Presión positiva mediante el trabajo en equipo y el</b>

*logro personal*

✓ *Pair Learning*

✓ *Adquirir conocimiento mediante la experiencia compartida*

✓ *Pair Courage*

✓ *Acompañamiento en una tarea que individual resultaría compleja*

CORRECTO

Las características del Clean Code (Código Limpio) son

Resumible, Con Duplicados, Breve, Pasa todas las pruebas

Entendible, Sin Duplicados, Complejo, Replicable

✓ *Entendible, Sin Duplicados, Breve, Pasa todas las pruebas*

Resumible, Con Duplicados, Complejo, Replicable

CORRECTO

De las 4 reglas del diseño simple, la regla de "Intensiones Claras" hace referencia a:

Mejorar los tiempos de ejecución de pruebas unitarias

✓ *Mejorar la comprensión sobre lo que realmente hacen las clases y métodos*

Reducir las líneas de código de un método o clase

Hacer que el algoritmo se ejecute mas rápido de lo esperado

CORRECTO

Empareje los siguientes Object Calisthenics con su correspondiente descripción.

✓ *No use el ELSE*

✓ *Evitar bifurcaciones o alternativas innecesarias en el código*

✓ *Envuelva todas las variables primitivas*

✓ *Encapsular variables para controlar el estado de dichos valores*

✓ *Solo un nivel de indentacion*

✓ *Mejorar el entendimiento de un método, simplificando su complejidad*

✓ *No Abrevies*

✓ *Entender claramente las intenciones de clases y métodos*

✓ *Un solo punto por línea*

✓ *Cumplir la Ley de Demeter, evitando encadenar llamados a métodos de clases.*

CORRECTO

Son síntomas de Code Smells (Hediondez de código) relacionados con el tamaño incontrolable de métodos y clases (Bloaters): los métodos recursivos asociados a clases heredadas así como las jerarquías de clases innecesarias

☐ verdadero

✓ **falso**

INCORRECTO

Son síntomas de Code Smells (Hediondez de código) relacionados los elementos inútiles o innecesarios (Prescindibles): aplicar mal la herencia resultando en clases con un único método, y comentarios explicando el recorrido de una colección con un for.

✗ *verdadero*

**falso**