



**1º DAM/DAW EDE**

---

U1. Desarrollo de software y Entornos

**AP1 - Reflexiones sobre conceptos**

## Ejercicio 1

### Descripción:

Lee las preguntas, reflexiona, investiga y responde por escrito.

### Objetivo:

Conocer, entender, investigar y reflexionar acerca de los conceptos de la U1.

### Bibliografía:

Detallar las diferentes fuentes de consulta utilizadas.

### Actividad a realizar:

Se deben leer con detenimiento las preguntas y cuestiones planteadas. Posteriormente se deben responder, directamente si se conoce la respuesta, o bien mediante investigación en foros, posts, tutoriales, artículos, etc.

### Pasos a seguir:

- 1 - Leer las preguntas.
- 2 - Reflexionar la respuesta antes de escribirla.
- 3 - Informarnos de aquello que no tengamos seguridad.
- 4 - Contestar por escrito. Detallar bibliografía.
- 5 - Entregar un documento PDF que incluya cada enunciado con la respuesta correspondiente, a través de Florida Oberta.

## Responde a las siguientes preguntas:

- 1 - ¿Cuáles son los 2 elementos fundamentales que componen cualquier dispositivo informático?. ¿Qué es el firmware?. Según la función que realiza, ¿qué tipos de software podemos encontrar?.
- 2 - ¿Qué es el desarrollo de software?. ¿Cuáles son las fases clásicas del desarrollo de software?. Explícalas brevemente.
- 3 - Un porcentaje elevado de los desarrollos software que se llevan a cabo no llegan a utilizarse, o lo hacen durante un periodo breve de tiempo, ¿por qué piensas que sucede esta situación?.
- 4 - ¿Cuál piensas que es la fase más importante dentro de las fases clásicas del desarrollo de software?. Razona la respuesta.

## Responde a las siguientes preguntas:

5 - ¿Qué opinas sobre la documentación de los proyectos, consideras que es un elemento importante o prescindible para la gestión de los mismos?.

6 - ¿Qué es la mejora e integración continua en el desarrollo de software? ¿Qué es la gestión ágil de proyectos? ¿Cuáles son las principales diferencias respecto a las gestiones más clásicas?.

7 - ¿Qué es un entorno de desarrollo y cuáles son sus ventajas e inconvenientes? ¿Cuándo crees que será conveniente utilizarlo?.

## Responde a las siguientes cuestiones:

8 - Elige la respuesta correcta. Para desarrollar un programa informático:

- a) Hay que escribir las instrucciones en código binario para que las entienda el hardware.
- b) Sólo es necesario escribir el programa en algún lenguaje de programación y se ejecuta directamente.
- c) Hay que escribir el programa en algún lenguaje de programación y contar con herramientas software que lo traduzcan a código binario.
- d) Los programas informáticos no se pueden escribir, forman parte de los sistemas operativos.

Responde a las siguientes cuestiones:

9 - Elige la respuesta incorrecta. Respecto a los distintos tipos de código:

- a) El código objeto está escrito en lenguaje máquina, pero todavía no es ejecutable.
- b) El código ejecutable está escrito en lenguaje máquina y es ejecutable.
- c) El código fuente está escrito en un lenguaje de programación de alto nivel y no es ejecutable.
- d) Antes de empezar a desarrollar con un lenguaje de programación hay que seleccionar que tipo de código vamos a generar (fuente, objeto o ejecutable).

## Responde a las siguientes cuestiones:

10 - Elige las respuestas correctas. Referente a la documentación de un proyecto:

- a) Hay autores que interpretan la documentación como una fase más de las clásicas de un proyecto informático.
- b) Sólo es necesario documentar aquellas cuestiones importantes o complejas de un proyecto.
- c) Es la única forma de universalizar un proyecto y que cualquiera pueda llegar a conocerlo en detalle.
- d) Si no está bien remunerado económicamente, no se generará ningún documento.

Responde a las siguientes cuestiones:

11 - Elige las respuestas incorrectas. En el contexto de los lenguajes de programación:

- a) El lenguaje Ensamblador es un lenguaje de bajo nivel muy utilizado por los desarrolladores.
- b) Lo más habitual es programar directamente en código máquina, para que sea directamente ejecutable.
- c) Los lenguajes estructurados pasaron a ser modulares cuando se permitió dividir el código en fragmentos reutilizables.
- d) Los lenguajes orientados a objetos son los más utilizados actualmente.