

EXAMEN AESM

1. **El origen de los errores ocultos en un producto software es debido a:**
 - a. Errores en la fase inicial de especificación de requisitos
 - b. Errores en la fase de diseño
 - c. Errores en la fase de implementación
 - d. Errores la fase de pruebas X

2. **En el modo del dominio del problema:**
 - a. Se deben evaluar soluciones alternativas para resolver el problema
 - b. Se requiere de la participación de un equipo de desarrollo para resolver el problema
 - c. Se debe comprender el entorno en el que ha de funcionar el sistema X
 - d. Todas son ciertas

3. **En eXtreme programming:**
 - a. Los desarrolladores deciden qué implementar en cada iteración, ya que, ellos conocen lo que son capaces de hacer
 - b. Los clientes deciden qué implementar en cada iteración porque ellos saben qué funciones les genera mayor valor de negocio X
 - c. El coach decide qué implementar en cada iteración, ya que, es el encargado de dirigir todo el proceso de desarrollo
 - d. El Big Boss decide qué implementar en cada iteración porque él es el jefe del proyecto.

4. **Las actividades asociadas a las diferentes etapas del ciclo de vida del software se realizan de forma secuencial(una tras otra, sin posibilidad de volver atrás) en:**
 - a. El proceso unificado de desarrollo
 - b. Scrum X
 - c. Kanban
 - d. Ninguna de las anteriores

5. **En Scrum, la gráfica “Bum-Down” indica:**
 - a. La velocidad de desarrollo del equipo
 - b. La cantidad de trabajo pendiente X
 - c. Los posibles impedimentos del equipo
 - d. Todas son ciertas

6. En eXtreme programming:

- a. El coach dirige al equipo de desarrollo
- b. El coach aconseja, sirve de mediador y elimina impedimentos al desarrollo:
- c. El coach forma parte del equipo de desarrollo
- d. Todas son ciertas

7. Las herramientas CASE:

- a. Sólo sirven para una fase concreta del ciclo de vida
- b. Sólo se utilizan en la fase de mantenimiento del sistema
- c. Permiten aumentar la productividad del equipo de desarrollo X
- d. Ninguna de las anteriores

8. En el proceso unificado de desarrollo de software:

- a. Los requisitos se establecen en la primera fase y no se permite ningún cambio en las fases siguientes
- b. El establecimiento de requisitos requiere del mismo esfuerzo en todas las fases
- c. Los requisitos se establecen a partir de prototipos
- d. La tarea de establecer los requisitos es más intensa en la primera fase aunque en las fases siguientes los requisitos se pueden modificar X

9. La refactorización es:

- a. Actualizar el código para adaptarlo a los nuevos requerimientos del usuario
- b. Refinar el código sin alterar sus funcionalidades para mejorar su entendimiento, eliminar redundancias, poner comentarios, etc.
- c. Dividir las funcionalidades a implementar en módulos independientes X
- d. Todas son ciertas

10. En eXtreme programming:

- a. El código de una función sólo lo puede modificar el programador asignado a su realización
- b. Una de las prácticas recomendadas es evitar en la medida de lo posible el refactoring, ya que, es posible obtener duplicidad de código X
- c. Los programadores pueden cambiar cualquier parte del código, independientemente de si han sido ellos o no los que han desarrollado una función
- d. Primero se codifica y después se realizan las pruebas unitarias

11. Scrum, un Sprint:

- a. Tiene una duración prefijada X
- b. Puede alargarse el tiempo necesario hasta acabar todas las tareas pendientes
- c. Tiene la duración que el cliente indique
- d. Todas son correctas

12. La reunión de retrospectiva de Scrum:

- a. Sirve para estudiar los fallos en las tareas realizadas y poder solventar la siguiente iteración X
- b. Sirve para analizar cómo se está realizando el trabajo proponente
- c. Tiene los mismos objetivos que la reunión de revisión del Sprint
- d. Es una reunión donde el cliente proporciona "feedback" a los miembros del equipo de Scrum

13. Indica la respuesta correcta:

- a. El modelo incremental entrega un sistema completo desde el principio
- b. En el modelo iterativo se entrega un sistema completamente funcional desde el principio
- c. En el modelo incremental cada incremento proporciona un subconjunto de las funcionalidades del sistema X
- d. Todas son falsas

14. En Kanban:

- a. Las tareas en las que se dividen las historias de usuario pueden tener distinta complejidad, aunque se aconseja dividir de usuario pueden tener distinta complejidad, aunque se aconseja dividir las tareas más complejas en subtareas X
- b. El cliente puede modificar cualquier columna del tablero de trabajo
- c. El tablero de trabajo sólo puede ser visto por el equipo de desarrollo
- d. Ninguna de las anteriores

15. En la reunión diaria de Scrum:

- a. Deben asistir obligatoriamente el dueño del producto y todos los miembros del equipo de desarrollo X
- b. El Scrum Master decide qué debe hacer el equipo durante la nueva jornada laboral
- c. Todos los interesados en el proyecto exponen sus ideas para mejorar el Sprint
- d. Ninguna de las anteriores

16. ¿Qué son las MMF's?

- a. Un conjunto mínimo de funcionalidades que cumplen una serie de requisitos del cliente y que proporcionan valor de negocio
- b. El máximo número posible de funcionalidades que se pueden agrupar en una historia de usuario X
- c. El conjunto formado por todas las funcionalidades que se van a implementar en un Sprint
- d. Las historias de usuario que tienen mayor prioridad en la pila de productos

17. Indica la respuesta correcta:

- a. Las herramientas Upper-CASE están dirigidas a las últimas fases de desarrollo
- b. Las herramientas Upper-CASE permiten la integración del ciclo de vida
- c. Las herramientas Lower-CASE garantizan la consistencia de los resultados a nivel corporativo X
- d. Ninguna de las anteriores

18. Las pruebas funcionales o de aceptación:

- a. Son elaboradas por los clientes o usuarios finales
- b. Son elaboradas por los programadores X
- c. Son elaboradas exclusivamente por los testers
- d. Son elaboradas por los encargados del mantenimiento del sistema

19. Los flujos de trabajo(disciplinas) del Proceso Unificado:

- a. Siempre tienen el mismo peso dentro de cada fase
- b. Se asocian a una única fase del desarrollo
- c. Tienen pesos distintos dentro de cada fase X
- d. Ninguna de las anteriores

20. Un caso de uso:

- a. Representa los requisitos funcionales X
- b. Representa los requisitos no funcionales
- c. Representa el diseño de una parte del sistema
- d. Ninguna de las anteriores

21. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta:

- a. En los modelos tradicionales de desarrollo del software se fijan los recursos y el tiempo de desarrollo y se estima el alcance del proyecto

- b. 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 X
- c. En los modelos tradicionales de desarrollo del software se fijan los recursos empleados, el alcance del proyecto y el tiempo de desarrollo
- d. Ninguna de las anteriores

22. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es cierta:

- a. Según el ámbito, los requisitos pueden ser requisitos del sistema, del software o del hardware
- b. Según las características que definen, los requisitos pueden ser funcionales o no funcionales
- c. Según la audiencia, los requisitos pueden ser del usuario, del cliente
- d. Todas son correctas X

23. Los requisitos del dominio:

- a. Únicamente deben tenerse en cuenta en la fase de pruebas para proporcionar los resultados adecuados. ¿?
- b. A veces son difíciles de comprender debido a que el ingeniero del software no conoce el lenguaje y el vocabulario empleados.
- c. Son aquellos que aparecen al establecer los límites del sistema a desarrollar ¿?
- d. No son importantes para el desarrollo de un sistema, ya que, podría construirse correctamente sin tenerlos en cuenta X

24. Señala la respuesta correcta:

- a. Los requisitos funcionales siempre son más críticos que los requisitos no funcionales
- b. Los requisitos no funcionales suelen ser difíciles de verificar
- c. Los requisitos funcionales describen las cualidades del sistema a desarrollar
- d. Los requisitos funcionales están relacionados con la finalidad y estabilidad del sistema X

25. Entre los requisitos no funcionales de producto encontramos:

- a. Requisitos de usabilidad, portabilidad y fiabilidad
- b. Requisitos de entrega, de estándares y de implementación
- c. Requisitos de interoperabilidad y éticos
- d. Ninguna de las anteriores X

26. Cuando se afronta un proyecto nuevo donde existe mucha incertidumbre y no se tienen claros los requisitos, la técnica más apropiada para obtener ideas sería:

- a. Realizar cuestionarios a los interesados
- b. Realizar una observación directa de la forma de trabajo
- c. Realizar reuniones de brainstorming ¿?
- d. Realizar entrevistas personalizadas X

27. En las reuniones de tipo JAD:

- a. Todos los participantes en la reunión aportan ideas
- b. Los principales participantes son los clientes y usuarios
- c. Los desarrolladores deben ayudar a los clientes a tomar decisiones X
- d. Todas son ciertas ¿?

28. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es correcta:

- a. En la etapa de análisis de requisitos se delimita al alcance del sistema X
- b. En la etapa de obtención de requisitos se delimita si alcance del sistema
- c. Una vez creado el documental de requisitos final se procede a su validación y negociación
- d. La especificación de requisitos es la primera de las etapas de la ingeniería de requisitos ¿?

29. Los destinatarios del documento de requisitos son:

- a. Los clientes
- b. Los desarrolladores X
- c. Los gestores
- d. Todas son ciertas

30. Los cambios en los requisitos causan un gran impacto y como consecuencia una sobrecarga de trabajo para documentar los cambios en:

- a. El modelo de ciclo de vida en cascada X
- b. El modelo iterativo
- c. El modelo code & fix
- d. Ninguna de las anteriores ¿?

EXAMEN AESM

1. Según la norma ISO 9126:

- a. La calidad de los datos depende únicamente de los propios datos
- b. La calidad de los datos depende únicamente del esquema de los datos
- c. La calidad de los datos depende únicamente de los procesos técnicos sobre los datos
- d. Ninguna de las anteriores X

2. Los diagramas de clases y objetos:

- a. Modelan aspectos estáticos de la vista de diseño (¿)
- b. Modelan aspectos estáticos de la vista de implementación X
- c. Modelan aspectos dinámicos de la vista de interacción
- d. Modelan aspectos dinámicos de la vista de despliegue.

3. En el diagrama de casos de uso:

- a. Un actor es un usuario concreto de un sistema
- b. Un actor es una instancia de una clase
- c. Los actores forman parte del sistema que se está desarrollando X
- d. Ninguna de las anteriores

4. En UML un elemento de modelado:

- a. Sólo puede aparecer en un tipo de diagrama, ya que, en UML cada independiente y tiene su propia nomenclatura
- b. Siempre se debe incluir dentro de un paquete para permitir la na....(¿) la jerarquía de paquetes de UML
- c. Puede estar en varios diagramas pero siempre con el mismo sistema(¿) asociado X
- d. Ninguna de las anteriores

5. ¿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 estados y de interacción X
- d. Los diagramas de secuencia y casos de uso

6. Los diagramas de colaboración:

- a. Proporcionan la secuencia de las interacciones.... (¿)
- b. Proporcionan el contexto y organización general de los..... (¿)
- c. Muestran únicamente las relaciones estáticas entre sus....(¿) X

d. Ninguna de las anteriores

7. En un diagrama de estados, si un estado compuesto de tipo ¿ortogonal? este activo:

- a. También lo está un sub estado de cada ¿región?
- b. Pueden estar activos varios sub estados de la ¿nueva región?
- c. **Sólo puede tener activo un sub estado X**
- d. Las regiones con sub estados se ejecutan de forma ¿.....? una tras otra

8. Indica qué afirmación es correcta:

- a. En un diagrama de actividad para pasar de un ¿nodo? es necesario que se produzca un evento que indique el cambio de nodo
- b. **En un diagrama de actividad cuando termina la actividad de un nodo se pasa al siguiente X**
- c. En un diagrama de actividad sólo puede haber un nodo de finalización
- d. Ninguna de las anteriores

9. Indica cuál de las siguientes afirmaciones es correcta:

- a. En UML las clases de asociación también pueden tener atributos y operaciones
- b. La herencia múltiple en UML se da cuando una subclase depende de más de una superclase
- c. Las clases que heredan de una clase <<interfaz>> deben implementar todos los métodos de la clase interfaz
- d. **Todas son ciertas X**

10. Indica qué afirmación es correcta:

- a. **El coste de conformidad es el coste asumido por la empresa para llevar a cabo todo el proceso de calidad X**
- b. Si el coste de no conformidad aumenta de forma considerable entonces el coste de conformidad también aumenta del mismo modo
- c. El coste de no conformidad son los gastos derivados del proceso de cada ¿.....? durante todo el ciclo de vida del software
- d. Ninguna de las anteriores (tema5, diap16-18)

11. La norma ISO 9126:

- a. Define un modelo de calidad interna para el producto
- b. Define un modelo de calidad externa para el producto

- c. Define un modelo de calidad en uso para el producto
- d. Todas son ciertas X (tema 5, diapa38)

12. Un caso de uso:

- a. Representa una operación atómica X
- b. Describe únicamente lo que hace el sistema
- c. Se representa desde el punto de vista del desarrollador
- d. Se representa desde el punto de vista de los actores

13. En el diagrama de casos de uso:

- a. En la relación de inclusión la ejecución del caso de uso incluido es opcional.
- b. Las relaciones de inclusión se utilizan para añadir excepciones a los casos de uso
- c. La relación de inclusión se utiliza para añadir el comportamiento de otro caso de uso
- d. Ninguna de las anteriores X

14. Indica qué afirmación es correcta:

- a. Una clase hija no puede contener un método que se llame igual que uno de clase padre
- b. En una relación de dependencia entre clases un cambio en el objeto depende ¿...? 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 X
- d. En una generalización de clases los objetos siempre deben pertenecer a las clases especializadas

15. Los programas de interacción:

- a. Capturan el comportamiento de varios casos de uso
- b. Describen cómo interactúan grupos de objetos entre sí X
- c. Modelan la vista estática del sistema
- d. Capturan los cambios que se producen durante el ciclo de vida ¿....?