

Preguntas de tipo test:

1. las opciones que manipulan un estado son:

- a. protocolos
- b. atributos**
- c. métodos
- d. objetos

2. los objetos se definen por:

- a. su instanciación
- b. su comportamiento**
- c. su nombre
- d. todas son correctas

3. que hace UML?

- a. lenguaje grafico para organizar un sistema
- b. soporta todo el ciclo de vida de desarrollo de software
- c. soporta un área de aplicación
- d. todas son correctas**

4. en un diagrama de clases que elementos tenemos que poner?

- a. getter y setter
- b. atributos y métodos**
- c. actores y casos de uso
- d. todas son correctas

5. que no puede representar un usuario del sistema?

- a. un sistema operativo**
- b. una persona
- c. una unidad organizativa
- d. un sistema informático

6. crear una copia de trabajo local desde el repositorio en Git es:

- a. branch
- b. tag
- c. merge
- d. checkout**

7. que es abstracción?

- a. unir un elemento dentro de su contexto o con el resto de elementos que le acompañan para disponer de ciertas características que necesitamos excluyendo las no pertinentes
- b. aislar un elemento de su contexto o del resto de elementos que le acompañan para exportar a otros elementos las características que necesitamos excluyendo las no pertinentes
- c. aislar un elemento de su contexto o del resto de elementos que le acompañan para disponer de ciertas características que necesitemos excluyendo las no pertinentes
- d. unir un elemento dentro de su contexto o con el resto de elementos que le acompañan para exportar a otros elementos las características que necesitamos excluyendo las no pertinentes

8. en que diagrama se incluyen los atributos de un objeto?

- a. diagrama de casos de uso
- b. diagrama de casos
- c. diagrama de clases
- d. diagrama de cosas

9. que es Git?

- a. un sistema de control de acceso
- b. un sistema de control de datos
- c. un sistema de control de versiones
- d. un sistema de control de proyectos

10. como puede ser la herencia?

- a. implícita y ordenada
- b. lineal y concreta
- c. simple y múltiple
- d. todas son correctas

Preguntas de desarrollo:

Casos de uso:

- Se utilizan para especificar tareas que deben llevarse a cabo con el apoyo del sistema que se está desarrollando.
- Un caso de uso especifica una secuencia de acciones, incluyendo variantes, que el sistema puede llevar a cabo, y que producen un resultado observable de valor para un actor concreto.
- El conjunto de casos de uso forma el “comportamiento requerido” de un sistema.

Actores y tipos:

- Un actor representa el rol que adopta una entidad externa que interacciona directamente con el sistema

Tipos de actores:

- Primarios. Interaccionan con el sistema para explotar su funcionalidad.
- Secundarios. Soporte del sistema para que los primarios puedan trabajar.
- Iniciadores. No interactúan con el sistema, pero desencadenan el trabajo de otro actor.

UML y elementos:

Es un lenguaje de propósito general para el modelado orientado a objetos.

Un diagrama de UML se compone de 4 tipos de elementos:

- Estructuras: Son los nodos del grafo y definen el tipo de diagrama.
- Relaciones: Son los arcos del grafo que se establecen entre los elementos estructurales.
- Notas: Se representan como un cuadro donde podemos escribir comentarios que nos ayuden a entender algún concepto que queramos representar.
- Agrupaciones: Se utilizan cuando modelamos sistemas grandes para facilitar su desarrollo por bloques.