

Recopilatorio-Preguntas-Parciale...



J_Bailon



Fundamentos de la Ingenieria del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación
Universidad de Granada

WUOLAH

Mario será monja.

#NoTeApuntesAWuolah



Descarga la APP de Wuolah.
Ya disponible para el móvil y la tablet.



PARCIAL 1: TEMAS 1 – 2.3

[V] 1. Una de las funciones de la relación de inclusión en los casos de uso es descomponer un caso de uso complejo y largo en varios, para facilitar su comprensión.

[F] 2. La etnografía es una técnica de obtención de requisitos que consiste en preguntar a los trabajadores de un negocio sobre la forma en que realizan sus tareas.

[F] 3. Una de las desventajas de incluir las relaciones entre casos de uso es que estamos aumentando el texto generado en la descripción de los casos de uso.

[V] 4. El uso de métodos ágiles rompen con la filosofía de equipos de trabajo organizados de forma jerárquica.

[F] 5. La validación de la especificación no forma parte de la Ingeniería de requisitos.

[V] 6. El modelo de casos de uso puede ser usado como guía para el diseño de la interfaz de usuario y para facilitar la construcción de prototipos.

[V] 8. La entrevista es una técnica encaminada a obtener información sobre el sistema mediante el diálogo con los expertos en el dominio del problema.

[V] 9. Los requisitos no funcionales suponen limitaciones para el diseño de un sistema software.

[F] 10. Los tipos de requisitos son funcionales, no funcionales y FURPS+.

[V] 11. La Especificación de Requisitos es un documento en el que se dice qué debe hacer el sistema software.

[V] 12. Un sistema informático externo a la aplicación con el que ésta debe interactuar puede definirse como actor.

[V] 13. Los proyectos software reales raramente se adaptan a un modelo de ciclo de vida clásico o en cascada.

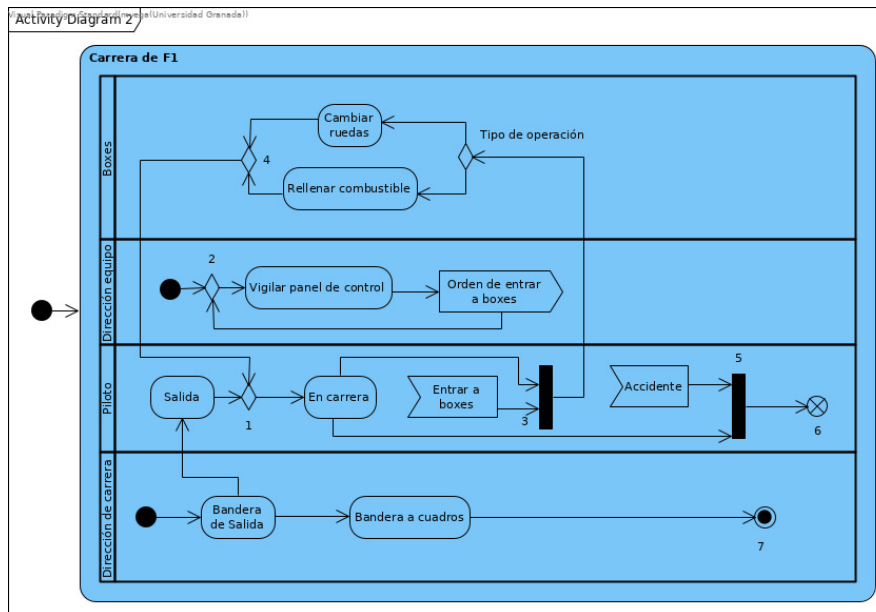
[F] 14. Ejemplo de requisito funcional: La aplicación debe ser fácil de utilizar, e incluir ayudas en línea fáciles de entender.

[F] 15. Es mejor que las actividades de verificación las lleve a cabo el mismo equipo que haya hecho el desarrollo.

[F] 16. Los actores de un modelo de casos de uso son siempre humanos.

- [F] 17. Un caso de uso esencial describe una actividad que es imprescindible para el funcionamiento del sistema que modela.
- [F] 18. El modelo de Casos de Uso permite determinar con facilidad los requisitos no funcionales del sistema.
- [F] 19. El numero de iteraciones en las fases de elaboración y construcción del proceso unificado deben ser las mismas.
- [V] 20. La identificación de los implicados facilita la obtención de requisitos.
- [F] 22. La clasificación de los requisitos según su ámbito distingue entre requisitos funcionales, no funcionales y de información.

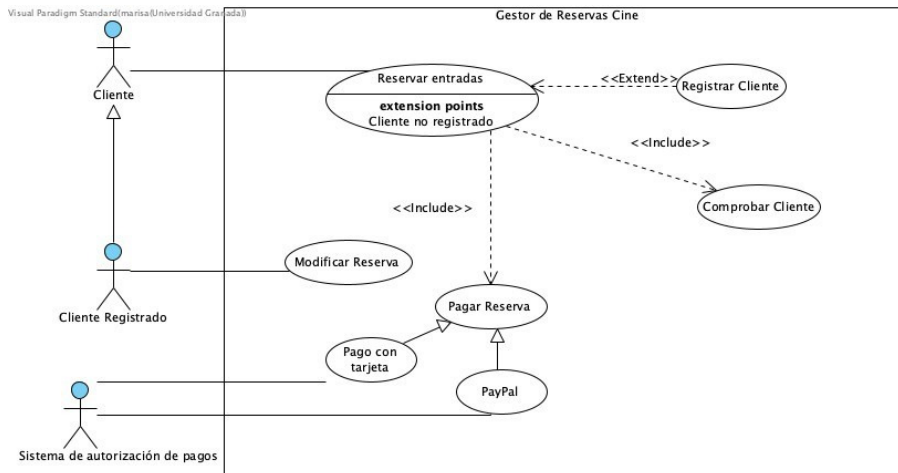
EJERCICIO DIAGRAMA DE ACTIVIDAD:



Contesta:

El nodo 5 es un nodo join.	SI
Cuando se alcanza el nodo 6 termina la actividad "Carrera de F1".	NO
Cuando comienza la actividad "Carrera de F1" se activan las calles "Dirección de carrera" y "Dirección de equipo".	SI

EJERCICIO CASOS DE USO



Caso de Uso Reservar entradas
Actores Cliente, Sistema de autorización de pagos
Tipo
Referencias
Precondición
Postcondición Existirá una reserva a nombre del cliente

Curso Normal de eventos

- 1 El cliente indicará al sistema que quiere realizar una reserva
- 2 El sistema solicitará los datos al cliente
- 3 El cliente aportará sus datos al sistema para identificarse
Extension point: Cliente no Registrado
- 4 Incluir CU: Comprobar Cliente
- 5 El cliente indicará la reserva que desea realizar
- 6 El sistema informará del importe de dicha reserva
- 7 Incluir CU: Pagar reserva
- 8 El sistema almacenará la reserva que ha realizado el cliente
- 9 El sistema aportará al cliente un documento justificativo de su reserva

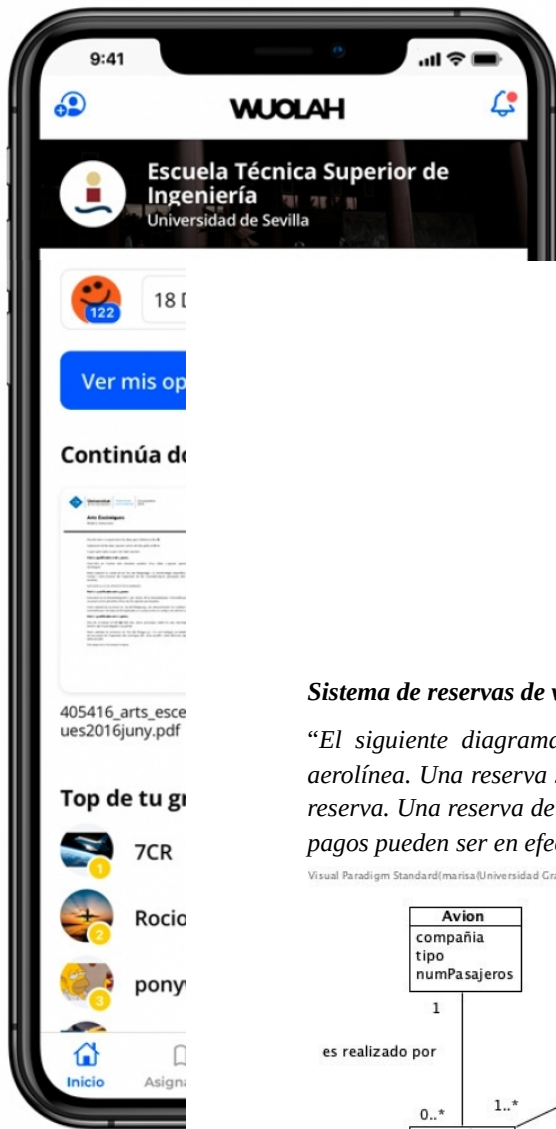
Cursos Alternos de eventos

Segmento 1

Precondición: Cliente no registrado en el sistema

Postcondición: El sistema tendrá un registro del nuevo cliente

- 1 El sistema informara al cliente de que no consta en la BD y solicitara registro
- 2 El cliente aportará sus datos personales para registrarse
- 3 El sistema validará la información y almacenará el registro
- 4 El sistema informará al cliente que ya está registrado



Descarga la APP de Wuolah.

Ya disponible para el móvil y la tablet.

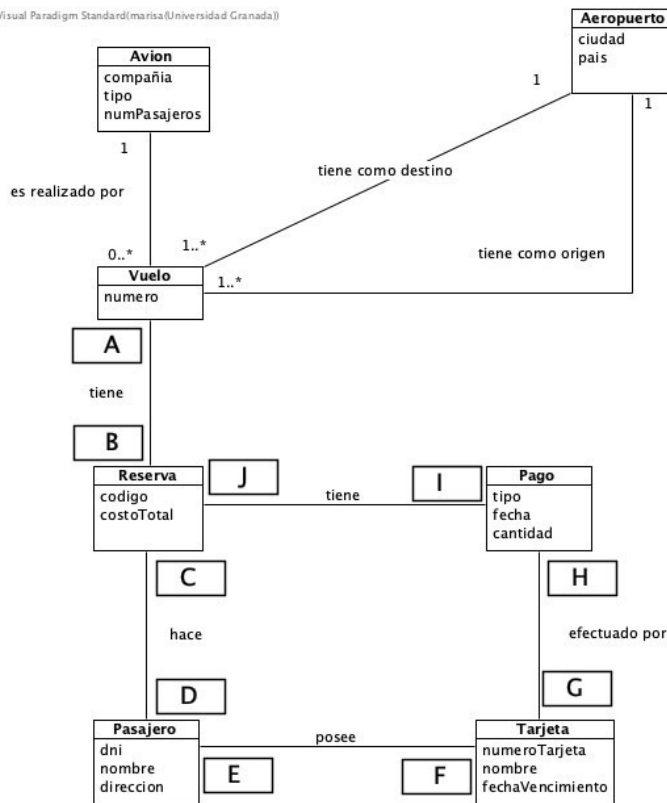


EXAMEN 2

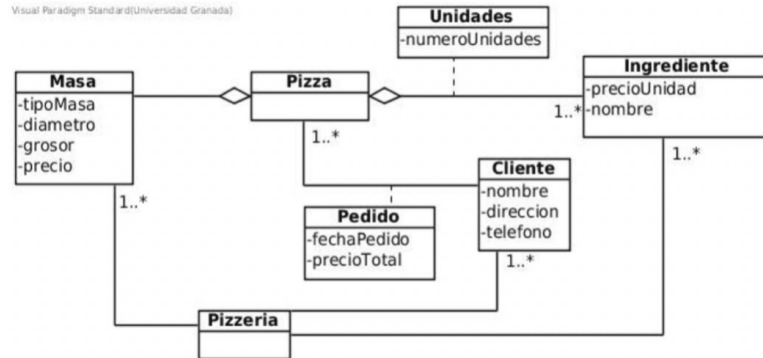
Sistema de reservas de vuelos de una aerolínea

“El siguiente diagrama conceptual representa la gestión de reservas y pagos de vuelos de una aerolínea. Una reserva se realiza para un único vuelo, y puede haber varios pasajeros para la misma reserva. Una reserva de un vuelo se puede pagar en uno o dos plazos cuando se realiza la reserva. Los pagos pueden ser en efectivo o con tarjeta. Un pasajero puede tener una, varias o ninguna tarjeta...”

Visual Paradigm Standard(marisa(Universidad Granada))



PREGUNTA 5a. Diagramas de Conceptos



[F] 2. Este modelo conceptual está mal, faltaría incluir la navegabilidad que hay entre Pizza y Masa, pues una pizza es la que está formada por la masa, igualmente ocurre entre Pizza e Ingrediente.

[F] 9. Un objeto pedido puede incluir más de una pizza.

[F] 11. Un ingrediente puede tener un precio diferente dependiendo de la pizza en la que esté.

[F] 1. Todos los sustantivos que identifiquemos en los casos de uso se representan como conceptos en el diagrama conceptual.

[F] 3. Un diagrama de conceptos sin operaciones es incorrecto.

[V] 4. Un diagrama de secuencia del sistema es un diagrama de secuencia de UML en el que se muestran los eventos generados por los actores.

[F] 5. El modelo estructural del análisis está representado por el/los diagramas de secuencia del sistema.

[F] 6. El número de operaciones principales de un sistema es el mismo que el número de casos de usos que tengamos.

[V] 7. La semántica de la composición no permite que las partes existan independientemente del compuesto.

[F] 8. Un modelo conceptual puede incluir las navegabilidades de las asociaciones.

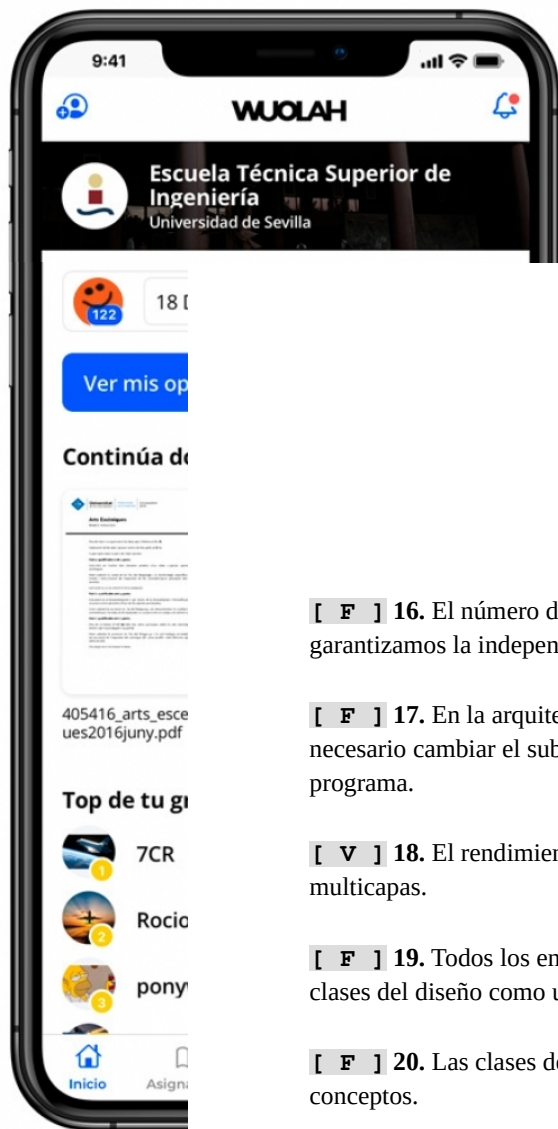
[V] 10. En el DSS tratamos el sistema como si fuera una caja negra.

[V] 11. Cuando establecemos una relación de generalización entre clases todas las subclases deben cumplir con la regla “es-un”.

[V] 14. En el diagrama de conceptos no deben aparecer atributos no primitivos.

EXAMEN 3

- [V] 1. La restricción de UML {new} se usa en los diagrama de comunicación para representar la creación de un objeto o la creación de un enlace entre dos objetos
- [F] 2. El patrón experto en información nos ayuda a conocer que clases son las encargadas de crear y destruir objetos en un diagrama de comunicación.
- [V] 3. El ocultamiento de información limita el impacto global de las decisiones de diseño locales
- [F] 4. Las clases que aparezcan en el modelo del dominio serán las únicas que contenga el diagrama de clases de diseño.
- [F] 5. Las vías de comunicación o enlaces entre objetos en un diagrama de colaboración son bidireccionales
- [F] 6. Las relaciones de dependencia en el diagrama de clases del diseño se obtienen de las asociaciones de tipo agregación fuerte.
- [F] 7. El patrón experto en información nos dice que el objeto responsable de hacer las cosas es el que tiene el control.
- [F] 8. Los paquetes durante el diseño arquitectónico son una representación física de los subsistemas.
- [V] 9. Un patrón de diseño es la descripción de un problema con su solución en un determinado contexto.
- [V] 10. Un inconveniente del patrón experto en información es que puede ir en contra de los principios de acoplamiento y cohesión.
- [F] 11. La herramienta para representar el modelo de diseño de la interacción de objetos son los diagramas de clases de UML
- [V] 12. En los diagramas de clases de diseño pueden aparecer relaciones de dependencia.
- [F] 13. Un nivel de acoplamiento nulo de un módulo nos va a garantizar un diseño de calidad.
- [F] 14. La realización de los diagramas de comunicación es un proceso sistemático en el cual no interviene la creatividad del diseñador.
- [V] 15. Los estereotipos de visibilidad son un mecanismo para representar el tipo de acceso que se da entre objetos en los diagramas de comunicación.



Descarga la APP de Wuolah.

Ya disponible para el móvil y la tablet.



[F] 16. El número de módulos de un sistema software debe ser cuantos más mejor, pues así garantizamos la independencia modular de cada uno de ellos.

[F] 17. En la arquitectura MVC (Model View Controller) para cambiar la interfaz de usuario es necesario cambiar el subsistema del modelo ya que este incluye la lógica de funcionamiento del programa.

[V] 18. El rendimiento es uno de los problemas importantes del diseño arquitectónico usando multicapas.

[F] 19. Todos los enlaces estereotipados con <<L>>, <<P>> o <<G>> estarán en el diagrama de clases del diseño como una asociación.

[F] 20. Las clases del diagrama de clases del diseño toman todos sus atributos de los diagramas de conceptos.