INGENIERÍA DEL SOFTWARE CICLO 2020



TRABAJO PRÁCTICO 1 – CICLOS DE VIDA / CAPTURA DE REQUISITOS

Ejercicios 1-9: HACER EL MODELO DE CASOS DE USO SENCILLO

- 1. El nuestro Campus, los docentes podemos además de las funciones principales, crear foros, moderarlos, subir o anular material teórico-practico, descargar un listado por participación, y calificar prácticas. Los alumnos pueden entregar trabajos, visualizar materias, ver eventos de calendario, participar en foros, descargar material, entre otras. Se debe poder cargar eventos al calendario o darlos de baja y obtener listados de notas por actividad, subir anuncios o Noticias.
- 2. En visual studio, se pueden crear programas de varios lenguajes que deben ser configurados por el usuario. Se pueden crear proyectos, editarlos, abrirlos o cerrarlos. Además, se puede hacer la compilación, común o paso a paso, ejecutar programa, o ver paleta ToolBox y ProjectManager.
- 3. En Berguer King, les venden a los clientes los pedidos que podrán solicitar a través del mostrador. Luego los empleados entregan los pedidos según el numero asignado de espera. Las personas en la cocina son capaces de ver pedidos en pantalla. Pueden, además, marcarlos como preparados(amarillo), y una vez finalizados(verde) lo marcan en pantalla. Se les vende a los clientes por automac, donde los empleados les entregan los pedidos pedidos por ventanilla.
- 4. Investigue como se realiza una suscripción a Netflix, diagrame los actores y funciones básicas sobre la carga de contenido, reproducción y cobro mensual.
- 5. Investigue como se realiza una suscripción a Spotify, diagrame los actores y funciones básicas en cuanto las listas de reproducción y cobro mensual.
- 6. Realice el diagrama de casos de uso de la aplicación whatsapp en forma completa.
- 7. Una persona desea alquilar un auto a través de un Rental-Car que va desde Mendoza a Buenos Aires, investigue los procedimientos y pasos para su alquiler y devolución.
- 8. ¡Ahora Solo Baila! Es una aplicación de Play station que consiste en imitar canciones por pantalla. Para esto, se debe vincular un mando a distancia, usando el celular con la app del juego. El usuario debe vincular el mando, y luego permitirá listar canciones, seleccionar canciones, e incluso empezar una canción o pararla. Además, se debe poder desvincular el mando.
- 9. Amonzon! Es una plataforma donde los vendedores envían productos a sus compradores. Ellos cargan productos, los dan de baja, o los editan. Amonzon se encarga del envío de los paquetes al domicilio escogido. El comprador elige y compra productos, luego espera. Cada vendedor lo lleva hasta la sucursal de distribución. Se pueden devolver en 15 días gratis.

10. Se debe estimar el **A)** El tiempo total, y su costo. Se cuenta con 2 programadores y 2 analistas. El valor de hora (8 x día) programador es 6,5U\$S y analista 7,5U\$S. **B)** Costo total.

Captura	Captura Análisis		Implementación	Pruebas	Mantenimiento	
10	15	45	75	45	6	
Analista	Analistax2	Analista	Programador x2	Analista/Prog	Programador	

11. Se debe estimar el *A)* El tiempo total, y su costo. El valor de hora (8 x día) programador es 6,5U\$S y analista 7,5U\$S. *B)* Costo total. Para un ciclo INCREMENTAL, *estime el valor de 3 los incrementos iguales + Captura única.* Trabajaran 2 programadores Jr. y 1 analista en cada incremento mensual.

Captura Única	Análisis	Diseño	Implementación	Pruebas	
4 5		7	15	8	
Analista Analistax2		Analista	Programador x2	Analista/Prog	



INGENIERÍA DEL SOFTWARE CICLO 2020



TRABAJO PRÁCTICO 1 – CICLOS DE VIDA / CAPTURA DE REQUISITOS

12. Completar con una (X). Categorías Alternativas: (verde, celeste y Naranja)

	Lineal	Prototipos	Orientado a objetos	Evolutivo	Code&Fix	Incremental	Cascada	Iterativo
No usa prototipos intermedios								
Usa prototipos Operativos								
Prototipos no funcionales								
Necesita requerimientos completos								
Parte de requerimientos incompletos								
Se basa en una serie de pasadas								
Versiones más completas en funcionalidades								
Versiones mejoradas de todo el sistema								
Versión única terminada final del proyecto								

13. UML

- A. ¿Qué es y para que se usa UML?
- B. ¿Qué es un modelo? Y podría indicar ¿Para qué modelamos?
- **C.** ¿Qué entiende por Abstracción? De ejemplos de clases existentes en vida real.
- **D.** Investigue sobre UML y la Ingeniería directa e inversa

