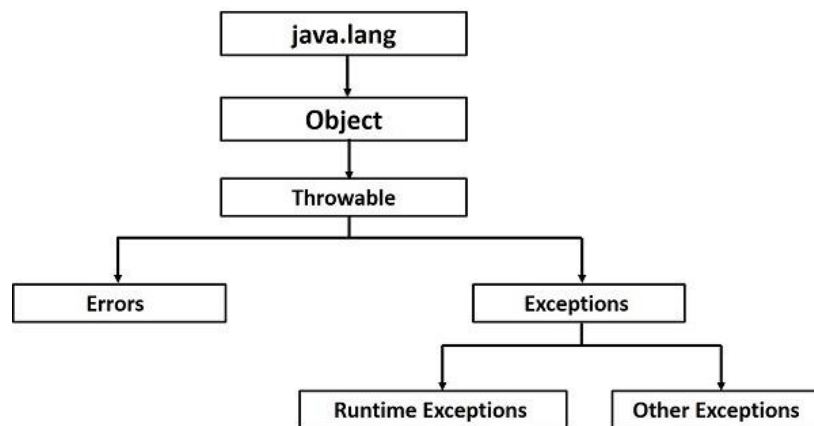


Excepciones – explicación

Las excepciones son los errores que surgen en tiempo de ejecución y el programa es interrumpido, esto ocasiona que el flujo del programa se detenga aun si tiene más instrucciones por ejecutar, para eso se usan las excepciones para que en el caso de que surja un error en ejecución el error pueda ser tratado y continúe normalmente el flujo del programa, se usan para capturar los errores con riesgo de que puedan fallar, algunas excepciones comunes son por ejemplo intentar dividir un número entre 0, abrir un fichero que no existe o especificar mal la ruta

Las excepciones suelen mostrarse por errores de programación que son los que tiene de alguna manera una solución o por errores de hardware en este caso el programa fallara sin solución

Las excepciones son objetos que instancian a partir de la clase Throwable que se encuentra en el paquete Java.lang.



La estructura de una excepción suele ser la siguiente

```
Try{  
  
} catch(){  
  
}
```

Además, la sentencia throw se utiliza para enviar manualmente una excepción, cuando se quiere usar el bloque finally se ejecuta al final de un try catch y su código siempre se ejecuta sin importar si el error sucedió o no

Método Scrum – explicación

1. Elegir al responsable del producto:

Es la persona responsable del alcance del proyecto, así como el que toma en cuenta los posibles riesgos y recompensas

2. Selección del equipo:

Se selecciona un equipo con la idea de integrar no más de 9 personas por eso se debe seleccionar cuidadosamente a todos los integrantes del equipo

3. Elige un Scrum Master:

Se selecciona al Scrum master, es el encargado de capacitar al equipo en el enfoque Scrum

4. Crear y priorizar una bitácora del producto:

Se desarrolla una bitácora del producto en la cual se debe enlistar todo para cumplir con la visión del responsable además se debe preguntar a todo el equipo si contiene todo lo que se necesita

5. Afina y estima la bitácora del producto:

cada elemento debe poder mostrarse y entregarse. Una buena práctica es estimar los esfuerzos por tamaño.

6. Planeación del sprint:

Se realiza la primera reunión con todo el equipo para planear los sprints los cuales se llevan a cabo 1 o 2 veces por semana, cuando el equipo se compromete a terminar cierta parte en un sprint, eso se debe cumplir

7. Vuelve visible el trabajo:

Se lleva a cabo con un backlog que contiene tres columnas que son pendiente, en proceso y Terminado, otra manera de visualizar el trabajo es mediante un diagrama de finalización.

8. Scrum diario:

Se tendrá una parada diaria o un Scrum diario cada día de la semana, a la misma hora, y no más de 15 minutos de duración donde solo se reunirá el equipo y el Scrum Master y se contestarán 3 simples preguntas y al terminar se concluirá la sesión.

9. Revisión del sprint:

Es una reunión donde el equipo muestra una versión entregable del sprint, debe cubrir todas las partes con lo que se comprometió

10. Retrospectiva del sprint.

Se realiza una reunión donde se busca encontrar soluciones a los posibles errores en los procesos y mejorarlos, al finalizar la reunión se debe llegar a acuerdos para mejorar los procesos e implementarse en el siguiente sprint.

11. Terminando los puntos anteriores comenzará otro ciclo del siguiente Sprint tomando en cuenta las mejoras