

1. Indica qué afirmación es correcta:
 - a. Un diagrama de actividades se puede utilizar para describir un flujo de trabajo.
 - b. Un diagrama de actividades puede servir para descubrir actividades paralelas.
 - c. Un método de un objeto puede implementar una actividad.
 - d. Todas son ciertas.
2. ¿En UML qué tipos de diagramas son dinámicos?
 - a. Los diagramas de clases y casos de uso.
 - b. Los diagramas de estados y objetos.
 - c. Los diagramas de secuencia y casos de uso.
 - d. Los diagramas de estados y de interacción.
3. En extreme programming:
 - a. Las pruebas unitarias las realizan los testers.
 - b. Las pruebas unitarias las realizan los programadores.
 - c. Las pruebas unitarias las realizan los clientes.
 - d. Las pruebas unitarias las realizan los trackers.
4. En extreme programming:
 - a. No es necesario que el cliente esté in situ, ya que, se pueden utilizar especificaciones escritas para la siguiente iteración.
 - b. No es necesario que se escriban las pruebas antes de comenzar a programar.
 - c. Cada iteración debe acabar con una versión lista para su producción.
 - d. Ninguna de las anteriores.
5. Los casos de uso:
 - a. Representan los requisitos funcionales.
 - b. Representan el diseño de una parte del sistema.
 - c. Representan la arquitectura del sistema.
 - d. Ninguna de las anteriores.
6. Señala la respuesta correcta:
 - a. Los requisitos de un proyecto tienen una naturaleza cambiante pero cualquier cambio se puede realizar sin mucho esfuerzo gracias a que una de las características del software es que sea flexible.
 - b. La solución para adelantar el tiempo perdido en un proyecto es añadir más personal.
 - c. La calidad del software solamente puede medirse a partir de los resultados de su ejecución.
 - d. Ninguna de las anteriores.
7. Señala la respuesta correcta:
 - a. Los conceptos de Ingeniería en un proyecto software solamente se aplican al área de calidad.
 - b. La ingeniería de Software integra métodos, herramientas y procesos para el desarrollo de software bajo un enfoque de calidad.

- c. La parte de documentación de un proyecto es opcional y por tanto, no es una de las prioridades de la Ingeniería del Software.
 - d. Ninguna de las anteriores.
8. Según las características de un proyecto:
- a. Una metodología ágil es más adecuada cuando los requisitos se definen en un entorno inestable.
 - b. Una metodología ágil es más adecuada cuando la prioridad de negocio se basa en el cumplimiento de plazos de entrega.
 - c. Una metodología ágil es más adecuada cuando el coste de prototipado es alto.
 - d. Una metodología ágil es más adecuada cuando el sistema tiene un alto índice de criticidad.
9. Indica qué afirmación es correcta:
- a. En un diagrama de estados pueden existir varios estados iniciales.
 - b. Un diagrama de estados modela el comportamiento de un único objeto.
 - c. Una transición de un diagrama de estados puede relacionar más de dos estados.
 - d. En un diagrama de estados los subestados de un estado compuesto son siempre secuenciales.
10. En un diagrama de colaboración:
- a. Se incluye la dimensión del tiempo.
 - b. Un objeto puede enviar un mensaje a varios objetos de la misma clase.
 - c. No se puede establecer el orden de los mensajes.
 - d. No se puede representar la sincronización de mensajes.
11. En Scrum:
- a. La gráfica "Burn-Up" se modifica en la reunión diaria de SCRUM.
 - b. La gráfica "Burn-Up" indica la cantidad de trabajo pendiente en un sprint.
 - c. La gráfica "Burn-Up" indica los posibles impedimentos del equipo.
 - d. La gráfica "Burn-Up" indica el plan general de desarrollo del producto.
12. Una clase:
- a. Puede tener métodos y ningún atributo.
 - b. Siempre debe tener algún atributo.
 - c. Si es de asociación no puede tener métodos.
 - d. Ninguna de las anteriores.
13. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta:
- a. En los modelos tradicionales de desarrollo del software se fija el alcance y se estiman los costes y el tiempo de desarrollo.
 - b. En los modelos tradicionales de desarrollo del software se fijan los recursos y el tiempo de desarrollo y se estima el alcance del proyecto.
 - c. En los modelos ágiles de desarrollo del software se fija el alcance del proyecto y se estiman los recursos y el tiempo de desarrollo del proyecto.
 - d. En los modelos tradicionales de desarrollo del software se fijan los recursos empleados, el alcance del proyecto y el tiempo de desarrollo.

14. Indica qué afirmación es correcta:

- a. Una clase hija no puede contener un método que se llame igual que uno de la clase padre.
- b. En una relación de dependencia entre clases un cambio en el objeto dependiente afectará al objeto independiente.
- c. En el diagrama de clases la relación de composición implica que si desaparece el objeto compuesto también desaparecen los componentes.
- d. En una generalización de clases los objetos siempre deben pertenecer a una de las clases especializadas.

15. Señala la respuesta correcta:

- a. El modelo de ciclo de vida en cascada se considera un modelo dirigido por documentos.
- b. El modelo de ciclo de vida incremental combina elementos del modelo en espiral con la construcción de prototipos.
- c. El modelo de ciclo de vida iterativo es un modelo orientado a riesgos.
- d. Ninguna de las anteriores.