

ACTIVIDAD 1

INSTRUCCIONES:

1. Edita un documento con las capturas de pantalla(si fuese necesario) de cada ejercicio y respuestas, donde sea necesario.
2. Una vez terminado, convertir el archivo a pdf y subir a Classroom en el apartado de la actividad con: **apellido1_nombre_Actividad_1**

1.A)

Desarrolla para exponer los siguientes modelos de ciclos de vida:

En cascada En cascada Incremental Modelo en espiral Modelo en V	Características Ventajas e inconvenientes respecto a otros modelos
--	---

1.B) ¿Qué dimensión del proceso de desarrollo de software añade el modelo en V al modelo en cascada? ¿Qué implica respecto a la comprobación de la corrección en las distintas fases del ciclo de vida?

1.C.1) ¿Qué factores influyen a la hora de elegir un ciclo de vida para resolver un problema dado?

1.C.2) ¿Qué ciclo de vida elegiría para resolver un problema que se comprende bien desde el principio y está muy estructurado?

1.C.3) Una vez elegido el ciclo de vida ¿Qué procesos escogerías para dicho ciclo teniendo en cuenta que el desarrollo informático para resolver el problema anterior lo realiza una única persona en cada fase del proyecto?

1.D) Se supone que se va a desarrollar una aplicación relativa a la gestión de pedidos de una empresa. En este caso el cliente no tiene todavía muy claro que es lo que quiere. Además el personal informático va a utilizar una tecnología que es totalmente nueva.

1.E)

ACTIVIDAD 1

Busca información sobre los siguientes conceptos.

Intenta localizar un ejemplo de cada tipo.

Prepáralo para una posible exposición en clase.

SEGÚN EL TIPO DE LICENCIA

Software libre
Software propietario
Software de dominio público

SEGÚN LA FORMA DE DISTRIBUCIÓN

Comercial
Shareware
Freeware
Adware
Software de uso específico.

1.F) Clasifica los diez primeros lenguajes de programación dentro su nivel de abstracción y paradigma de programación.

Además, clasifica los siguientes lenguajes: Go, Dart, Kotlin, Lisp, Ada, Fortran