



Uptc[®]
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia



Taller 2

Ingeniería del Software II

Este material de autoestudio fue creado en el año 2022 para la Escuela de Ingeniería y Computación de la Seccional de Sogamoso y ha sido autorizada su publicación por el (los) autor (es), en el Banco de Objetos Institucional de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

EDMUNDO ARTURO JUNCO ORDUZ

edmundo.junco@uptc.edu.co

Docente - Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Grupo de Investigación Galash

Docente UPTC – Sogamoso

Tel 3102852189

Ingeniería del Software II

Construcción de Software

Señor@s estudiantes

Reciban un cordial saludo, por medio de este entregable Taller N°2, realizar las actividades correspondientes a la Asignatura (actividades de construcción).

1. Identifique que Estándar de calidad manejan de la gestión del ciclo de vida Construcción de Software que se implemente en su proyecto teniendo en cuenta las métricas y las soluciones del mismo.
2. Por medio del software Terminal Punto de Venta (TPV) de gestión de negocios se verifica aplicaciones <https://solvermedia.com/>
 - 2.1 Identifique el término TPV y cómo funciona.
 - 2.2 Instale uno solo del software que funciona como de Peluquería, Restaurante entre otros y realice un estudio detallado de funcionalidad del producto.
 - 2.3 Teniendo en cuenta lo instalado realice la posible construcción de código producto. Teniendo en cuenta el almacenamiento y utilización de algún método. (proyecto). **url de ayuda:** <https://solvermedia.com/>
3. Identifiquen los diferentes **niveles de lenguaje de programación** para su proyecto.
4. Tenido en cuenta el significado de **Construir para verificar** dentro los principios fundamentales de construcción, identifique los usos sistemáticos de pruebas unidad de su proyecto. Consulte y Maneje un marco de pruebas (framework). Ejemplo: xUnit
5. Dentro los dos **Métodos para la revisión del código** (las revisiones formales o informales) identifíquelas y realice un ejemplo para su manejo del proyecto.
6. En las **actividades de las revisiones informales** existen 4 importantes las cuales son: (Circulación de Código, Programación por parejas, Uso de herramientas de revisión y revisiones por encima de hombro), lo cual deberán realizar la definición de cada una y el ejemplo de las mismas.
7. Realice un Análisis de rendimiento en el comportamiento de su Software del Proyecto.
8. En las **Lista de comprobaciones para inspección de código**, realice las más pertinentes en el manejo de su proyecto (Formato o Tabla de comprobaciones).
9. Consultar el señor **David Agans**, en la participación de la Construcción de Software, lo cual deberán identificar las 9 reglas para la depuración y menciónelas cuales podrían ser para su proyecto.
10. Por medio de la **Depuración del Software** (*Puntos de ruptura, Centinelas, Ejecución paso a paso, Seguimiento de ejecución y comparaciones de escritorio*) Identifíquelos y realice un ejemplo o caso en su utilización.

La actividad es individual para entrega el jueves. Les deseo lo mejor este trabajo será entregado el Día 27 de octubre en el aula virtual - correo a las 09:55 hora.

Cordialmente,

M.Sc. Edmundo Arturo Junco Orduz

Docente - Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Docente UPTC – Sogamoso

