# 

# Prueba de evaluación continua 2 (teoría)

# Nombre y apellidos:

# Titulación:

## Preguntas cortas

Defina los siguientes conceptos:

1. En relación a la orientación a objetos, define brevemente a propiedad de abstracción y da un ejemplo (2.0 ptos.)

1. En relación a las pruebas del software, describe y proporciona un ejemplo de técnica de prueba de caja blanca y caja negra (2.0 ptos.)
2. En relación al mantenimiento del software, define mantenimiento perfectivo y da un ejemplo (2.0 ptos.)
3. Ejercicio 2 (4.0 ptos.)

Para el siguiente método en Java:

int binarySearch(int[] array, int value, int left, int right) {

if (left > right)

return -1;

int middle = (left + right) / 2;

if (array[middle] == value)

return middle;

else if (array[middle] > value)

return binarySearch(array, value, left, middle-1);

else

return binarySearch(array, value, middle+1, right);

}

Calcula:

* el grafo de flujo asociado al programa (1 pto)
* la complejidad ciclomática (2 pto)
* y determinar los caminos independientes (1 pto)