

CUESTIONARIO SEMANA 4

1. En que ciclo de vida hasta el final tienes el código
 - a. Ciclo Modelo V y cascada.
2. En que ciclo de vida ayuda a detectar errores y el usuario ve el sistema temprano por los prototipos
 - a. Ciclo de vida en espiral
3. En que ciclo de vida el modelo es complejo tiempo gastado en tiempo gastado en planear, refinar objetivos, análisis de riesgo y prototipado puede ser excesivo
 - a. Ciclo de vida en espiral
4. En que ciclo de vida no maneja iteraciones por fases y no es fácil de manejar con cambios en requerimientos
 - a. Ciclo de vida modelo V
5. En que ciclo de vida los errores de análisis y diseño son caros de eliminar y se propagan a las otras etapas con un efecto conocido como "bola de nieve"
 - a. Ciclo de vida Cascada
6. En que ciclo de vida el cliente no sabe bien lo que quiere, no se comprende bien lo que quiere
 - a. Ciclo prototipado
7. En que ciclo de vida hay dificultad para establecer todos los requerimientos al principio del proceso
 - a. Ciclo de vida prototipado
8. En que ciclo de vida se requiere un sistema que pueda ser modularizado y que no tenga muchas interrelaciones entre módulos
 - a. Rapid Application Development
9. En que ciclo de vida funcionara mejor si los requisitos se conocen completamente y sin ambigüedad y que no cambien.
 - a. Ciclo de vida Cascada
10. En que ciclo de vida no se requiere que el sistema tenga alto rendimiento
 - a. Rapid Application Development

11. En que ciclo de vida se enfatiza la verificación y validación del producto en etapas tempranas del desarrollo del producto y el resultado es un producto estable (90%)

a. Modelo V

12. En que ciclo de vida hay reducción de tiempo y aumento de productividad

a. Rapid Application Development

13. En que ciclo de vida agrega análisis del riesgo, integra el RAD prototipo y cascada de manera iterativa

a. Ciclo de Espiral

14. Mencione las fases del RUP

- a. Incepción
- b. Elaboración
- c. Construcción
- d. Transición

15. Explique en 2 líneas cada fase de RUP

a. Incepcion:

- i. Define el ámbito y objetos del proyecto
- ii. Se define la funcionalidad y capacidades del producto

b. Elaboración:

- i. Se estudia la funcionalidad y se domina el tema.
- ii. Se define una arquitectura básica y se planifica el proyecto en base a recursos disponibles

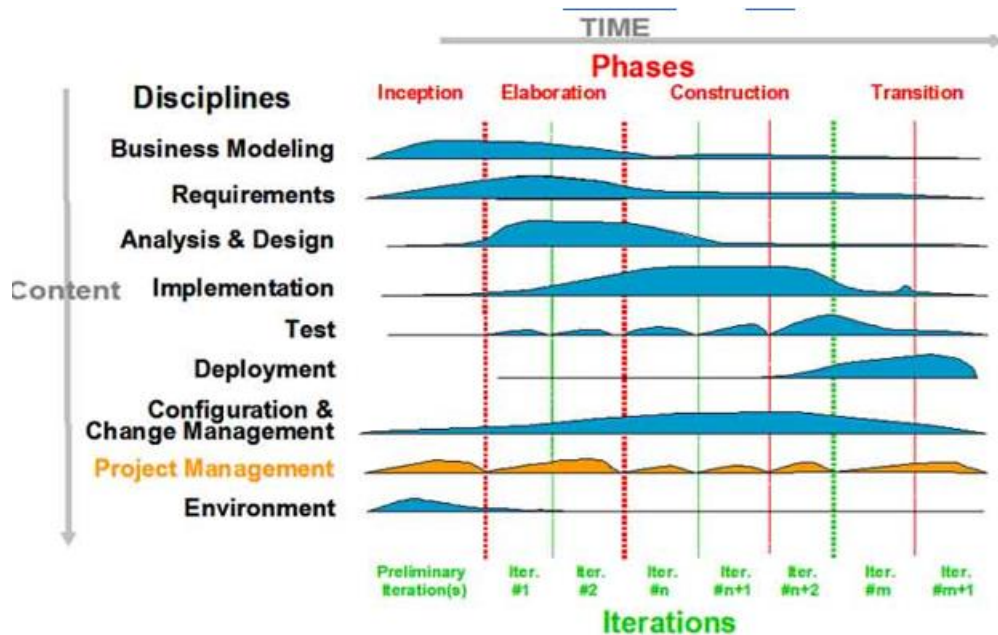
c. Construcción:

- i. Fase donde se proporciona un producto construido junto a la documentación.
- ii. La arquitectura se vuelve refinada, cada tarea de análisis, diseño e implementación se desarrolla a través de iteraciones.

d. Transición:

- i. Se libera el producto y se hace la entrega a usuario.
- ii. Se completan tareas de marketing, instalación del producto, entrenamiento, soporte, etc.

16. Dibuje el ciclo de vida RUP



17. Que es un caso de uso

- a. Es un artefacto que define una secuencia de acciones que da lugar a un resultado de valor observable representa una unidad funcional coherente de un sistema, subsistema o clase.

18. Es iterativo ¿Cuántos ciclos?

9 ciclos

19. Ventajas y desventajas de RUP

a. Ventajas

- i. Mantenimiento más sencillo.
- ii. Puede ser reutilizado para ahorrar recursos y tiempo.

b. Desventajas

- i. Es muy complejo y no puede ser muy adecuado.
- ii. En proyectos pequeños es posible que no se puedan cubrir los costos de dedicación del equipo.
- iii. Método pesado.

20. En cuales casos es importante la arquitectura

- a. Desarrollo a gran escala
- b. En requerimientos eventuales y reducidos
- c. Facilitar el trabajo de mantenimiento y modificaciones de sistemas