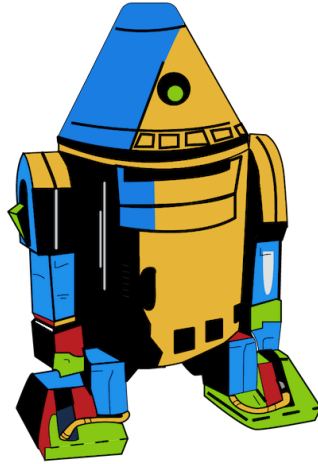


## SDLC



### Tarea 1: Introduccion

Esta sala se centra en el marco del ciclo de vida del desarrollo de software ( SDLC ), sus fases y componentes.

### Objetivos de aprendizaje

En esta sala aprenderás lo siguiente:

- Comprenda el marco SDLC , qué es y por qué es importante
- Conozca las fases del SDLC
- Cómo inculcar seguridad en el SDLC
- Comprenda las fases y el proceso del SDLC de seguridad

P: ¡Estoy listo para empezar!

R: No se necesita respuesta

### Tarea 2: Ciclo de vida del desarrollo de software

P: ¿Cuántas fases puede tener un SDLC? (Formato XY)

R: 6-8

### Tarea 3: Fases del SDLC Parte 1

P1: ¿Qué fase se centra en determinar la primera idea para un prototipo?

R1: Requirements Definition

P2: ¿Qué etapa también se conoce como “Etapa de Viabilidad”?

R2: Planning Stage

P3: ¿Cuándo se describen las interfaces de usuario y los requisitos de red?

R3: Design and Prototyping

#### **Tarea 4: Fases del SDLC Parte 2**

P1: ¿Qué fase se centra en el manejo de problemas o errores informados por los usuarios finales?

R1: Operations and Maintenance

P2: ¿Qué fase implica el lanzamiento de nuevas versiones de software?

R2: Deployment

P3: ¿Qué fase garantiza que el software cumpla con los estándares definidos en la fase de requisitos?

R3: Testing

#### **Tarea 5: Mantenga la calma**

P: ¿Qué significa CALMS?

R: Culture, Automation, Lean, Measurement, Sharing

#### **Tarea 6: Métricas de DevOps**

P1: ¿Cuáles son las dos métricas que se utilizan para medir la agilidad de implementación?

R1: Deployment speed and frequency

P2: ¿Cuál es una tasa esencial para que los ingenieros en entornos de producción sepan si el código cumple con los requisitos de seguridad?

R2: Failure rate

P3: ¿Cuál es la medida del tiempo de recuperación después de un fallo?

R3: MTTR

#### **Tarea 7: Producción de los droides**

### **El Imperio espera un gran SDLC**

Ahora que comprendemos los principios del ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC) , ¡es hora de ponerlos a prueba! Inicia el sitio estático asociado a esta tarea.

¡Te han asignado el control de una fábrica de producción de droides!

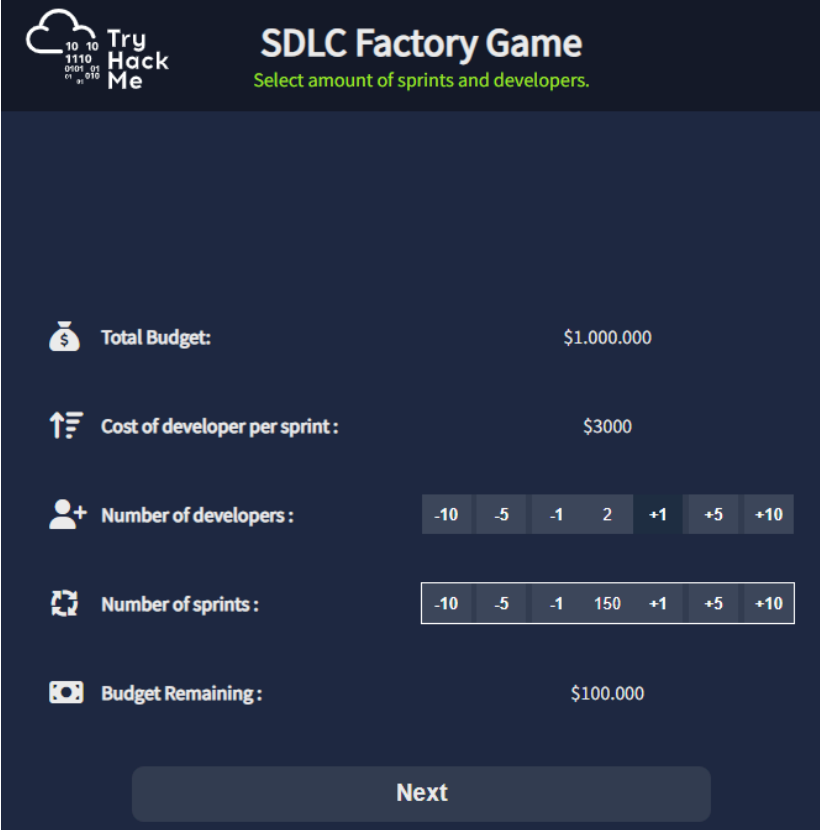
El imperio te ha proporcionado una ronda de financiación inicial de 1.000.000 de

dólares. Sin embargo, ¡esperan un gran retorno del doble de la inversión inicial! Con estos fondos, deberás contratar desarrolladores y decidir cuántos sprints tendrán que completar para construir droides. Para esta fase, es importante recordar el principio del Mes del Hombre Mítico (también llamado [ley de Brooks](#)), que dice: «Añadir recursos humanos a un proyecto de software tardío lo retrasará». Así que ten cuidado, ya que añadir más desarrolladores podría reducir la eficacia de tus sprints.

Una vez que haya decidido el número de desarrolladores y sprints, es hora de asignar estos sprints a las distintas fases del ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC). A medida que añada sprints, preste mucha atención a cómo esto afectará la eficacia de su fábrica. Una vez que considere haber encontrado la distribución óptima de sprints, ¡solo queda poner en marcha la producción!

Si bien el reto es duplicar la inversión, con un poco de ingenio, ¡deberías lograr mucho más! ¿Crees que has alcanzado un buen puntaje? ¡Compártelo con nosotros en nuestro canal de Discord y LinkedIn!

P: ¿Cuál es la bandera que recibes una vez que has duplicado la inversión del imperio?



The screenshot shows the 'SDLC Factory Game' interface. At the top, there is a logo for 'Try Hack Me' and the game title 'SDLC Factory Game' with the instruction 'Select amount of sprints and developers.' Below this, there are five rows of settings:

- Total Budget:** \$1,000,000 (indicated by a money bag icon).
- Cost of developer per sprint:** \$3000 (indicated by a list icon).
- Number of developers:** A row of buttons with values: -10, -5, -1, 2, +1, +5, +10. The '2' button is currently selected.
- Number of sprints:** A row of buttons with values: -10, -5, -1, 150, +1, +5, +10. The '150' button is currently selected.
- Budget Remaining:** \$100,000 (indicated by a money bag icon).

At the bottom, there is a large 'Next' button.

Planning

-10

-5

-1

10

+1

+5

+10

Define Requirements

-10

-5

-1

20

+1

+5

+10

Design and Prototyping

-10

-5

-1

40

+1

+5

+10

Software Development

-10

-5

-1

30

+1

+5

+10

Testing

-10

-5

-1

30

+1

+5

+10

Deployment

-10

-5

-1

10

+1

+5

+10

Operations and Maintenance

-10

-5

-1

10

+1

+5

+10

Start Game

Game Metrics

Lower Limit

Upper Limit

Rate of new bugs

0%

5%

Cost to fix bugs

\$9200

\$1000

Droid production rate

100

1113

Percentage of defective droids

0%

5%

Droid production cost

\$10000

\$47333

Droid upsell percentage

20%

767%

Droid sell cost

\$12000

\$410380

Project Run	Funds at start of month	Money Out	Money In	Droid Produced	Defective Percentage	Defective Count
January	\$0.00	\$45402005.42	\$30404473.51	144	1.30%	10
Febuary	\$-14997531.91	\$28551864.53	\$132201965.87	984	1.26%	6
March	\$88652569.42	\$3798468.86	\$119622295.51	881	4.96%	17
April	\$204476396.07	\$13589534.15	\$18385968.91	1046	0.63%	13
May	\$209272830.83	\$2528608.22	\$101939891.46	808	2.82%	24
June	\$308684114.07	\$27692323.91	\$66641629.40	619	1.75%	30
July	\$347633419.56	\$4009055.07	\$60049612.42	938	4.00%	2
August	\$403673976.90	\$50100312.80	\$25707513.21	132	3.95%	9
September	\$379281177.31	\$9523755.34	\$114269518.52	369	0.10%	15
October	\$484026940.49	\$21593075.48	\$316709786.34	273	0.51%	4
November	\$779143651.35	\$26454003.56	\$193795782.18	490	4.66%	15
December	\$946485429.97	\$26664650.69	\$104646066.57	589	3.16%	27

Show Results



R: THM{Ruler.of.the.SDLC.Droids}

---

 **LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/mateo-rodr%C3%ADguez-suar-202695249/>

 **GitHub:** <https://github.com/MaateoSuar>