Técnica de modelado a objetos que desarrolla la estructura estática del sistema con respecto a los objetos

- a. Modelado orientado al flujo
- b. Modelado funcional
- c. Modelado dinámico
- d. Modelado de objetos

Técnica para derivar una nueva clase a partir de una existente.

- a. Encapsulamiento
- b. Polimorfismo
- c. Clase
- d. Herencia

Explica a detalle el tipo de estimación de juicio de experto de 3 puntos

Empleando el modelo de estimación COCOMO encontrar: a) el esfuerzo de personas por meses, b) el tiempo calendario del proyecto y c) el número de personas requeridas para el desarrollo de un proyecto de software, con la siguiente información: la constante a tiene un valor de 4, mientras que la b un valor de 1.8, para un proyecto de 7000 líneas de código, con las constantes c y d con valores de 5 y 0.5 respectivamente.

Formulario

FPM=FP*ajuste; díastrab=FP*FactConv; (E)= a (Kl)^b x m (X); Tdev = c (E)^d; (P) = E /Tdev

La arquitectura basada en componentes se puede implementar a través de la arquitectura orientada a objetos

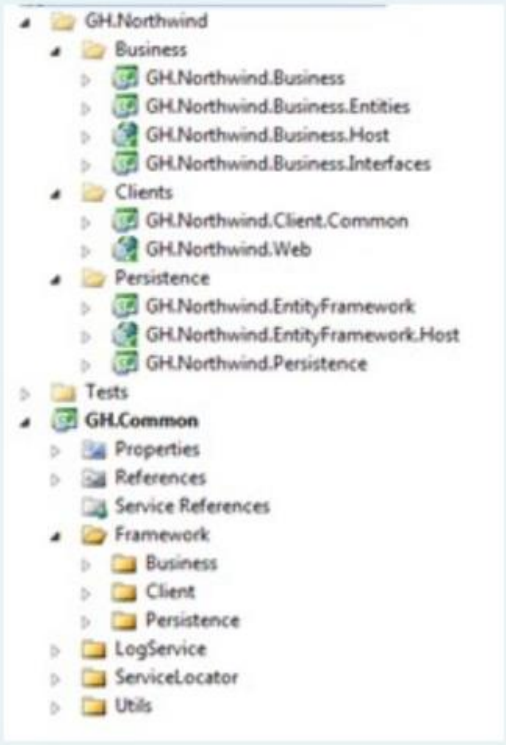
Elija una;

- Verdadero
- Falso

En el modelo de capas respetar el orden es muy importante

Elija una;

- Verdadero
- Falso



Explica claramente la arquitectura mostrada en la siguiente figura

esta arquitectura es por capas y se conforma de 3 capas, siendo la primera la de capa de negocio, capa de presentación y la ultima de persistencia.

la capa de presentación solo se enfoca en mostrarle la información al cliente.

la capa de de negocio se enfoca en obtener los datos de la capa de persistencia para poder realizar la lógica del negocio.

la capa de persistencia se enfoca en guardar los datos.

Elige la respuesa correcta de las opciones presentadas

Tipo de estimación de software altamente influenciado por el sesgo — Elegir... — juicio de expertos

Así se conoce también al diseño conceptual dentro de las etapas de diseño orientado a objetos — descomposicion top down

Tipo de estimación que se sugiere emplear en proyectos que ya han sido aprobados — descomposicion bottom -up

Es la ventaja de la arquitectura orientada a objetos que se refiere a la asignación de objetos al mundo real — entendible o understandable

Menciona los aspectos que analiza la factibilidad económica de un proyecto y define claramente al menos uno de ellos

análisis costo beneficio
tipo de beneficio
tipo de costo

especificar uno

En cuanto al esfuerzo se refiere para que se utiliza una estimación

a. Elaborar presupuestos
b. Realizar análisis de inversión
c. Planificar iteraciones en el desarrollo del software
d. Planificar la estrategia cuando se dispone a a participar en subastas de contratos

Explica la razón de por la cual las arquitecturas por capas facilitan el desarrollo, la prueba, el mantenimiento y el control de las aplicaciones que lo emplean

facilitan el desarrollo porque como las capas están bien definidas, permiten a los programadores entender el programa mas rápido, es decir, se localizan las capas de mejor manera y se pueden hacer pruebas por separado , además, es mas fácil encontrar errores.

Patrón de diseño que sirve para construir estructuras complejas partiendo de otras mucho más simples

- a. Factoría
- b. Proyx
- c. Adaptador
- d. Composición

Capa del DOO que contiene la jerarquía de clases, permite al sistema ser creado usando generalizaciones y con especificaciones más acertadas

- a. Subsistema
- b. Clases y objetos
- c. Responsabilidades
- d. Mensaje

Ejemplifica el concepto de asociación en los patrones orientados a objetos

La estimación de un proyecto de software se define a partir de

- a. Los requerimientos
- b. El diseño
- c. El esfuerzo y el costo
- d. El análisis

El principal reto de la estimación de un proyecto de software es

- a. Realizar predicciones realistas
- b. Estimar el tiempo y costo del software
- c. Trabajar con información incompleta e incierta
- d. Definir los presupuestos de un proyecto

¿Qué tipo de factibilidad determina la viabilidad tecnológica de un proyecto?

- a. Factibilidad técnica
- b. Factibilidad técnica
- c. Factibilidad temporal
- d. Factibilidad operacional

Permite acceder a los elementos de la clase desde el exterior únicamente a través de la interfaz

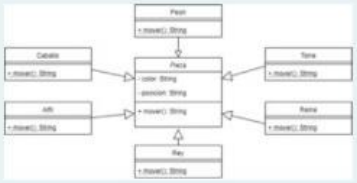
- a. Polimorfismo
- b. Clase
- c. Encapsulamiento
- d. Herencia

¿En qué consiste el patrón denominado 3-tier?

Capa del diseño orientado a objetos que contiene estructuras de datos y diseños algorítmicos, para todos los atributos y operaciones de cada objeto

- a. Mensaje
- b. Subsistema
- c. Responsabilidades
- d. Clases y objetos

De acuerdo con la siguiente figura propón un patrón estrategia que permita a cada una de las piezas de ajedrez implementar el método abstracto mover de Pieza. Evitando con ello la obligación de que, en el caso de que una de las piezas deba cambiar la manera en la cual se mueve, tengamos que eliminar dicha pieza y crear una nueva con el movimiento deseado.



Todo proyecto de software comienza con una etapa estimación y planificación

Elija una;

- Verdadero
- Falso

Patrón de diseño que permite realizar ciertas acciones antes y después de realizar la acción deseada por el usuario.

- a. Proxy
- b. Adaptador
- c. Composición
- d. Factoría