

UD 5. Software en S.I. Práctica 2

Cuestiones de estudio

1. Según el estándar 729 de IEEE, ¿cómo se puede definir el concepto de software? Relaciona dicha definición con las características propias del software.
2. Enumera y describe brevemente las principales fases o etapas que se encuentran en el ciclo de vida del software.
3. Enumera y describe brevemente las principales funciones de un sistema operativo.
4. Realiza una comparativa de las 3 plataformas de entornos operativos para computadores de mayor implantación.
5. Explica en qué consiste el concepto de virtualización de plataforma. ¿Qué ventajas puede ofrecer frente al despliegue de entornos en plataforma física?
6. ¿Qué se entiende por software de aplicación (en general, aplicación)?
7. ¿Qué diferencia existe entre aplicaciones horizontales y verticales (pon ejemplos)?
8. Define el concepto de licencia de software. ¿Es preciso que todo software disponga de una licencia?
9. ¿Cuales son las principales características de la licencia GNU/GPL?
10. ¿Qué es el UML (Lenguaje Unificado de Modelado)?
11. Explica en qué consiste la arquitectura de software de tres niveles.
12. Realiza una comparativa de las principales formas de instalación de software (por copia directa, mediante instalador y por medio de gestor de paquetes)
13. ¿Cuál es el objetivo de las pruebas de software? ¿Cuales son las principales causas de fallo del software?
14. ¿En qué consisten las pruebas de verificación? ¿En qué consisten las pruebas de validación?
15. ¿En qué consisten las pruebas de rendimiento? ¿Qué relación tienen con el benchmarking?
16. ¿Qué es el software de propósito general? Realiza una clasificación de software de propósito general en el ámbito ofimático y pon ejemplos de cada tipo de aplicación.
17. ¿Qué es un archivo? ¿Qué función tiene la extensión del archivo? (0'5p)