1. ¿Qué es un algoritmo? ¿Cuáles son las características que ha de cumplir un algoritmo?
2. ¿Qué es un lenguaje de programación?
3. Indica las ventajas e inconvenientes del lenguaje máquina, ensamblador y de los lenguajes de alto nivel.
4. ¿Qué novedades aportaron los lenguajes de cuarta Generación?
5. Explica las semejanzas y diferencias que hay entre un compilador y un intérprete.
6. Según su funcionalidad, el software se categoriza en software de Aplicación, de gestión, de programación y de sistemas. Busca ejemplos de cada uno de los tipos.
7. ¿Qué se entiende por software libre? ¿Y por software de código abierto? ¿Y por software propietario?
8. ¿Qué se conoce como software *on premise*? ¿Cuál es la alternativa a este tipo de software?
9. Una de las características de las metodologías ágiles de desarrollo de productos es la entrega continua. ¿Qué significa esto?
10. ¿En qué estructuras de control se basa la programación estructurada?
11. Describe las fases de Desarrollo de software
12. ¿En qué consisten las pruebas de caja blanca? ¿Y las pruebas de caja negra?
13. ¿Qué son las pruebas de carga? ¿Y las pruebas de estrés?
14. Elabora el diagrama de flujo para el siguiente fragmento de Pseudocódigo.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. En POO, ¿qué se entiende por objeto?
2. ¿Qué abstracciones se contemplan en lenguajes de POO?
3. ¿En qué consiste la encapsulación en la POO? Como norma general, ¿cómo deben ser los atributos de una clase? ¿Y los métodos?
4. Dibuja un diagrama de clases que represente las figuras geométricas empleando la herencia.
5. Explica el concepto de polimorfismo. Documéntalo con algún ejemplo.
6. ¿Cuál es la función de un constructor?
7. ¿Qué es UML? Busca información sobre UML: quiénes lo diseñaron, qué tipos de diagramas permite desarrollar.
8. ¿Qué es LoadView? ¿Y Taurus?
9. Escribe un algoritmo para saber si un número es múltiplo de 2, de 3 o de 6. Genera después una batería de casos de prueba para probar todas los caminos posibles