
 71902077		Introducción a la Ingeniería de Software		902
		GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA		71
	Septiembre - 2014 Original	Duración: 120 min.	EXAMEN: Tipo - Desarrollo	Nacional - U.E. 2ª Prueba Presencial
[Fp□□&] Material: Ninguno				Hoja 1 de 1

Instrucciones:

Todas las preguntas de este ejercicio son eliminatorias en el sentido de que debe obtener una nota mínima en cada una de ellas. En cada pregunta teórica, que se valora con 2'5 puntos, la nota mínima es 1 punto; en la segunda parte (ejercicio de teoría aplicada que se valora con 5 puntos) la nota mínima que debe obtener es de 2 puntos.

Conteste a las preguntas teóricas, en cualquier orden, en hojas diferentes a las que utilice para la contestación de la segunda parte. En cada parte, la cantidad MÁXIMA de papel (de examen, timbrado) que puede emplear ESTÁ LIMITADA al equivalente a DOS (2) HOJAS de tamaño A4 (210 x 297 mm)

PRIMERA PARTE. PREGUNTAS TEÓRICAS (2'5 PUNTOS CADA UNA)

Introducción Ing Soft GRADO, Sept. Original

Enunciado:

PRIMERA PARTE. PREGUNTAS TEÓRICAS (2'5 PUNTOS CADA UNA)

- 1 Enumere y explique brevemente cinco criterios para la elección de un lenguaje de programación a la hora de codificar una aplicación.
2. Diagrama de secuencia en UML. Ponga un ejemplo y explique todos los elementos que aparezcan en diagrama

SEGUNDA PARTE. EJERCICIO (5 puntos)

Se desea desarrollar una aplicación para el juego del Monopoly. Nos dan la siguiente especificación:

- El tablero cuenta con 40 casillas, por las que circulan los jugadores.
- Existen 28 propiedades que pueden comprar los jugadores, algunas de las cuales pueden formar grupos.
- Pueden jugar hasta 6 jugadores.
- Los jugadores manejan dinero para las transacciones de compra venta.
- En las propiedades se pueden edificar casa u hoteles, a un precio fijado para cada propiedad. Sólo el jugador propietario puede edificar.

Se pide realizar un diagrama de clases válido, siguiendo el formato UML, para la especificación dada. El diagrama será lo más completo posible. Las relaciones entre las clases deben quedar perfectamente definidas y ser coherentes.