



Segundo examen Xideral

- 1.- Dibuja un diagrama de Servicios Web
- 2.- Diseña un programa de tipo COMPOSITE
- 3.- Explicación de SCRUM

Explicación de Scrum

Primero que nada, como debe formarse un equipo de Scrum, entre ellos tenemos a:

Responsable del producto o Product Owner: Es una persona que conoce lo que se debe lograr, vela por el concepto del producto asegurándose de que se cumpla el objetivo, es la voz del cliente al comunicarse con él y entender los requisitos del mismo, por último, entiende los riesgos o recompensas que pueden tomarse o lograrse.

Equipo: son un grupo de personas que tienen los conocimientos necesarios para poder lograr el desarrollo del producto con base a la visión del responsable del producto. Pueden ser equipos de entre 3 a 9 personas.

Scrum Master: Es el responsable de asegurar que el equipo Scrum cuente con un ambiente propicio para completar con éxito el proyecto, eliminando todos los obstáculos o impedimentos que detengan el progreso del equipo. Guía, facilita y enseña las practicas de SCRUM a todos los involucrados en el equipo y asegura que se sigan los procesos de SCRUM.

Después como organizarlo:

Crea y prioriza una bitácora del producto: Es una bitácora que enlista todo lo que se debe de hacer para llegar al objetivo, ordenando por prioridad cada una de las tareas necesarias. El responsable del producto se encarga de las prioridades mediante su criterio y por consultas con el resto del equipo Scrum.

Afina y estima la bitácora del producto: Los miembros del equipo deben estimar que es lo que se necesita para lograr cada elemento de la bitácora para determinar si es viable o no. Teniendo en cuenta si, hay información suficiente para lograrlo, si es viable, en que momento se considera terminado y si es que cada elemento funciona como se pensó.

Al final, tenemos las fases del SCRUM:

Planeación del Sprint: es la primera reunión del SCRUM, en ella se reúne todo el equipo SCRUM para planear el Sprint. El Sprint dura menos de un mes llegando a durar una semana, se programa en la bitácora del producto cuando se van a planificar. Cada sprint obtiene una calificación por el Scrum master y el equipo con base a la cantidad de objetivos cumplidos y debe ir aumentando la misma con cada sprint realizado. Una vez establecido el Sprint y los objetivos que se lograran no puede modificarse y el equipo debe de ser capaz de trabajar de forma autónoma para lograr los objetivos.

Volver visible el trabajo (Backlog): Es una tabla que contiene tres columnas, que esta pendiente, que esta en proceso y que se terminó, en cada una hay notas adhesivas que contienen los elementos a llevar a cabo. También puede hacerse un diagrama de finalización, en un eje aparece

el número de puntos que el equipo logro en los sprint y en el otro eje el número de días, el Scrum master crea esta grafica teniendo en cuenta que debe tener una pendiente descendente que llegue hasta 0.

Scrum diario: es una reunión al inicio del día que no dura mas de 15 minutos, donde se contentan 3 preguntas ¿Qué hiciste hoy?, ¿Qué harás hoy? Y ¿tienes algún impedimento?

Revisión del Sprint: Ultima reunión donde se revisa lo que hizo el equipo y todos los involucrados durante el sprint, mostrando todo lo que se considera como Terminado.

Retrospectiva del Sprint: Se realiza después de la revisión del Sprint, es una retroalimentación para mejorar el proceso del siguiente sprint. En ella cada miembro del equipo debe considerar si tuvo errores, si pudo hacer algo de mejor manera y los resultados que entrego. También se da retroalimentación por parte del equipo a cada miembro y al equipo en general. Las mejoras en el proceso para el siguiente Sprint se le conoce como kaizen y deben incorporarse en la bitácora para que el equipo pueda considerar si implementa las mejoras y el efecto que tuvo en la velocidad del sprint al implementarlas.

4.- Explica el tema de excepciones, donde nacen y que caracteriza a cada una

Excepciones

En java los errores en tiempo de ejecución se denominan excepciones, ocurren cuando se produce un error en algunas de las instrucciones de nuestro programa, por ejemplo, cuando se hace una división entre cero. Al generarse un error/excepción se muestra en la pantalla un mensaje de excepción/error y finaliza la ejecución del programa.

Al producirse se crea un objeto en una determinada clase (dependiendo del tipo de error o excepción que se haya producido) que contiene la información de lo sucedido. La clase de la que se genera este objeto tiene como clase padre a la clase Throwable.

La clase Throwable tiene dos hijas principales, clase Errors que contiene errores de los cuales no se puede recuperar el programa, como por ejemplo la perdida de memoria o la pérdida de un archivo o errores propios de la máquina virtual de java.

La otra clase es Exception que a su vez tiene de hija a RuntimeException.

RuntimeException (excepciones en tiempo de ejecución) son excepciones que el compilador de java no nos indica que les demos un tratamiento de try catch, no es obligatorio. Podemos pasar el tratamiento de esta excepción a quien llama al método. Un ejemplo es ArithmeticException o NullPointerException.

Otras excepciones: son excepciones que nacen de Exception, son el resto de las excepciones como IOException, el compilador de java nos indica que les demos un tratamiento de try catch, es obligatorio.