

Mayguali Guadalupe Martínez Casillas

1.-En la ingeniería de software ¿Qué es un proceso?

Es un conjunto de pasos y reglas a seguir que se utilizan mediante la elaboración de un software todo esto con el fin de obtener un software de buena calidad.

2.- ¿Cuáles son los principales flujos de proceso?

El flujo de proceso nos muestra la manera en que están ordenadas las actividades a realizar. El primer flujo es el de proceso lineal sus pasos son muy estrictos ya que deben de ir de forma secuencial eso quiere decir que hasta que la comunicación esté terminada en seguida podemos comenzar con la planeación de nuestro software. El segundo flujo es el de proceso iterativo sus pasos son los mismo pero este flujo tiene como característica el poder regresarse al paso anterior para poder modificar alguna actividad. En el flujo evolutivo las actividades deben ser realizadas de forma circular, es de forma circular ya que en cada vuelta que de la versión debe de ser mejorada. En el flujo de proceso en paralelo realizan de una a dos actividades al mismo tiempo.

3.- ¿Qué es una actividad estructural?

Son una de serie de actividades que se deben seguir durante el desarrollo de un software.

4.- ¿Cuáles son las características que influyen en una actividad estructural?

Tener una buena organización dentro del desarrollo del sistema, por ejemplo en la comunicación tanto con el cliente y el desarrollador deben de tener una buena comunicación ya que un mal entendido podrá causar un problema, al igual que en la planeación deben tener un pequeño prototipo para que puedan surgir algunas dudas y resolverlas a tiempo.

5.-Explique con sus palabras ¿Cuáles son las diferencias entre metodologías tradicionales y ágiles?

La metodología tradicional es de forma lineal, pero existen algunas desventajas ya que el trabajo es día a día es muy difícil seguir una secuencia ya que no nos podemos brincar etapas, y también si se detecta un error en las pruebas se tiene que realizar un ajuste para poder eliminarlo y esto nos quitaría mucho tiempo. Y la metodología ágil es por el proceso iterativo, esta metodología se encarga de entregar más rápido el software completo y funcionando, de otra manera esta metodología es las flexible en cuando a los cambios que se le puedan realizar incluso aun cuando el proyecto ya esté en proceso.

6.- ¿Qué es un patrón de procesos? Realice uno de su sistema

Describe los problemas relacionados con el proceso software

Nombre del patrón: App Mr.Shop

Contexto: Control de inventario y ventas.

Problema: Que los empleados se les compliquen el manejo del sistema y los empleados que entren nuevos no entiendan muy bien el manejo y este ocasione errores en el inventario.

Solución: Los dueños de la tienda dar capacitación a los empleados sobre el manejo del sistema y que si tienen algún problema se lo hagan saber al dueño y tal vez él pueda resolverlo.

7.- ¿Qué es un modelo en la ingeniería de software? ¿Cuál es la diferencia entre un modelo y un proceso?

Un modelo es la representación de un proceso en particular el cual solo nos muestra información de sobre dicho proceso.

La diferencia que existe entre los dos es que el proceso son las actividades a seguir y el modelo es el diseño.

8.- ¿Cuáles son los tipos de modelos? Explíquelos con sus propias palabras

Modelo de cascada

Este consiste en llevar un orden secuencial de las actividades

Modelo incremental

Este aplica secuencias lineales en forma de escalones, eso quiere decir que cada escalón representa el avance de actividades programadas en el calendario.

Modelo de prototipos

Se crea un prototipo para entender más los requerimientos que el cliente necesita adquirir para su sistema.

Modelo en espiral

Este se desarrolla en una serie de entregas evolutivas ya producen versiones cada vez más completas del sistema.