

Cuestionario para segundo parcial

1. Que es agilidad, es la capacidad de diseñar los pasos a seguir en funcion del aprendizaje que surge de los resultados producidos por los pasos anteriores y de la habilidad de adaptarse a los camios del contexto con el fin de alcanzar los objetivos propuestos de manera efectiva.
2. cambios del contexto, asume que la realidad en la cual el proyecto fue concebido va a cambiar a lo largo del camino y habrá que adaptarse a ello.
3. que es efectivad, es la capacidad o facultad para lograr un objetivo o fin deseado, que se han definido previamente, y para el cual se han desplegado acciones estrategicas para llegar a él.
4. que es la eficiencia, es la habilidad de contar con algo o alguien para obtener un resultado. Medios disponibles de manera racional para llegar a una meta.
5. objetivo, es importante tener un objetivo que provea clara dirección al proyecto y no cambie a lo largo del mismo: satisfacer una necesidad o resolver un problema.
6. capacidad de adaptación, refiere al proceso que se sigue para construir un producto.
7. error, equivoación por parte del programador (Código de programación)
8. defecto, diferencia entre el valor esperado y el obtenido
9. falla, problema presentado después de desplegado el software.
10. bug, inconsistencia del software encontrada en la etapa de pruebas.
11. objetivos para las pruebas
 - encontrar defectos
 - prevenir defectos
 - asegurar que el resultado cumple con los requerimientos
 - aumentar la confianza en la calidad del producto
12. granulalridad de pruebas
 - unidad: componentes individuales o módulos, detección errores lógicos, algoritmos, datos, desarrollador.
- b. integración: probar grupos de componentes, probar relaciones e interacciones.
- c. sistema: probar el sistema como un todo, errores a nivel de requisitos, analista y tester.
- d. aceptación: probar que el sistema este listo para su entrega.
13. estrategias de pruebas
 - a. caja negra, permite realizar una evaluación del dominio de los datos de entrada y compararlos con los de salida, no importa el código de programación.
 - b. caja blanca, examina la estructura interna del programa y se asegura que cada instrucción es ejecutada al menos una vez, se enfoca mas en el codigo que en la especificación.
14. casos de pruebas, es un grupo de datos de entrada y resultados esperados que se ingresan a un componente de software con el objetivo de causar fallas y detectar errores.
15. atributos de calidad, es una propiedad medible del sistema, que indica que tan bien satisface cada una de las partes interesadas.
16. como se mide un atributo de calidad, por medio del estímulo que una fuente pueda hacer sobre un artefacto.
17. atributo **desplegabilidad**, ayuda a definir qué tan fácil es desplegar una nueva versión de la aplicación en producción.
18. atributo **disponibilidad**, nos hablar acerca de si el sistema está listo para atender una solicitud en el momento en que uno lo requiere.
19. atributo **escalabilidad**, trata de que con el tiempo el sistema pueda ser capaz de soportar mayores cargas.

20. atributo **interoperabilidad**, qué tan bien el sistema puede intercambiar datos con otro sistema.
21. atributo **modificabilidad**, cual es el costo de realizar un cambio en el sistema, qué tan rápido se puede hacer y que tantos recursos se necesitan.
22. atributo **rendimiento**, significa si el sistema hace lo que se espera que haga, en un tiempo esperado para nuestros usuarios.
23. atributo **seguridad**, es la capacidad de un sistema de proteger los datos de accesos no autorizados, y permite el acceso a partes autorizadas.
24. atributo **testeabilidad**, qué tan facil es hacer una prueba de un sistema.
25. atributo **usabilidad**, qué tan facil puede un usuario realizar las tareas en el sistema.
26. A qué norma está asociada las métricas de calidad, norma iso/iec 9126
27. que es la norma iso/iec 9126, norma que se utiliza la evaluación de software y muestra un listado de características de calidad del programa a evaluar.
28. calidad interna, evalúa las características internas del software.
29. calidad externa, define sus características a ejecutar el programa en forma de simulación determinando por medio de pruebas los errores encontrados para eliminarlos.
30. modelo de calidad interna
 - a. funcionalidad, se define por su aplicabilidad, precisión, interpretabilidad, seguridad y conformidad de funcionalidad.
 - b. fiabilidad: se basa en madurez, tolerancia a fallos, recuperación y conformidad de fiabilidad.
 - c. usabilidad: se caracteriza por la entendibilidad, facilidad de aprendizaje, operabilidad, atractividad, y conformidad de fiabilidad.
 - d. eficiencia: se centra en el comportamiento, tiempo, utilización de recursos y conformidad.
 - e. facilidad de mantenimiento: basada en la analizabilidad, cambiabilidad, estabilidad, testeabilidad y conformidad de facilidad de mantenimiento.
 - f. portabilidad: se caracteriza por la capacidad de adaptabilidad, instabilidad, co-existencia, reemplazabilidad y conformidad de portabilidad.
31. calidad de uso, allí se define la calidad desde la perspectiva del usuario, mostrando los requerimientos para satisfacer sus necesidades en el programa.
32. modelo de calidad de uso
 - a. efectividad: define la capacidad del producto de software para permitir a los usuarios lograr las metas especificadas con precisión y complejidad en un contexto de uso específico.
 - b. productividad: define la capacidad para que los usuarios puedan emplear cantidades apropiadas de recursos en relación a la efectividad lograda en un contexto de uso específico.
 - c. integridad: capacidad del producto para alcanzar niveles aceptables de riesgo de daño a las personas.
 - d. satisfacción: es la capacidad para satisfacer a los usuarios en un contexto específico.
33. que son metricas de calidad, son empleadas en los atributos del producto y ayudan a encontrar su nivel de calidad.
34. metricas de calidad interna: permite a las personas que estan diseñando y codificando el programa, ver la calidad del mismo durante su construcción para la toma de decisiones en pro de conseguir la calidad esperada.
35. metricas de calidad externa: permite a las personas encargadas de las pruebas y operación del software ejecutable.

36. métricas de calidad de uso: miden la forma en que un programa puede cumplir con las necesidades específicas del cliente.
37. que es scrum, es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo y obtener el mejor resultado posible de un proyecto.