

RespuestasFIS.pdf



Anónimo



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►►

☺
(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despertar
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

- 1.- Los modelos del análisis pueden contener tantas inconsistencias como consideremos oportunas, puesto que no son la solución del problema. F
- 2.- Uno de los objetivos del análisis es conseguir los requisitos del software a partir de los requisitos de usuario mediante un proceso de refinamiento. V
- 3.- Un Diagrama de Secuencia del Sistema se puede corresponder con un caso de uso, con un diagrama de casos de uso o con todo el sistema. V
- 4.- El nombre que le demos al sistema en el DSS se va a corresponder con el nombre de una clase que va a formar parte de nuestra solución. V
- 5.- El Contrato de una operación debe indicar qué hace una operación sin decir cómo lo hace. V
- 6.- Los modelos de AER son: Modelo conceptual, diagramas de casos de uso y los contratos de las operaciones principales. F
- 7.- El modelo conceptual debe representar cualquier tipo de relación que se dé entre los conceptos que forman parte de él. F
- 8.- Un concepto debe incluir los atributos que indique las asociaciones que tienen otros conceptos. F
- 9.- En un contrato si está relleno el apartado de las excepciones, el apartado de las precondiciones debe estar vacío. F
- 10.- Lo siguiente es una poscondición correcta: "se creó una lista en la que se incluye el nombre del cliente, dirección y teléfono, que se proporciona como salida de la operación". F
- 11.- A la hora de elaborar el diagrama de comunicación de una operación son esenciales los siguientes apartados del contrato correspondiente: excepciones, precondiciones y poscondiciones. F
- 12.- Con la abstracción de datos se abstraen sobre el funcionamiento para conseguir una estructura modular basada en procedimientos. F
- 13.- EL acoplamiento es un indicador de la dependencia entre módulos, cuanto más alto sea este valor mejor será el diseño. F
- 14.- El análisis de la productividad permite realizar una buena gestión de proyectos. V
- 15.- El diagrama de clases de diseño se deduce de los diagramas de comunicación. Elaboran los diagramas de comunicación y después el diagrama de clases del diseño. F
- 16.- El diagrama de secuencia del sistema puede contener tantos objetos como sean necesarios para llevar a cabo una operación del sistema. F
- 17.- EL diseño es el proceso de refinamiento, en el que partiendo de modelos del análisis vamos añadiendo información hasta completar el diseño. V
- 18.- El mayor esfuerzo durante el proceso de producción del software se realiza en la etapa de desarrollo. F
- 19.- El mayor esfuerzo realizado durante el mantenimiento de un software es para adaptar el software o nuevos requisitos. F
- 20.- El modelado de casos de uso solo puede ser usado en la etapa de detección de requisitos. F
- 21.- El modelo conceptual no debe incluir los nombres de rol de las asociaciones. F
- 22.- El modelo conceptual no puede contener las navegabilidades de las asociaciones. V
- 23.- El modelo conceptual o modelo de dominio es básico para especificar las

WUOLAH

postcondiciones de un contrato. V

24.- El modelo de casos de uso permite determinar con facilidad los requisitos no funcionales del sistema. F

25.- El modelo de casos de uso se usa exclusivamente para la obtención de requisitos. F

26.- 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

27.- El número de operaciones principales de un sistema es el mismo que el número de casos de usos que tengamos. F

28.- El proceso unificado es un modelo de proceso dirigido por casos de uso. V

29.- El resultado del diseño de la arquitectura del software es un conjunto de subsistemas y las relaciones entre ellos. V

30.- En el diagrama de clases del diseño pueden aparecer nuevas clases, es decir, que no estén en el modelo conceptual. V

31.- En el modelo conceptual hay que definir los atributos y los métodos de todas las clases. V

32.- En los diagramas de clases de diseño no se deben representar las relaciones de dependencia entre clases, solo se deben representar las de asociación y de generalización. F

33.- En los diagramas de clases de diseño pueden aparecer relaciones de dependencia. V

34.- En un diagrama de secuencia del sistema pueden aparecer tantos objetos como necesitemos para modelar la interacción entre ellos y con los actores. F

35.- Es posible que en un caso de uso no tenga que intervenir el sistema software a modelar. F

36.- La arquitectura cliente-servidor favorece la escalabilidad de los sistemas software, porque permite la reconfiguración añadiendo clientes y servidores extra. V

37.- La forma más directa de identificar casos de uso es identificando los objetivos y necesidades de los actores del sistema. V

38.- La navegabilidad de las asociaciones en el diagrama de clases del diseño se obtiene teniendo en cuenta la dirección en los envíos de mensaje en los diagramas de comunicación. V

39.- La primera tarea del diseño es encontrar el diseño de la arquitectura del sistema. V

40.- Las relaciones entre actores y casos de uso son la asociación y la dependencia. F

41.- Las relaciones entre los casos de uso pueden ser asociación, generalización y dependencia. F

42.- Las relaciones que se dan entre casos de uso es la dependencia y la generalización. V

43.- Las tareas principales de la ingeniería de requisitos son detección, análisis, especificación, revisión y reacción de requisitos. V

44.- Las vías de comunicación o enlaces entre objetos en un diagrama de colaboración son bidireccionales. V

45.- Lo siguiente es un recurso funcional "las reservas de préstamos de libros caducan a los 10 días a partir del momento que el libro esté a disposición del

usuario". V

46.- Lo siguiente es un requisito NO funcional de facilidad de uso "el entorno debe avisar al usuario mediante email tras días antes de que finalice el plazo del préstamo". F

47.- Los siguientes son poscondiciones correctas "se creó una lista en la que se incluye el nombre del cliente, dirección y teléfono. Que se proporciona como salida de la operación". F

48.- Los actores representan roles que son interpretados por personas, dispositivos, otros sistemas... cuando el sistema está en uso. V

49.- Los actores tienen que ser necesariamente los identificados como usuarios del sistema. F

50.- Los diagramas de actividad de UML es una herramienta muy adecuada para el diseño del flujo de control. V

51.- Los diagramas de interacción y los diagramas de actividad UML son herramientas de diseño que permiten representar lo mismo, son equivalentes. F

52.- Los modelos de AER son: modelo conceptual, diagramas de casos de uso y los contratos de las operaciones principales. F

53.- Los prototipos siempre se transforman hasta convertirse en el programa que se entrega al cliente. F

54.- Los requisitos no funcionales determinan los objetivos del diseño. F

55.- Los requisitos no funcionales suponen limitaciones para el diseño de un sistema software. V

56.- Los tipos de requisitos son funcionales, no funcionales y FURPS+. F

57.- Para elaborar el modelo de análisis es fundamental el modelo de casos de uso. V

58.- Para incorporar generalizaciones es necesario encontrar clases conceptuales con elementos comunes. V

59.- Si una función del sistema no cambia nada de lo especificado en el modelo conceptual su contrato no tendrá poscondiciones. V

60.- Un caso de uso esencial describe que hace el sistema como respuesta a una petición de algún actor, pero no como lo hace. V

61.- Un caso de uso produce algo de valor para un actor. V

62.- Un caso de uso puede ser iniciado por un actor o por un usuario. F

63.- Un concepto no debe incluir los atributos de otros conceptos que indiquen las relaciones entre ellos. V

64.- Un modelo de casos de uso lo componen los diagramas de casos de uso y la especificación de actores y casos de uso. V

65.- Un modelo de casos de uso se centra en las necesidades que el usuario espera lograr al utilizar el sistema. V

66.- Un nivel de acoplamiento alto y de cohesión bajo en un módulo garantiza un diseño de calidad. F

67.- Una asociación es una conexión significativa y relevante entre conceptos. V

68.- Una mala solución para remediar el retraso en la entrega de un proyecto software es la llamada "horda mongoliana". V

recopilatoriotestT3FIS.pdf



Anónimo



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤➤➤➤

Smiley face icon.
(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

RECOPILATORIO TEST T3

TEMA 3.1, 3.2, 3.3 :)

- En los diagramas de clases no pueden aparecer relaciones de generalización. **Falso**.
- El número de módulos de un sistema software debe ser cuántos más mejor, ya que garantizamos la independencia modular. **Falso-> mayor número de módulos supone más coste/esfuerzo**.
- Con la abstracción de datos se abstraen sobre el funcionamiento para lograr estructura modular basada en procedimientos. **Falso, eso lo hace la abstracción procedural**.
- Acoplamiento indica dependencia entre módulos, cuanto más alto mejor es el diseño. **Falso, indica eso, pero lo mejor es que esté lo más reducido posible**.
- El nombre del sistema se corresponderá con el nombre de una clase que formará parte de la solución. **Verdadero**.
- El principio de modularidad es básico, sin él no tiene sentido los demás principios. **Verdadero-> sin módulos el resto no tienen sentido**.
- Tipo de relación entre actor y CU es de asociación. **Verdadero (no estoy seguro de que sea de este tema)**.
- En el MC se deben incluir las relaciones de generalización entre conceptos. **Verdadero**.
- Cohesión es indicador de la unión formal de los elementos que forman un módulo. **Verdadero**.
- Un patrón de diseño es la descripción del problema con su solución en un determinado contexto. **Verdadero**.
- Hacer diagramas de comunicación es sistemático, no interviene creatividad del diseñador. **Falso**.
- Todos los enlaces estereotipados con <<L>>, <<P>> o <<G>> están en el diagrama de clases del diseño como una asociación. **Falso-> están en el DCD como una dependencia**.
- Nivel de acoplamiento nulo de un módulo nos garantiza diseño de calidad. **Falso**.
- Diseño es el proceso de aplicar distintos métodos, herramientas y principios con el propósito de definir un dispositivo, proceso o sistema con el suficiente detalle como para permitir su realización física. **Verdadero**.
- En el diagrama de clases de diseño pueden aparecer nuevas clases que no están en el modelo conceptual. **Verdadero**.
- Patrón experto en información propone asignar una responsabilidad a la clase que conoce la información necesaria para llevarla a cabo. **Verdadero**.
- El uso de los diagramas de comunicación o de secuencia UML para representar el modelo de interacción de objetos nos va a proporcionar distintos resultado de diseño. **Falso**.
- Las asociaciones de navegación se obtienen partiendo de las asociaciones del modelo conceptual. **Falso-> la navegabilidad nos la da la dirección del envío de mensaje**.
- Las relaciones de dependencia en el diagrama de clases del diseño se obtienen de las asociaciones de tipo agregación fuerte. **Falso**.
- Un enlace entre objetos estereotipado como local ◃ nos está indicando que esa vía de comunicación queda establecida para cualquier otra colaboración entre esos objetos. **Falso**.

WUOLAH

-Uso de patrón Controlador aumenta el número de conexiones entre las capas de interfaz y de dominio = aumenta su acoplamiento -> **falso, disminuye nivel de acoplamiento entre módulos.**

-Una de las principales tareas del diseño de la arquitectura es refinar la descomposición del sistema en subsistemas. **Verdadero.**

-El patrón experto en información nos dice que el objeto responsable de hacer las cosas es el que tiene el control. **Falso.**

-El patrón experto en información nos ayuda a conocer que clases son las encargadas de crear y destruir objetos en un DC. **Falso.**

-Contra del patrón experto en información: va en contra de principios de acoplamiento y cohesión. **Verdadero.**

-Un enlace entre objetos en un diagrama de colaboración especifica un camino a lo largo del cual un objeto puede enviar mensajes a otro o a sí mismo. **Verdadero.**

-La restricción de UML {new} se usa en los DC para representar la creación de un objeto o la creación de un enlace entre 2 objetos. **Verdadero.**

-El ocultamiento de información limita impacto global de las decisiones de diseño locales. **Verdadero.**

-Las clases que aparezcan en el modelo de dominio son las únicas que tendrán el diagrama de clases del diseño. **Falso.**

-Las vías de comunicación o enlaces entre objetos en un diagrama de colaboración son bidireccionales. **Falso.**

-Cuando un objeto se pasa como parámetro, en el diagrama de comunicación de la operación los enlaces con ese objeto tendrán una visibilidad del tipo <<A>>. **Falso.**

-La herramienta para representar el modelo de diseño de la interacción de objetos son los diagramas de clases UML. **Falso.**

-En los diagramas de clases del diseño no puede haber relaciones de dependencia. **Falso.**

-Estereotipos de visibilidad representan tipo de acceso que se da entre objetos en los DC. **Verdadero.**

-Al elaborar DC de una operación son esenciales los siguientes apartados del contrato: excepciones, precondiciones y postcondiciones. **Falso** -> *"Todo lo especificado en el contrato, especialmente las poscondiciones, las excepciones y las salidas tiene que ser satisfecho en el correspondiente diagrama de comunicación."*

-Las clases del diagrama de clases del diseño toman todos sus atributos de los diagramas de conceptos. **Falso.** *"Las clases identificadas tomarán sus atributos del MC y de los DC's"*

- ¿Qué principio del diseño facilita el trabajo independiente y concurrente de un equipo software?

- A. Abstracción.
- B. Modularidad.
- C. Alta cohesión.

- ¿En el proceso de diseño, a mayor refinamiento...?

- A. Nivel de abstracción es independiente del nivel de refinamiento.
- B. Nivel de abstracción es más alto.
- C. Nivel de abstracción es más bajo.

- ¿Cuál de las siguientes acciones empeoran ocultamiento de información?

- A. Declarar atributo con visibilidad pública.
- B. Utilizar variables globales.
- C. Todas son correctas.

-Respecto a la independencia modular, rasgos en diseño de un módulo:

- A. Alta cohesión y bajo acoplamiento.
- B. Alta cohesión y alto acoplamiento.
- C. Baja cohesión y bajo acoplamiento.

-El diagrama de clases del diseño describe la estructura:

- A. Del modelo de análisis.
- B. En el dominio del problema.
- C. En el dominio de la solución.

- ¿Cuál de los siguientes modelos es más importante para realizar el diagrama de clases de diseño?

- A. Diagramas de interacción del diseño.
Es fundamental el modelo de comunicación, el modelo conceptual lo usamos como guía.
- B. Todas son correctas.
- C. El modelo conceptual.

- En el diagrama de clases del diseño.

- A. Las clases se obtienen del MC y los atributos del DC.
- B. Las clases y atributos se obtienen de DC.
- C. Clases se obtienen de DC y atributos de MC.

- En el diagrama de clases del diseño, los métodos:

- A. Se obtienen del MC.
- B. Se obtienen de los DC.
- C. No se especifican.

-Las relaciones de generalización en el diagrama de clases del diseño son:

- A. Las que había en el MC.
- B. Las identificadas con <> en los diagramas de interacción.
- C. La que se pueden extraer al encontrar atributos y/o métodos comunes a varias clases.

- Cuando el diseño de la arquitectura no es conveniente:

- A. Subsistemas están muy acoplados.
- B. Ninguna es verdad.
- C. Subsistemas tienen alta cohesión.

-

Recopilatorio-Preguntas-Parciale...



J_Bailon



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►►►

☺
(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

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 interaccionar 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.

WUOLAH

[F] 17. Un caso de uso esencial describe una actividad que es imprescindible para el funcionamiento del sistema que modela.

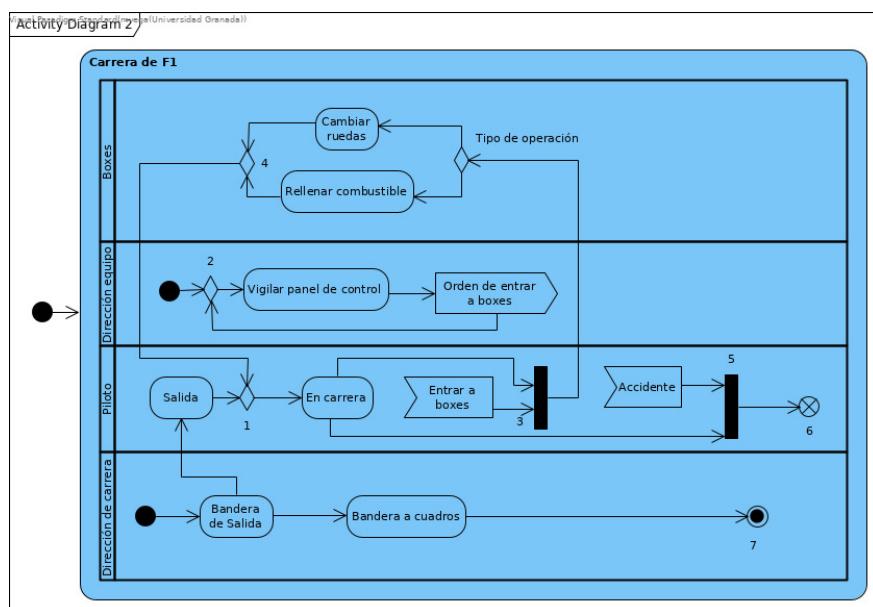
[F] 18. El modelo de Casos de Uso permite determinar con facilidad los requisitos no funcionales del sistema.

[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

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por suerte nos pasa)



Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar



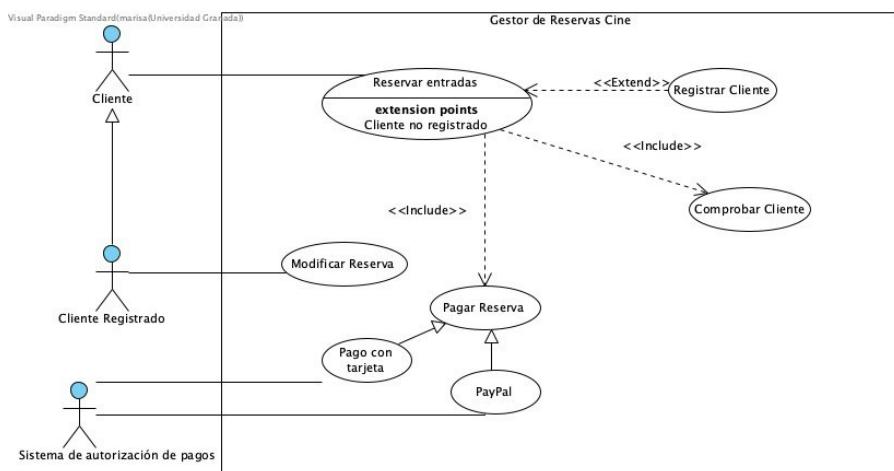
Envía un mensaje...



WUOLAH



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 informará al cliente de que no consta en la BD y solicitará registro
- 3 El sistema validará la información y almacenará el registro
- 4 El sistema informará al cliente que ya está registrado

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

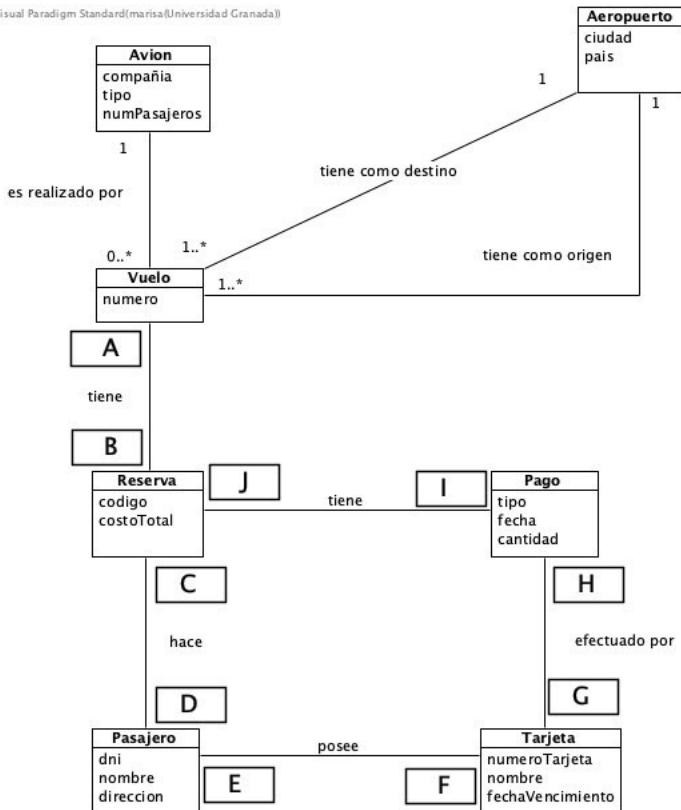
Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

EXAMEN 2

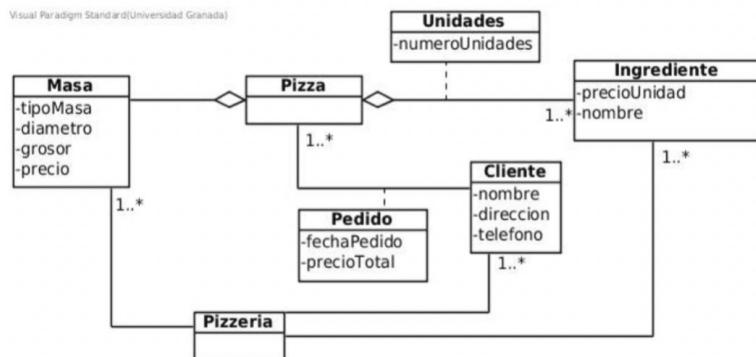
Sistema de reservas de vuelos de una aerolínea

“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.

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Recopilacion-Test-Tema-3.pdf



Mariouwu



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►►

☺
(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

Wuolah: @Mariouwu

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah!
Tu que eres tan bonita

Recopilación preguntas Test T3

Fundamentos de la Ingeniería del Software

1. En los diagramas de clases de diseño no pueden aparecer relaciones de generalización.

- A) VERDADERO
- B) FALSO
- C) NS/NC

RESPUESTA: FALSO

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

- A) FALSO
- B) NS/NC
- C) VERDADERO

RESPUESTA: FALSO

3. Un patrón de diseño es la descripción de un problema con su solución en un determinado contexto.

- A) FALSO
- B) NS/NC
- C) VERDADERO

RESPUESTA: VERDADERO

4. La realización de los diagramas de comunicación es un proceso sistemático en el cual no interviene la creatividad del diseñador.

- A) NS/NC
- B) FALSO
- C) VERDADERO

RESPUESTA: FALSO

WUOLAH

5. Los estereotipados con <<L>>, <<P>> o <<G>> estarán en el diagrama de clases del diseño como una asociación.

- A) NS/NC
- B) FALSO
- C) VERDADERO

RESPUESTA: **FALSO**

6. Un nivel de acoplamiento nulo de un módulo nos va a garantizar un diseño de calidad.

- A) VERDADERO
- B) NS/NC
- C) FALSO

RESPUESTA: **FALSO**

7. El diseño es el proceso de aplicar distintos métodos, herramientas y principios con el propósito de definir un dispositivo, proceso o sistema con el suficiente detalle como para permitir su realización física.

- A) VERDADERO
- B) FALSO
- C) NS/NC

RESPUESTA: **VERDADERO**

8. En el diagrama de clases del diseño pueden aparecer nuevas clases que no están en el modelo conceptual.

- A) FALSO
- B) VERDADERO
- C) NS/NC

RESPUESTA: **VERDADERO**

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por suerte nos pasa)



Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar



Envía un mensaje...



WUOLAH



9. El patrón experto en información propone asignar una responsabilidad a la clase que conoce la información necesaria para llevarla a cabo.

- A) FALSO
- B) VERDADERO
- C) NS/NC

RESPUESTA: **VERDADERO**

10. En la arquitectura MVC (Model View Controller) los subsistemas de vista y controlador son los que hacen uso más extensivo de componentes reutilizables.

- A) FALSO
- B) NS/NC
- C) VERDADERO

RESPUESTA: **VERDADERO**

11. El uso de los diagramas de comunicación o secuencia de UML para representar el modelo de interacción de objetos nos va a proporcionar distintos resultados de diseño.

- A) FALSO
- B) VERDADERO
- C) NS/NC

RESPUESTA: **FALSO**

12. Las asociaciones de navegación se obtienen partiendo de las asociaciones del modelo conceptual.

- A) NS/NC
- B) FALSO
- C) VERDADERO

RESPUESTA: **FALSO**

13. Las relaciones de dependencia en el diagrama de clases del diseño se obtienen de las asociaciones de tipo agregación fuerte.

- A) NS/NC
- B) VERDADERO
- C) FALSO

RESPUESTA: **FALSO**

14. Un enlace entre objetos estereotipado como local <<L>> nos está indicando que esa vía de comunicación queda establecida para cualquier otra colaboración entre esos objetos.

- A) VERDADERO
- B) NS/NC
- C) FALSO

RESPUESTA: **FALSO**

15. El uso del patrón Controlador aumenta el número de conexiones entre las capas de interfaz y de dominio, y por tanto, aumenta su acoplamiento.

- A) FALSO
- B) NS/NC
- C) VERDADERO

RESPUESTA: **FALSO**

16. Una de las principales tareas del diseño de la arquitectura es refinar la descomposición del sistema en subsistemas.

- A) VERDADERO
- B) NS/NC
- C) FALSO

RESPUESTA: **VERDADERO**

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►**



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

Wuolah: @Mariouwu

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

17. El patrón experto en información nos dice que el objeto responsable de hacer las cosas es el que toma el control.

- A) VERDADERO
- B) FALSO
- C) NS/NC

RESPUESTA: FALSO

18. Un enlace entre objetos en un diagrama de colaboración especifica un camino a lo largo del cual un objeto puede enviar mensajes a otro o a sí mismo.

- A) FALSO
- B) NS/NC
- C) VERDADERO

RESPUESTA: VERDADERO

19. Cuando un objeto se pasa como parámetro, en el diagrama de comunicación de la operación los enlaces con ese objeto tendrán una visibilidad del tipo <>A>>.

- A) NS/NC
- B) FALSO
- C) VERDADERO

RESPUESTA: FALSO

20. Al usar una arquitectura cliente-servidor es necesario diseñar e implementar los servidores previamente a poder probar los clientes.

- A) NS/NC
- B) FALSO
- C) VERDADERO

RESPUESTA: FALSO

WUOLAH

21. ¿Qué principio del diseño facilita el trabajo independiente y concurrente de un equipo grande de desarrolladores?

- A) la abstracción
- B) la modularidad
- C) la alta cohesión

RESPUESTA: **B**

22. En el proceso de diseño, cuanto mayor es el refinamiento:

- A) el nivel de abstracción es independiente del nivel de refinamiento
- B) el nivel de abstracción es más alto
- C) el nivel de abstracción es más bajo

RESPUESTA: **C**

23. ¿Cuál de las siguientes acciones al utilizar una clase de un lenguaje orientado a objetos empeoran el ocultamiento de información?

- A) declarar un atributo con visibilidad pública
- B) las otras respuestas son verdaderas
- C) utilizar variables globales

RESPUESTA: **B**

24. Respecto a la independencia modular, ¿cuáles son las características en el diseño de un módulo?

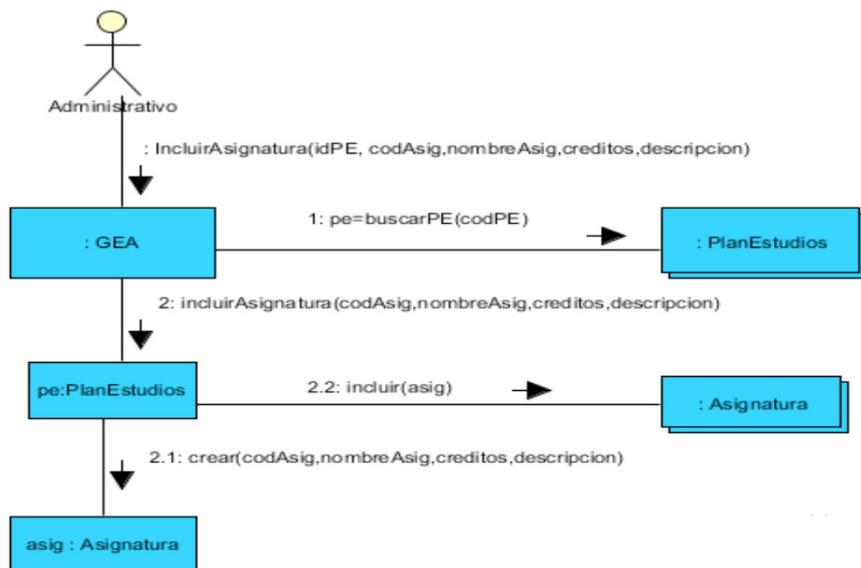
- A) alta cohesión y bajo acoplamiento
- B) alta cohesión y alto acoplamiento
- C) baja cohesión y bajo acoplamiento

RESPUESTA: **A**

25. ¿En cuál de las siguientes relaciones de asociación entre conceptos no es conveniente aplicar el patrón creador?

- A) Asignatura 1..n - 1..m Alumno
- B) Casa - 1..n Habitación
- C) en ninguna de las dos

RESPUESTA: A



26. ¿Por qué en el diseño de la operación incluirAsignatura la clase GEA tiene baja cohesión?

- A) porque crea la Asignatura asig, y esto lo debería hacer el objeto "pe"
- B) porque crea la Asignatura asig, y esto lo debería hacer el multi-objeto de PlanEstudios
- C) porque crea la Asignatura asig, y esto lo debería hacer el multi- objeto de Asignaturas

RESPUESTA: A

27. ¿Qué es GEA en el siguiente diagrama?

- A) la vista
- B) el modelo
- C) el controlador

RESPUESTA: C

28. El diagrama de clases del diseño describe la estructura:

- A) en el dominio de la solución
- B) en el dominio del problema
- C) del modelo del análisis

RESPUESTA: A

29. ¿Cuál de los siguientes modelos es más importante para realizar el diagrama de clases de diseño?

- A) los diagramas de interacción del diseño
- B) el modelo conceptual
- C) las otras dos respuestas son correctas

RESPUESTA: A

30. En el diagrama de clases del diseño:

- A) las clases se obtienen del modelo conceptual y los atributos de los diagramas de interacción
- B) las clases y los atributos se obtienen de los diagramas de interacción
- C) las clases se obtienen de los diagramas de interacción y los atributos del modelo conceptual

RESPUESTA: C

31. En el diagrama de clases del diseño, los métodos:

- A) se obtienen del modelo conceptual
- B) se obtienen de los diagramas de interacción
- C) no se especifican

RESPUESTA: B

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

Wuolah: @Mariouwu

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

32. Un mensaje enviado a un multi-objeto de la clase X:

- A) no se convierte en un método porque se supone que es un método de la clase contenedora
- B) hay que convertirlo en un método de la clase que representa al sistema
- C) hay que convertirlo en un método de la clase X

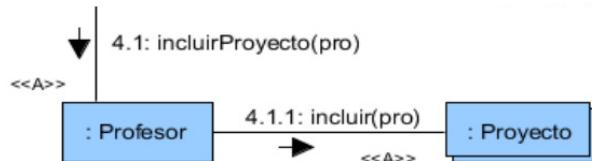
RESPUESTA: A

33. ¿Es obligatorio incluir los tipos de datos de los atributos y los parámetros en los diagramas de clases del diseño?

- A) depende del destinatario del programa (herramienta CASE con generación automática de código, equipo de desarrollo del proyecto, etc.)
- B) siempre
- C) nunca

RESPUESTA: A

34. ¿Por qué hay doble navegabilidad en la asociación entre Profesor y Proyecto?



- A) por los mensajes 4.1 y 4.1.1
- B) sólo por el mensaje 4.1
- C) sólo por el mensaje 4.1.1

RESPUESTA: A

35. Las relaciones de generalización en el diagrama de clases del diseño son:

- A) justo las que ya había en el modelo conceptual
- B) las que se pueden extraer al encontrar atributos y/o métodos comunes a varias clases
- C) las identificadas con el estereotipo <>G></> en los diagramas de interacción

RESPUESTA: **B**

36. ¿Cuál de estas características de un sistema software implica que el diseño de su arquitectura no se ha realizado convenientemente?

- A) los subsistemas están fuertemente acoplados
- B) los subsistemas tienen alta cohesión
- C) las otras dos respuestas son falsas

RESPUESTA: **A**

37. La restricción de UML {new} se usa en los diagramas de comunicación para representar la creación de un objeto o la creación de un enlace entre dos objetos.

- A) FALSO
- B) VERDADERO
- C) NS/NC

RESPUESTA: **VERDADERO**

38. El patrón experto en información nos ayuda a conocer qué clases son las encargadas de crear y destruir objetos en un diagrama de comunicación.

- A) VERDADERO
- B) NS/NC
- C) FALSO

RESPUESTA: **FALSO**

39. El ocultamiento de información limita el impacto global de las decisiones de diseño locales.

- A) FALSO
- B) NS/NC
- C) VERDADERO

RESPUESTA: **VERDADERO**

40. Las clases que aparezcan en el modelo del dominio serán las únicas que contenga el diagrama de clases del diseño.

- A) VERDADERO
- B) FALSO
- C) NS/NC

RESPUESTA: **FALSO**

41. Las vías de comunicación o enlaces entre objetos en un diagrama de colaboración son bidireccionales.

- A) NS/NC
- B) FALSO
- C) VERDADERO

RESPUESTA: **FALSO**

42. Un inconveniente del patrón experto en información es que puede ir en contra de los principios de acoplamiento y cohesión.

- A) FALSO
- B) NS/NC
- C) VERDADERO

RESPUESTA: **VERDADERO**

43. La herramienta para representar el modelo de diseño de la interacción de objetos son los diagramas de clases de UML.

- A) VERDADERO
- B) NS/NC
- C) FALSO

RESPUESTA: **FALSO**

44. En los diagramas de clases del diseño no pueden aparecer relaciones de dependencia.

- A) FALSO
- B) VERDADERO
- C) NS/NC

RESPUESTA: **VERDADERO**

45. Los estereotipos de visibilidad son un mecanismo para representar el tipo de acceso que se da entre objetos en los diagramas de comunicación.

- A) NS/NC
- B) FALSO
- C) VERDADERO

RESPUESTA: **VERDADERO**

46. 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 del funcionamiento del programa.

- A) FALSO
- B) VERDADERO
- C) NS/NC

RESPUESTA: **FALSO**

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

Wuolah: @Mariouwu

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

47. Las clases del diagrama de clases del diseño toman todos sus atributos de los diagramas de conceptos.

- A) NS/NC
- B) FALSO
- C) VERDADERO

RESPUESTA: FALSO

SI HAS LLEGADO HASTA AQUÍ SIGNIFICA QUE ESTÁS ESTUDIANDO MUCHO, ASÍ QUE MUCHO ÁNIMO QUE YA QUEDA MENOS <3

Recopilacion-Test-2.pdf



Mariouwu



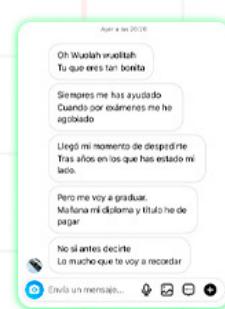
Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►

(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera ►►►►►

(a nosotros por
suerte nos pasa)



WUOLAH

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar,
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Preguntas

El modelo estructural del análisis está representado por otros diagramas de servicios.

a. NMC
b. EDMS
c. Edas

Este diagrama es el que mejor representa el diagrama de servicios o modelo de diseño.

a. NMC
b. EDMS
c. Edas

Un diagrama de servicios con operaciones es incorrecto:

a. Verdadero
b. Falso

En el momento de la ejecución de un servicio se realizan las siguientes acciones:

a. NSNC
b. Verificadas
c. Edas

Un diagrama de servicios del sistema puede tener como un caso de uso, con un diagrama de casos de uso o contrato de sistema:

a. NMC
b. EDMS
c. Falso

Para tener un 250 por cada Cx o un solo Cx se deben tener las siguientes condiciones:

a. NSNC
b. Verificadas
c. NSNC

Cada uno de los servicios del sistema tiene la interacción entre los objetos más importante:

a. NMC
b. EDMS
c. Edas

Un servicio puede tener el precio diferente dependiendo de la pizza en la que está:

a. Falso
b. Verdadero
c. NSNC

Cada ingrediente tiene el mismo precio en todos los pedidos que son igual.

Respostas

1. El modelo estructural del análisis está representado por otros diagramas de servicios.

a. NMC

2. Este diagrama es el que mejor representa el diagrama de servicios o modelo de diseño.

a. NMC

3. Un diagrama de servicios con operaciones es incorrecto:

b. Falso

4. En el momento de la ejecución de un servicio se realizan las siguientes acciones:

a. NSNC

5. Un diagrama de servicios del sistema puede tener como un caso de uso, con un diagrama de casos de uso o contrato de sistema:

c. Falso

6. Para tener un 250 por cada Cx o un solo Cx se deben tener las siguientes condiciones:

a. NSNC

7. Cada uno de los servicios del sistema tiene la interacción entre los objetos más importante:

c. Edas

8. Un servicio puede tener el precio diferente dependiendo de la pizza en la que está:

b. Verdadero

Preguntas

El modelo conceptual debe representar cualquier tipo de relación que se dé entre los conceptos que forman parte de él. (✓)

8.- Un concepto debe incluir los atributos que indique las asociaciones que tiene otros conceptos. (F)

9.- En un contrato si este rellena el apartado de las excepciones, el apartado de las sanciones no debe estar vacío. (F)

10.- Lo siguiente es una posibilidad correcta: "se creó una lista en la que se incluye el nombre del cliente, dirección y teléfono, que se proporciona como información para realizar la facturación". (V)

11.- A la hora de elaborar el diagrama de comunicación de una operación son esenciales los siguientes apartados del contrato correspondiente: excepciones, precisiones y políticas. (V)

12.- El diagrama de secuencia del sistema puede contener tantos objetos como sean necesarios para llevar a cabo una operación del sistema. (F)

21.- El modelo conceptual no debe incluir los nombres de rol de las asociaciones. (F)

22.- El modelo conceptual no puede contener las navegabilidades de las asociaciones. (V)

23.- El modelo conceptual o modelo de dominio es básico para especificar las postcondiciones de un contrato. (V)

24.- Para elaborar el modelo de análisis es fundamental el modelo de caso de uso, que no exista en el modelo conceptual. (V)

31.- En el modelo conceptual, hay que definir las atributos y los métodos de todas las clases. (V)

32.- En los diagramas de clases, de diseño no se deben representar las relaciones de dependencia entre clases, sólo se deben representar las de asociación y de generalización. (V)

33.- En los diagramas de clases, de diseño pueden aparecer relaciones de dependencia. (V)

34.- En un diagrama de secuencia del sistema pueden aparecer tanto objetos como relaciones que modelan la interacción entre ellos y con los anteriores. (F)

35.- Es posible que en un caso de uso no tenga que intervenir el sistema software o hardware. (V)

36.- Si una clase tiene listas, no cae nada de lo especificado en el modelo conceptual, su contrato no tendrá posibilidades. (V)

68.- Un caso de uso conceptual describe que hace el sistema como respuesta a una petición de algún actor, pero no como lo hace. (V)

61.- Un caso de uso produce algo de valor para un actor. (V)

62.- Un caso de uso puede ser iniciado por un actor o por un usuario. (F)

63.- Un caso de uso no debe incluir los atributos de otros conceptos que indiquen las relaciones entre ellos. (V)

64.- Un modelo de casos de uso lo componen los diagramas de casos de uso y la especificación de actores y casos de uso. (V)

PregVF.pdf



Anónimo



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►►

☺
(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Examen FIS 2.4: Análisis y especificación de requisitos

Pregunta 1:

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

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

Pregunta 2:

Un modelo conceptual puede incluir las navegabilidades en las asociaciones.

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

Pregunta 3:

Un diagrama de conceptos sin operaciones es incorrecto.

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

Pregunta 4:

Un diagrama de secuencia del sistema se puede corresponder con un caso de uso, con un diagrama de casos de uso o con todo el sistema.

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

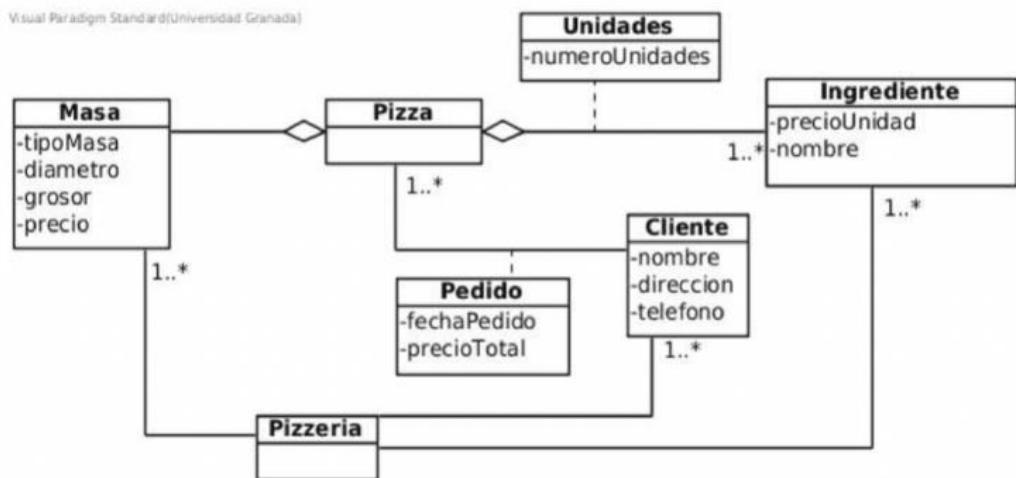
Pregunta 5:

El número de operaciones de un sistema es el mismo que el número de casos de uso que tengamos.

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

WUOLAH

Pregunta 6:



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.

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

Pregunta 7:

Un diagrama de secuencia del sistema muestra la interacción entre los objetos más importantes del sistema software para llevar a cabo una operación.

- a. NS/NC
- b. Falso
- c. Verdadero

Pregunta 8:

La semántica de la composición no permite que las partes existan independientemente del compuesto.

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por suerte nos pasa)



Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar



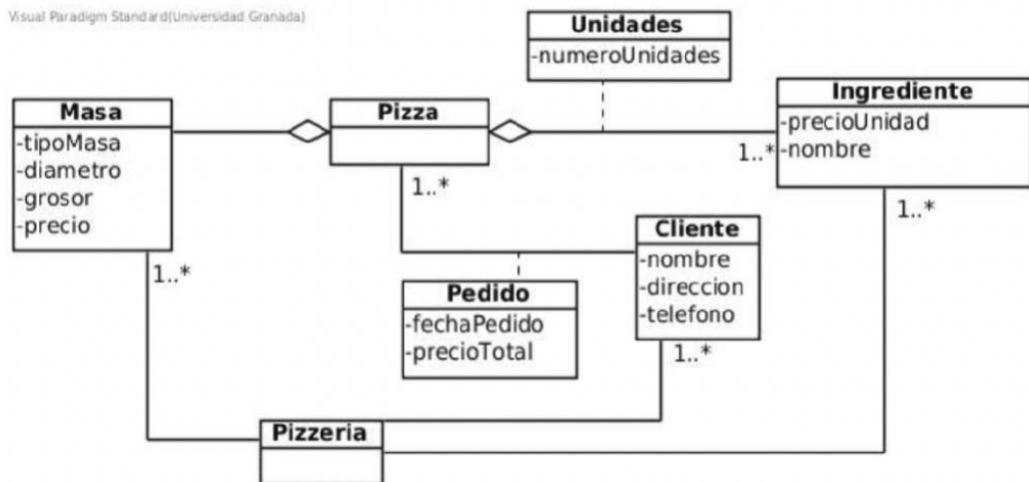
Envía un mensaje...



WUOLAH



Pregunta 9:



El atributo numeroUnidades representa el número de ingredientes de una pizza.

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

Pregunta 10:

Cuando se construye un modelo conceptual es mejor añadir el mayor número posible de asociaciones entre conceptos.

- a. NS/NC
- b. Verdadero
- c. Falso

Pregunta 11:

Obligatoriamente uno de los atributos que debe incluir un concepto es su identificador que permita identificar al objeto de forma única.

- a. Verdadero
- b. NS/NC
- c. Falso

Pregunta 12:

Antes de definir una subclase en un modelo conceptual debe comprobarse que cumple las reglas del “100%”, y del “es-un”.

- a. NS/NC
- b. Falso
- c. Verdadero

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

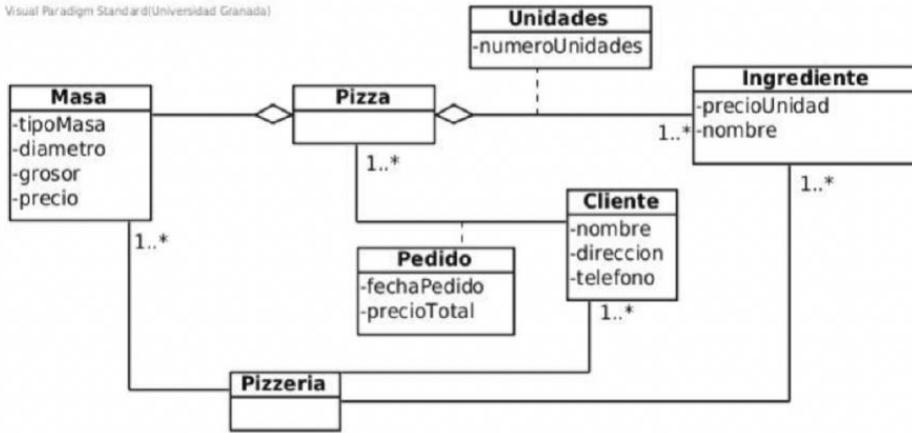
Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Pregunta 13:

Visual Paradigm Standard(Universidad Granada)



Un ingrediente puede tener un precio diferente dependiendo de la pizza en la que esté.

- a. Falso
- b. Verdadero
- c. NS/NC

preguntasistema3.pdf



Anónimo



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►►►

☺
(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►**



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

En los diagramas de clases de diseño no pueden aparecer relaciones de generalización.

Seleccione una:

a.

Falso

b.

Verdadero

c.

No sabe / No contesta

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

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

Seleccione una:

Falso

No sabe / No contesta

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Un patrón de diseño es la descripción de un problema con su solución en un determinado contexto.

Seleccione una:

a.

Falso

b.

No sabe / No contesta

c.

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 4

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

La realización de los diagramas de comunicación es un proceso sistemático en el cual no interviene la creatividad del diseñador.

Seleccione una:

No sabe / No contesta

Falso

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por suerte nos pasa)



Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar



Envía un mensaje...



WUOLAH



Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Todas los enlaces estereotipados con <<L>>, <<P>> o <<G>> estarán en el diagrama de clases del diseño como una asociación.

Seleccione una:

a.

No sabe / No contesta

b.

Falso

c.

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 6

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Un nivel de acoplamiento nulo de un módulo nos va a garantizar un diseño de calidad.

Seleccione una:

Verdadero

No sabe / No contesta

Falso

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

El diseño es el proceso de aplicar distintos métodos, herramientas y principios con el propósito de definir un dispositivo, proceso o sistema con el suficiente detalle como para permitir su realización física.

Seleccione una:

Verdadero

Falso

No sabe / No contesta

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

En el diagrama de clases de diseño pueden aparecer nuevas clases que no están en el modelo conceptual.

Seleccione una:

a.

Falso

b.

Verdadero

c.

No sabe / No contesta

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 9

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►**



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Enunciado de la pregunta

El patrón experto en información propone asignar una responsabilidad a la clase que conoce la información necesaria para llevarla a cabo.

Seleccione una:

- a.
- Falso
- b.
- Verdadero
- c.
- No sabe / No contesta

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

En la arquitectura MVC (Model View Controller) los subsistemas de vista y controlador son lo que hacen un uso más extensivo de componentes reutilizables.

Seleccione una:

- a.
- Falso
- b.
- No sabe / No contesta
- c.
- Verdadero

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 11

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

WUOLAH

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

El uso de los diagramas de comunicación o de secuencia de UML para representar el modelo de interacción de objetos nos va a proporcionar distintos resultado de diseño.

Seleccione una:

a.

Falso

b.

Verdadero

c.

No sabe / No contesta

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 12

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Las asociaciones de navegación se obtienen partiendo de las asociaciones del modelo conceptual.

Seleccione una:

a.

No sabe / No contesta

b.

Falso

c.

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 13

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Las relaciones de dependencia en el diagrama de clases del diseño se obtienen de las asociaciones de tipo agregación fuerte.

.

Seleccione una:

a.

No sabe / No contesta

b.

Verdadero

c.

Falso

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 14

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Un enlace entre objetos estereotipado como local <<L>> nos está indicando que esa vía de comunicación queda establecida para cualquier otra colaboración entre esos objetos.

Seleccione una:

a.

Verdadero

b.

No sabe / No contesta

c.

Falso

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 15

Incorrecta

Puntúa -2,50 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

El uso del patrón Controlador aumenta el número de conexiones entre las capas de interfaz y de dominio, y por tanto, aumenta su acoplamiento

Seleccione una:

a.

Falso

b.

No sabe / No contesta

c.

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 16

Correcta

Puntúa 5,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Una de las principales tareas del diseño de la arquitectura es refinar la descomposición del sistema en subsistemas.

Seleccione una:

a.

Verdadero

b.

No sabe / No contesta

c.

Falso

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Retroalimentación

Respuesta correcta

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 17

Incorrecta

Puntúa -2,50 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

El patrón experto en información nos dice que el objeto responsable de hacer las cosas es el que tiene el control.

Seleccione una:

a.

Verdadero

b.

Falso

c.

No sabe / No contesta

Retroalimentación

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 18

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Un enlace entre objetos en un diagrama de colaboración especifica un camino a lo largo del cual un objeto puede enviar mensajes a otro o a sí mismo.

Seleccione una:

a.

Falso

b.

No sabe / No contesta

c.

WUOLAH

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Verdadero

Pregunta 19

Sin contestar

Puntúa como 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Cuando un objeto se pasa como parámetro, en el diagrama de comunicación de la operación los enlaces con ese objeto tendrán una visibilidad del tipo <<A>>

Seleccione una:

No sabe / No contesta

Falso

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Falso

Pregunta 20

Sin contestar

Puntúa como 5,00

Marcar pregunta

Enunciado de la pregunta

Al usar una arquitectura cliente-servidor es necesario diseñar e implementar los servidores previamente a poder probar los clientes.

Seleccione una:

a.

No sabe / No contesta

b.

Falso

c.

Verdadero

Retroalimentación

Respuesta incorrecta.

La respuesta correcta es: Falso

Parcial-FIS-Tema-1.pdf



Anónimo



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►►►

☺
(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

27/6/22, 18:49

Primer Parcial (6 de Abril de 2022): Revisión del intento

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah!
Tu que eres tan bonita

[Página Principal](#) / Mis cursos / [GRADUADO-A EN INGENIERÍA INFORMÁTICA \(2010\)-\(296\)](#)
/ [FUND_ING_SOFTWARE \(2122\)-296_11_27_2122](#) / [Teoría - Grupo D](#) / [Primer Parcial \(6 de Abril de 2022\)](#)

Comenzado el miércoles, 6 de abril de 2022, 15:30

Estado Finalizado

Finalizado en miércoles, 6 de abril de 2022, 16:03

Tiempo empleado 32 minutos 42 segundos

Puntos 7,92/9,90

Calificación 8,00 de 10,00 (80%)

Pregunta 1

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

El software de gestión se caracteriza por la complejidad de sus algoritmos.

- a. Falso
 b. Verdadero

Pregunta 2

Finalizado

Se puntuó -0,17 sobre 0,33

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.

- a. Falso
 b. Verdadero

Pregunta 3

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

El Proceso Unificado lo componen cuatro fases que son: inicio, elaboración, construcción y transición.

- a. Verdadero
 b. Falso



WUOLAH

Pregunta 4

Finalizado

Se puntuá 0,33 sobre 0,33

Los casos de uso los empieza el sistema.

- a. Verdadero
- b. Falso

Pregunta 5

Finalizado

Se puntuá 0,33 sobre 0,33

Lo siguiente es un requisito no funcional "El sistema debe cumplir las disposiciones recogidas en la ley orgánica de datos personales y en el régimen de medidas de seguridad".

- a. Verdadero
- b. Falso

Pregunta 6

Finalizado

Se puntuá 0,33 sobre 0,33

Un sistema basado en computadora incluye sistemas software

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 7

Finalizado

Se puntuá 0,33 sobre 0,33

La planificación de los proyectos software raramente se incumple.

- a. Verdadero
- b. Falso

Pregunta 8

Finalizado

Se puntuá 0,33 sobre 0,33

El incumplimiento de la planificación nos lleva de forma irremediable al aumento de personal en el equipo de desarrollo.

- a. Falso
- b. Verdadero



Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por suerte nos pasa)



Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar



Envía un mensaje...



WUOLAH



Pregunta 9

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Definición de Ingeniería del Software: Disciplina de ingeniería que se interesa por todos aspectos de la producción de software, desde las primeras etapas de la especificación hasta el mantenimiento del sistema después de su puesta en operación.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 10

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Los requisitos no funcionales describen la estructura de la información que se debe almacenar en el sistema.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 11

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

El modelo de casos de uso lo componen: los diagramas de casos de uso y la descripción de actores y casos de uso.

- a. Verdadero
- b. Falso

Pregunta 12

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Ejemplo de requisito no funcional: la aplicación se encargará de gestionar los alquileres de material deportivo en una tienda.

- a. Verdadero
- b. Falso

Pregunta 13

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

La única clasificación de tipos de requisitos aceptada por la comunidad de Ingenieros de Requisitos son los requisitos funcionales y los no funcionales.

- a. Verdadero
- b. Falso

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

27/6/22, 18:49

Primer Parcial (6 de Abril de 2022): Revisión del intento

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Pregunta 14

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Conocer el vocabulario propio del sistema forma parte de la preparación y realización de las sesiones delicitación/negociación.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 15

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Durante la obtención de requisitos ha de obtenerse información sobre del alcance del sistema o producto

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 16

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

La demanda creciente de nuevo software hizo evidente la necesidad de adoptar un enfoque de desarrollo informal.

- a. Verdadero
- b. Falso

Pregunta 17

Finalizado

Se puntuó -0,17 sobre 0,33

En el modelo de los prototipos no se hace especificación de requerimientos.

- a. Verdadero
- b. Falso

Pregunta 18

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

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

- a. Falso
- b. Verdadero



Pregunta 19

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Los casos de uso “esenciales” son los procedimientos comunes más importantes.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 20

Finalizado

Se puntuó -0,17 sobre 0,33

Tanto principio como heurística son reglas que se han obtenido a través del conocimiento/experiencia.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 21

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

La forma más directa de identificar casos de uso es identificando los objetivos y necesidades de los actores del sistema.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 22

Finalizado

Se puntuó -0,17 sobre 0,33

Llamamos Software hecho a medida al desarrollado bajo pedido a un desarrollador específico.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 23

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Un requisito es una propiedad o restricción, determinada con precisión, que un producto software debe satisfacer.

- a. Falso
- b. Verdadero



Pregunta 24

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Un prototipo nunca llega a ser el producto final.

- a. Verdadero
- b. Falso

Pregunta 25

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Los prototipos siempre se trasforman hasta convertirse en el programa que se entrega al cliente.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 26

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Un caso de uso sólo puede tener un actor secundario.

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 27

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

El proceso unificado es un modelo de proceso dirigido por casos de uso

- a. Falso
- b. Verdadero

Pregunta 28

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Un modelo es una representación de un sistema en un determinado lenguaje.

- a. Falso
- b. Verdadero



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

27/6/22, 18:49

Primer Parcial (6 de Abril de 2022): Revisión del intento

Pregunta 29

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

La identificación de los implicados facilita la [obtención de requisitos](#).

a. Falso

b. Verdadero

Pregunta 30

Finalizado

Se puntuó 0,33 sobre 0,33

Un estudio insuficiente del problema no puede provocar desastres Software.

a. Falso

b. Verdadero

◀ Grupo D: Ejercicio DSS y contratos (propuesto en clase 27/04)

Ir a...

Segundo Parcial (18 de Mayo de 2022) ►



WUOLAH

FISpack1.pdf



DonOreo



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ►►►►►►►►

☺
*(a nosotros por
suerte nos pasa)*

WUOLAH

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►**



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Pack1 de preguntas FIS: (respuestas y enlace al form al final del doc)

1. Los modelos del análisis pueden contener tantas inconsistencias como consideremos oportunas, puesto que no son la solución del problema. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

2. Uno de los objetivos del análisis es conseguir los requisitos del software a 1 punto partir de los requisitos de usuario mediante un proceso de refinamiento.

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

3. Un Diagrama de Secuencia del Sistema se puede corresponder con un caso de uso, con un diagrama de casos de uso o con todo el sistema. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

4. El nombre que le demos al sistema en el DSS se va a corresponder con el 1 punto nombre de una clase que va a formar parte de nuestra solución.

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

5. El Contrato de una operación debe indicar qué hace una operación sin decir cómo lo hace. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

6. Los modelos de AER son: Modelo conceptual, diagramas de casos de uso y los contratos de las operaciones principales. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

7. El modelo conceptual debe representar cualquier tipo de relación que se dé entre los conceptos que forman parte de él. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

8. Un concepto debe incluir los atributos que indique las asociaciones que tiene nuestros conceptos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por suerte nos pasa)



Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar



Envía un mensaje...



WUOLAH



9. En un contrato si está relleno el apartado de las excepciones, el apartado de las precondiciones debe estar vacío. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

10. Lo siguiente es una poscondición correcta: "se creó una lista en la que se incluye el nombre del cliente, dirección y teléfono, que se proporciona como salida de la operación". 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

11. A la hora de elaborar el diagrama de comunicación de una operación son esenciales los siguientes apartados del contrato correspondiente: excepciones, precondiciones y poscondiciones. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

12. Con la abstracción de datos se abstraen sobre el funcionamiento para conseguir una estructura modular basada en procedimientos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

13. El acoplamiento es un indicador de la dependencia entre módulos, cuanto más alto sea este valor mejor será el diseño. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

14. El análisis de la productividad permite realizar una buena gestión de proyectos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

15. El diagrama de clases de diseño se deduce de los diagramas de comunicación. Elaboran los diagramas de comunicación y después el diagrama de clases del diseño. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

16. El diagrama de secuencia del sistema puede contener tantos objetos como sean necesarios para llevar a cabo una operación del sistema. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despertar
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

17. El diseño es el proceso de refinamiento, en el que partiendo de modelos del análisis vamos añadiendo información hasta completar el diseño. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

18. El mayor esfuerzo durante el proceso de producción del software se realiza en la etapa de desarrollo. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

19. El mayor esfuerzo realizado durante el mantenimiento de un software es para adaptar el software o nuevos requisitos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

20. El modelado de casos de uso solo puede ser usado en la etapa de detección de requisitos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

21. El modelo conceptual no debe incluir los nombres de rol de las asociaciones. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

22. El modelo conceptual no puede contener las navegabilidades de las asociaciones. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

23. El modelo conceptual o modelo de dominio es básico para especificar las postcondiciones de un contrato. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

24. El modelo de casos de uso permite determinar con facilidad los requisitos no funcionales del sistema. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

25. El modelo de casos de uso se usa exclusivamente para la obtención de requisitos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

26. El número de módulos de un sistema software debe ser cuantos más mejor, pues así garantizamos la independencia modular de cada uno de ellos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

27. El número de operaciones principales de un sistema es el mismo que el número de casos de usos que tengamos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

28. El proceso unificado es un modelo de proceso dirigido por casos de uso. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

29. El resultado del diseño de la arquitectura del software es un conjunto de subsistemas y las relaciones entre ellos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

30. En el diagrama de clases del diseño pueden aparecer nuevas clases, es decir, que no estén en el modelo conceptual. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

31. En el modelo conceptual hay que definir los atributos y los métodos de todas las clases. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

32. En los diagramas de clases de diseño no se deben representar las relaciones de dependencia entre clases, solo se deben representar las de asociación y de generalización. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

33. En los diagramas de clases de diseño pueden aparecer relaciones de dependencia. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

34. En un diagrama de secuencia del sistema pueden aparecer tantos objetos como necesitemos para modelar la interacción entre ellos y con los actores. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

35. Es posible que en un caso de uso no tenga que intervenir el sistema software a modelar. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

36. La arquitectura cliente-servidor favorece la escalabilidad de los sistemas software, porque permite la reconfiguración añadiendo clientes y servidores extra. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

37. La forma más directa de identificar casos de uso es identificando los objetivos y necesidades de los actores del sistema. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

38. La navegabilidad de las asociaciones en el diagrama de clases del diseño se obtiene teniendo en cuenta la dirección en los envíos de mensaje en los diagramas de comunicación. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

39. La primera tarea del diseño es encontrar el diseño de la arquitectura del sistema. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

40. Las relaciones entre actores y casos de uso son la asociación y la dependencia. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

41. Las relaciones entre los casos de uso pueden ser asociación, generalización y dependencia. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

42. Las relaciones que se dan entre casos de uso es la dependencia y la generalización. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

43. Las tareas principales de la ingeniería de requisitos son: Detección, Análisis, Especificación, Revisión y Reacción de Requisitos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

44. Las vías de comunicación o enlaces entre objetos en un diagrama de colaboración son bidireccionales. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

45. Lo siguiente es un recurso funcional "las reservas de préstamos de libros caducan a los 10 días a partir del momento que el libro esté a disposición del usuario". 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

46. Lo siguiente es un requisito NO funcional de facilidad de uso "el entorno debe avisar al usuario mediante email tras días antes de que finalice el plazo del préstamo". 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

47. Los siguientes son poscondiciones correctas "se creó una lista en la que se incluye el nombre del cliente, dirección y teléfono. Que se proporciona como salida de la operación". 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

48. Los actores representan roles que son interpretados por personas, dispositivos, otros sistemas... cuando el sistema está en uso. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤**



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

49. Los actores tienen que ser necesariamente los identificados como usuarios del sistema. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

50. Los diagramas de actividad de UML es una herramienta muy adecuada para el diseño del flujo de control. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

51. Los diagramas de interacción y los diagramas de actividad UML son herramientas de diseño que permiten representar lo mismo, son equivalentes. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

52. Los modelos de AER son: modelo conceptual, diagramas de casos de uso y los contratos de las operaciones principales. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

53. Los prototipos siempre se transforman hasta convertirse en el programa que se entrega al cliente. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

54. Los requisitos no funcionales determinan los objetivos del diseño. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

55. Los requisitos no funcionales suponen limitaciones para el diseño de un sistema software. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

56. Los tipos de requisitos son funcionales, no funcionales y FURPS+. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

57. Para elaborar el modelo de análisis es fundamental el modelo de casos de uso. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

58. Para incorporar generalizaciones es necesario encontrar clases conceptuales con elementos comunes. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

59. Si una función del sistema no cambia nada de lo especificado en el modelo conceptual su contrato no tendrá poscondiciones. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

60. Un caso de uso esencial describe que hace el sistema como respuesta a una petición de algún actor, pero no como lo hace. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

61. Un caso de uso produce algo de valor para un actor. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

62. Un caso de uso puede ser iniciado por un actor o por un usuario. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

63. Un concepto no debe incluir los atributos de otros conceptos que indiquen las relaciones entre ellos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

64. Un modelo de casos de uso lo componen los diagramas de casos de uso y la especificación de actores y casos de uso. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

65. Un modelo de casos de uso se centra en las necesidades que el usuario espera lograr al utilizar el sistema. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

66. Un nivel de acoplamiento alto y de cohesión bajo en un módulo garantiza un diseño de calidad. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

67. Una asociación es una conexión significativa y relevante entre conceptos. 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

68. Una mala solución para remediar el retraso en la entrega de un proyecto software es la llamada "horda mongoliana". 1 punto

Marca solo un óvalo.

Verdadero

Falso

Respuestas correctas en:

<https://www.wuolah.com/apuntes/5830060-f>

Créditos a @germanmj.

Enlace al formulario:

<https://forms.gle/Ub1vhreS9ufUqQGr7>

Examen-FIS-2019.pdf



LosCocos



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ➤➤➤➤➤➤➤

☺
*(a nosotros por
suerte nos pasa)*

WUOLAH

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►**



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Examen FIS 2018-2019 Convocatoria Enero

1. Responde a las siguientes cuestiones con verdadero o falso

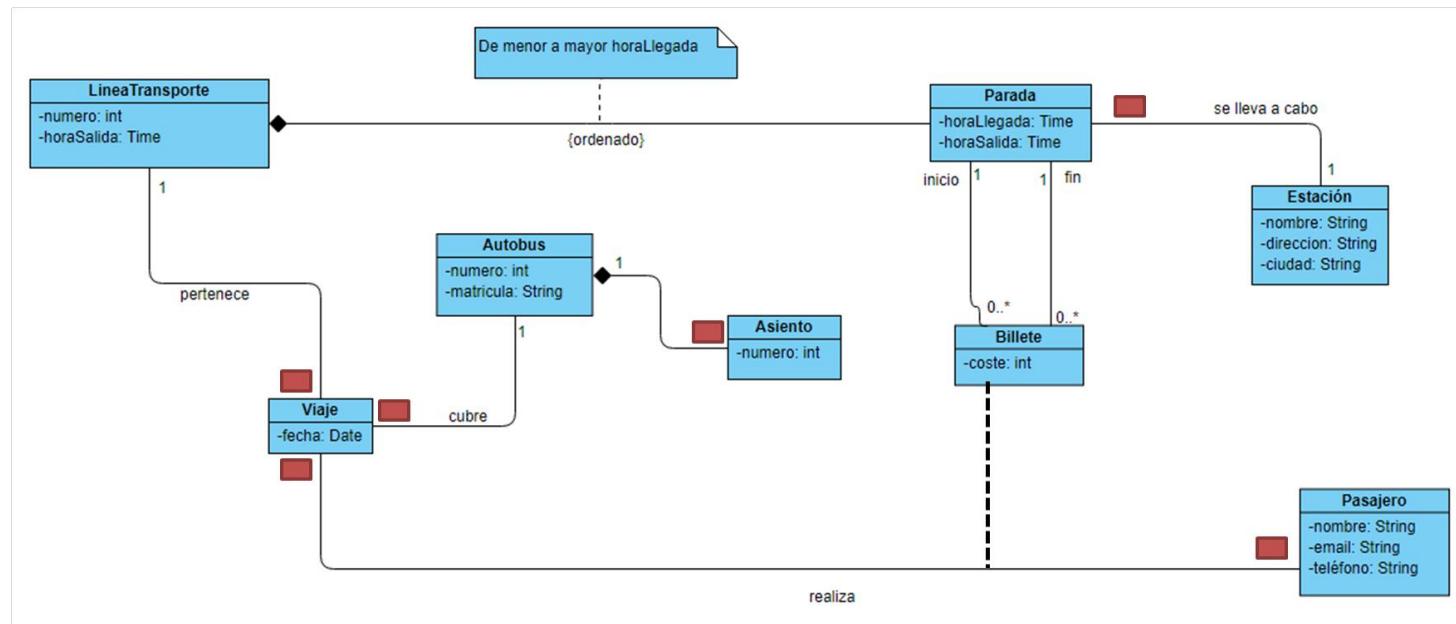
1	El número de módulos de un sistema software debe ser cuantos más mejor, pues así garantizamos la independencia modular de cada uno de ellos	
2	El principio de modularidad obliga a que cuantos más módulos tengamos mejor	
3	La arquitectura cliente-servidor favorece la escalabilidad de los sistemas software, por permite la reconfiguración añadiendo clientes y servidores extra	
4	La cohesión es un indicador de la unión funcional de los elementos que forma partes de un módulo	
5	La navegabilidad de las asociaciones en el diagrama de clases del diseño se obtiene teniendo en cuenta la dirección en los envíos de mensajes en los diagramas de comunicación	
6	La única relación que se puede dar entre actores es la generalización	
7	La primera tarea del diseño es encontrar el diseño de la arquitectura del sistema	
8	La primera tarea del diseñador es encontrar el diseño de la arquitectura de nuestro sistema	
9	La planificación de los proyectos software raramente se incumple	
10	La navegabilidad de las asociaciones en el diagrama de clases del diseño se obtiene teniendo en cuenta la dirección en los envíos de mensaje en los diagramas de comunicación	
11	Los modelos del análisis pueden contener tantas inconsistencias como consideremos oportunas, puesto que no son la solución del problema	
12	Los modelos del análisis pueden contener tantas inconsistencias como consideremos oportunas, puesto que no son la solución del problema	
13	Todos los sustantivos que se identifican a partir de la especificación de los casos de uso serán clases conceptuales que forman parte del modelo conceptual	
14	Un concepto no debe incluir atributos de otros conceptos que indiquen las relaciones entre ellos	
15	Los patrones de diseño para la asignación de responsabilidades a objetos nos van a ayuda a obtener el modelo de interacción de objetos	
16	Un actor puede ser cualquier entidad que se comunica con el sistema y que es externo a él	
17	Los prototipos siempre se trasforman hasta convertirse en el programa que se entrega al cliente	
18	Un caso de uso esencial describe que hace el sistema como respuesta a una petición de algún actor, pero no como lo hace	
19	Un caso de uso esencial describe que hace el sistema como respuesta a una petición de algún actor, pero no como lo hace	
20	Un caso de uso produce algo de valor para un actor	

2. Contesta brevemente a las siguientes cuestiones

- Tipos de relaciones existentes en los diagramas de casos de uso, ¿para qué se utilizan cada una de ellas?
- Describe los modelos que se obtienen como resultado del análisis y especificación de requisitos
- Propiedades que deben poseer los requisitos
- Comenta el principio de diseño de ocultación de información

3. Dada el siguiente diagrama, en el que se representa la gestión de una línea de viajes:

- El sistema crea y elimina viajes
- El sistema crea viajes a un determinado horario
- Un pasajero puede adquirir un billete para un viaje
- ...



A. Realice el Diagrama de Casos de Usos (Añada la información que vea conveniente)

B. Realice el Diagrama de secuencia del diagrama anterior (A)

C. Conteste a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué cambiaría en el modelo conceptual para que se pueda asignar varios autobuses a un viaje para cubrir la demanda de billetes?
- Si queremos que “el conductor compruebe los billetes de los pasajeros en las parada de inicio de sus viajes, para registrar que el pasajero realiza el viaje del billete del conductor”, ¿Qué es necesario añadir?
- Añada la navegabilidad y multiplicidad al diagrama

4. Complete el contrato:

Nombre	datosBillete = registrarAdquisicionBillete (idViaje, idPasajero, idParadaInicio, idParadaFin, numeroAutobus, numeroAsiento, coste)
Responsabilidad	Registra la adquisición de un billete para un viaje de un pasajero y proporciona la información relevante asociada al billete para el pasajero
Notas	
Excepciones	
Salida	
Precondiciones	
Poscondiciones	

5. Realice el Diagrama de Comunicación del siguiente contrato:

Nombre	anularAdquisicion (idViaje, idPasajero)
Responsabilidad	Registra la anulación de un billete para un viaje de un pasajero
Notas	
Excepciones	Si la fecha de idViaje es de un día anterior o igual al día actual
Salida	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none">• Debe existir el objeto idViaje de la clase Viaje• Debe existir el objeto idPasajero de la clase Pasajero
Poscondiciones	<ul style="list-style-type: none">• Se eliminó el enlace entre el objeto de la clase Billete, miBillete identificado por el objeto idViaje de la clase Viaje y por el objeto idPasajero de la clase Pasajero• Se eliminó el enlace entre el objeto miBillete de la clase Billete y el objeto asiento de la clase Asiento• Se eliminó el enlace entre el objeto miBillete de la clase Billete y el objeto parada de la clase Parada (inicio)• Se eliminó el enlace entre el objeto miBillete de la clase Billete y el objeto parada de la clase Parada (fin)• Se eliminó el enlace entre el objeto miBillete de la clase Billete y el objeto pasajero de la clase Pasajero• Se eliminó el objeto miBillete de la clase Billete

6. Realice el Diagrama de Clases teniendo en cuenta el Diagrama de Comunicación anterior

Examenes.pdf



gabri11



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►►►

Smiley face icon

(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

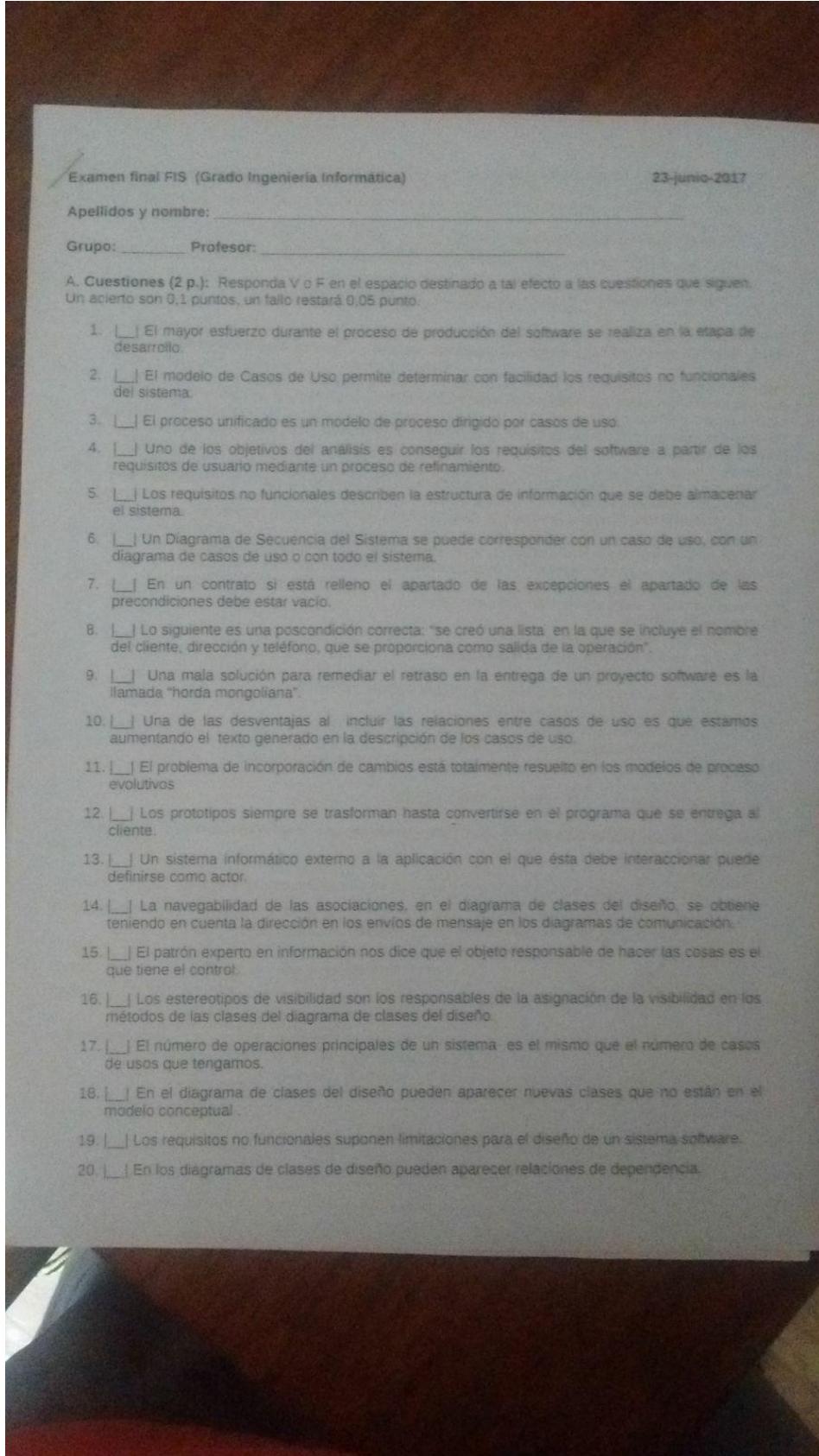
No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita



B. (2 p.) (0.5 puntos cada pregunta) Responder brevemente a las siguientes cuestiones

1. Tipos de relaciones existentes en los diagramas de casos de uso. ¿Para qué se utiliza cada una de ellas?
2. Navegabilidad de las asociaciones. ¿Dónde, cómo y cuándo se indican?
3. ¿Qué se entiende por requisito y cuáles son los distintos tipos de requisitos? Pon un ejemplo de cada uno de ellos.
4. Comenta brevemente el principio de diseño de independencia modular

C. Problemas (6 p.):

Teniendo en cuenta la especificación del siguiente supuesto, resuelve los ejercicios planteados

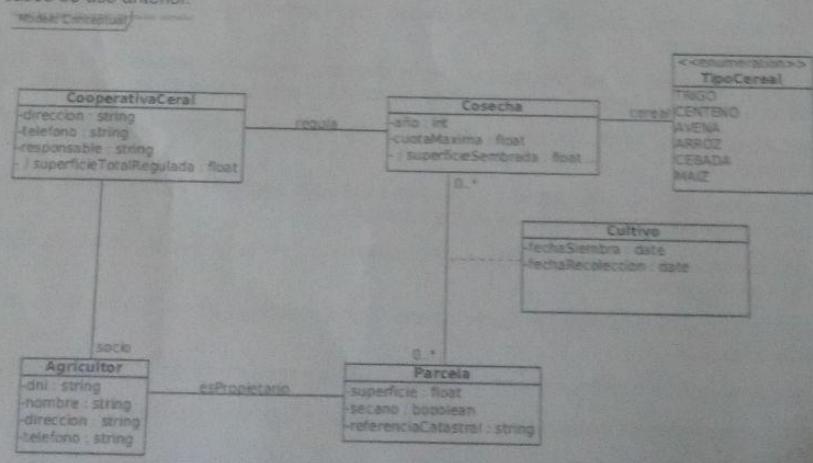
Una cooperativa agrícola necesita llevar un control de los cereales que cultivan sus socios, para ello necesita de una aplicación informática que realice dicho control, de tal forma que cuando se haya alcanzado la superficie máxima permitida para ese cereal no se concedan más permisos para su cultivo. Los cereales que regula la cooperativa son: trigo, cebada, avena, arroz, maíz y centeno. La cuota máxima de siembra de cada cereal varía para cada temporada, por ejemplo para la cosecha de 2017 han tenido los siguientes valores: el trigo y el arroz se llevan el 30% cada uno y el centeno, avena, cebada y maíz el 10% del total de la superficie dedicada de ello. Cuando un agricultor decide cultivar en sus tierras un determinado cereal, debe solicitar permiso a la cooperativa, de esta forma se asegura que no se desequilibren los porcentajes indicados anteriormente. Los permisos se van concediendo conforme se van solicitando. El agricultor debe proporcionar un orden de preferencia de siembra, de tal forma que si no queda cuota para el primero, se mira su segunda preferencia y así hasta que se encuentre el cereal que puede cultivar. Se debe mantener información respecto a qué cultivos se han ido dando a lo largo del tiempo en cada una de las parcelas, pues ante conflictos se le concede el permiso al que haya sembrado menos veces ese cereal. El sistema debe permitir:

- Incorporar nuevos socios/agricultores
- Incluir nuevas parcelas para su regulación
- Dejar de regular parcelas
- Gestión de permisos para la siembra de un determinado cereal
- Control de la recolección de un cereal
- Dar de baja socios/agricultores
- Consultar siembra actual de un determinado cereal

(Ver diagrama que se aporta, es un esquema de modelo conceptual del supuesto)

Ejercicio 1 (1 puntos): Haz el Diagrama de Casos de Uso

Ejercicio 2 (1 punto): Haz el Diagrama de Secuencia del Sistema que se corresponde con el diagrama de casos de uso anterior.



Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por suerte nos pasa)



Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar



Envía un mensaje...



WUOLAH



Ejercicio 3 (1,5 punto, 0,3 cada una). El anterior diagrama se corresponde con el Modelo Conceptual del supuesto anterior, responde a las cuestiones planteadas a continuación. Justifica la respuesta e indica la solución sobre el propio diagrama.

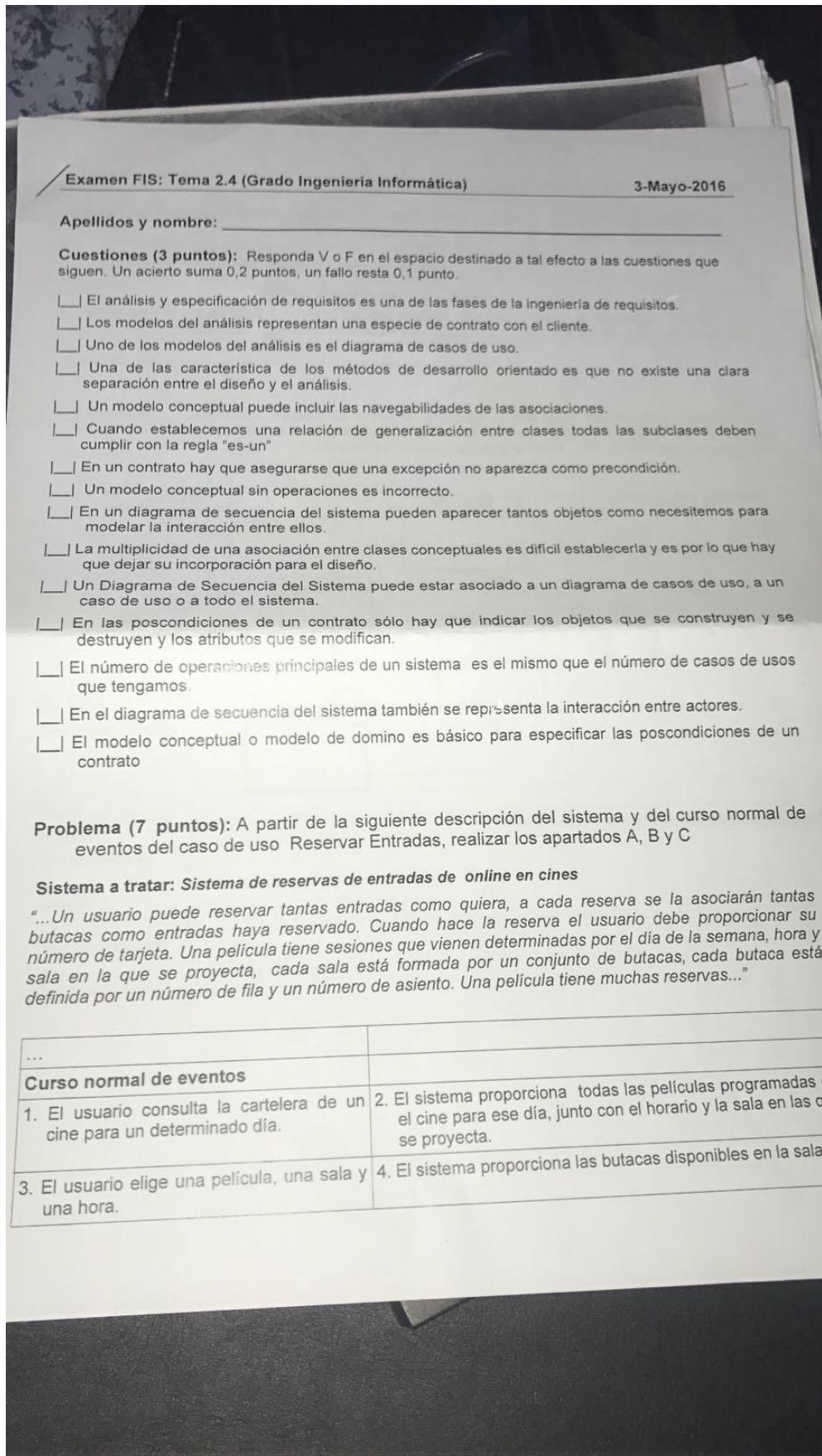
- ¿Qué cambiaría en el Modelo Conceptual si la asociación que existe entre CooperativaCereal y Agricultor es: "La cooperativa está formada por agricultores"?
- ¿Qué cambiaría en el Modelo Conceptual si el responsable de la cooperativa es un Agricultor?
- Añadir la multiplicidades de las asociaciones que consideres que faltan
- Si tenemos el siguiente requisito funcional "El sistema debe proporcionar la cantidad (peso total) de un determinado cereal recolectado en una cosecha" ¿Qué habría que añadir en el Modelo Conceptual para poder cumplir con este requisito?
- Añade a este Modelo Conceptual las navegabilidades de las asociaciones que consideres necesarias

Ejercicio 4 (1 punto): Expresa las poscondiciones del contrato de la siguiente operación:

Nombre	asignarCultivoAParcela(idAgricultor,idParcela,idCosecha,fechaPrevistaSiembra)
Responsabilidad	Asigna un nuevo cultivo de un determinado tipo de cereal a una parcela para un año, indicando cuál es la fecha prevista de siembra
Notas	idCosecha= año+cereal
Poscondiciones	

Ejercicio 5 (1,5 punto): A partir del siguiente contrato haced el diagrama de comunicación de la siguiente operación:

Nombre	totalRecolectado = recolectarCosecha(idParcela, idCosecha, fecha ,cantidad)
Responsabilidad	Actualiza la fecha de recolección y la cantidad de cereal recolectado para un determinado cultivo en una parcela y en una cosecha. Proporciona la cantidad de ese cereal que se lleva recolectada en ese año
Notas	idCosecha = año + cereal
Salida	totalRecolectado = {suma de cantidadRecolectada} de todos los objetos Cultivo del objeto Cosecha identificado por idCosecha
Poscondiciones	<ul style="list-style-type: none"> • Fue modificado el atributo fechaRecolección del objeto de la clase Cultivo Identificado por idCosecha e idParcela a fecha • Fue modificado el atributo cantidadRecolectada del objeto de la clase Cultivo identificado por idCosecha e idParcela a cantidad



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Examen FIS: Tema 2.4 (Grado Ingeniería Informática) 3-Mayo-2011

5. El usuario elige las butacas que desea e indica que reserva las entradas.

6. El sistema proporciona la siguiente información:

- Título de la película.
- Día, hora y sala en la que se proyecta.
- Número de fila y asiento de cada una de las entradas.
- Precio total.

y pide confirmación de la operación.

7. El usuario confirma la reserva y proporciona el número de la tarjeta.

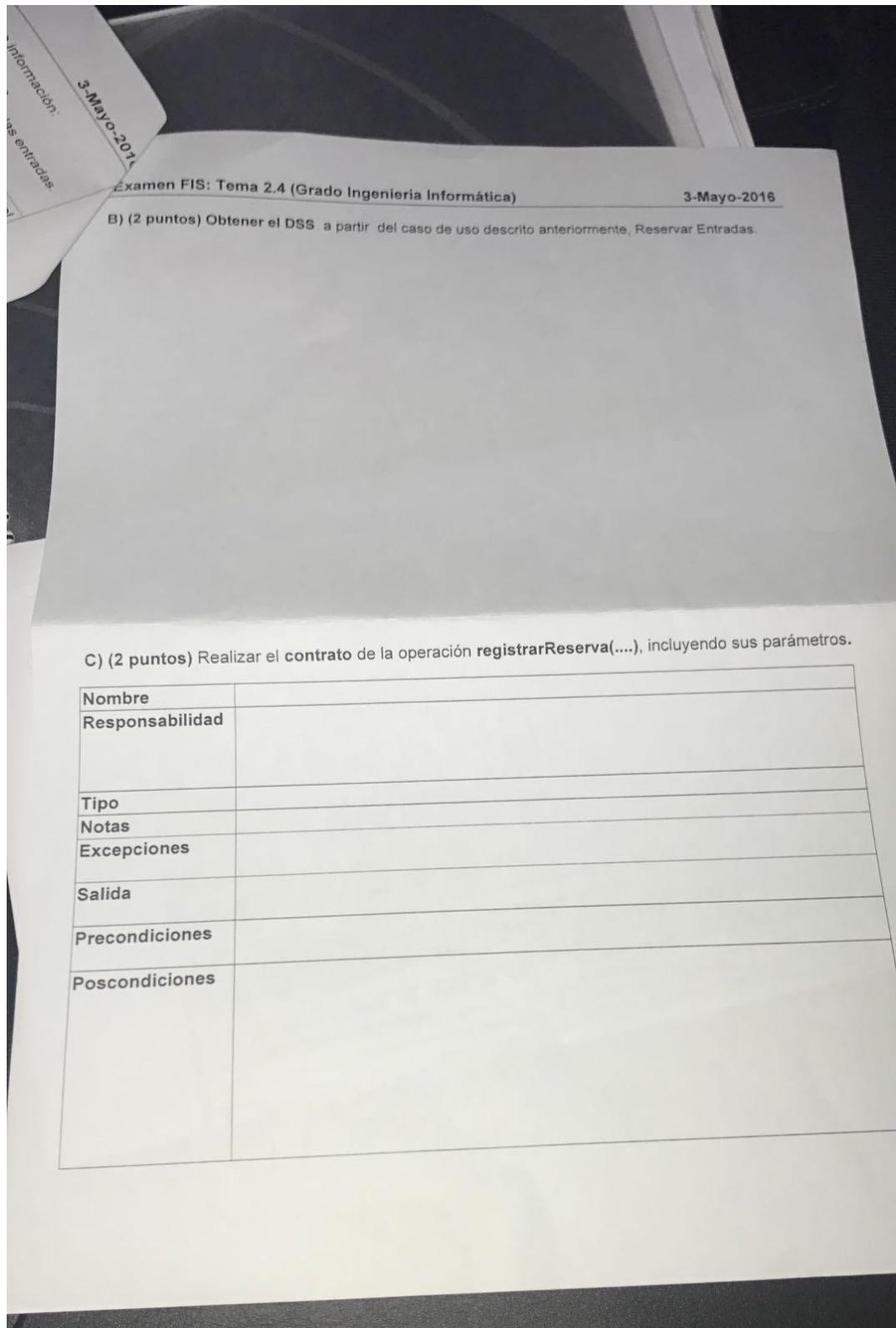
8. El sistema registra la reserva de entradas por parte del usuario y proporciona un código de reserva.

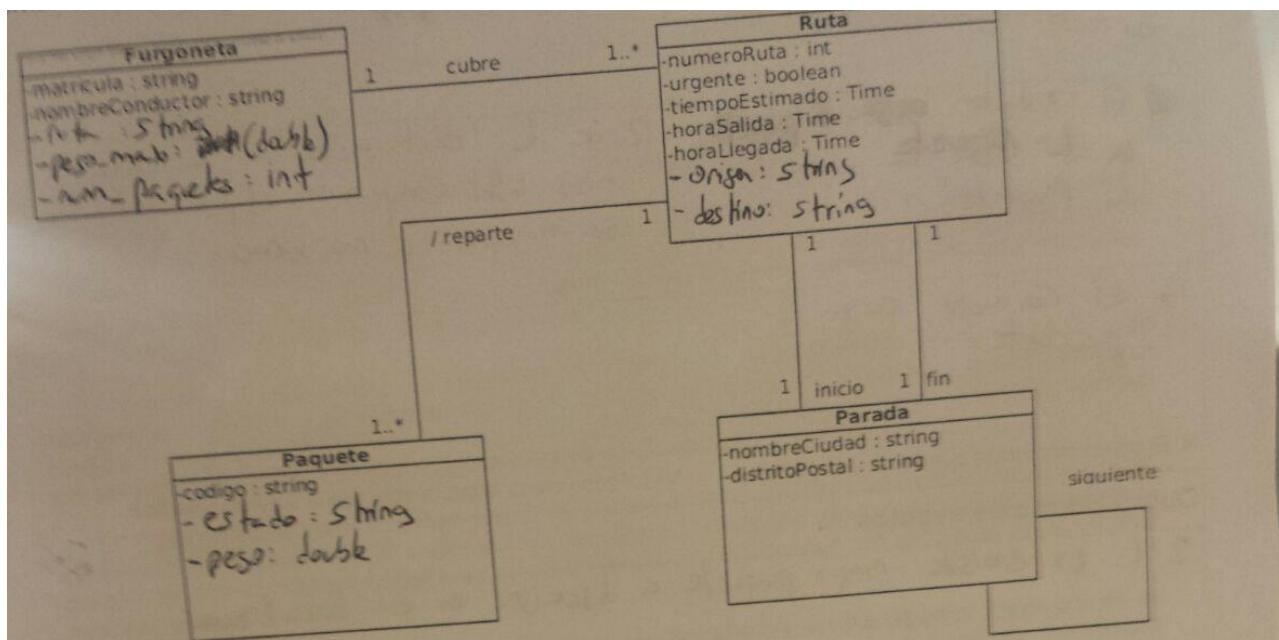
A) (3 puntos). Terminar de completar el siguiente esquema de modelo conceptual, incorporando atributos de conceptos y nombre y multiplicidad de las asociaciones que se deducen de la descripción del problema y del caso de uso. Justifica todas las decisiones tomadas.

```
classDiagram
    class Pelicula
    class Sesion
    class Sala
    class Reserva
    class Butaca
    class Cartelera

    Pelicula "1..>" Sesion : 
    Pelicula "1..>" Reserva : 
    Sesion "1..>" Reserva : 
    Reserva "1..>" Butaca : 
    Butaca "1..>" Sala : 
```

Justificación de las decisiones tomadas:





4) (0,5 p.) Hacer el siguiente contrato

Nombre	listIdPaquetesSinDescargar=comprobarDescargaParada(idRuta,idParada)
Responsabilidad	Proporcionar todos los id de paquetes que no se han descargado en la parada correspondiente, si se han descargado todos esta lista se devuelve vacía.
Tipo	Funes po
Notas	
Excepciones	<ul style="list-style-type: none"> No existe el objeto de la clase ruta ident. por "idRuta" No existe el objeto de la clase parada ident. por "idParada"
Salida	
Precondiciones	- Debe haberse iniciado una ruta
Poscondiciones	- Mostrar una lista de los paquetes sin descargar

WUOLAH

si lees esto me debes un besito

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirme
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

C. Problemas (6 p.):

Descripción de supuesto: La empresa de transporte Furespo dispone de una flota de furgonetas para distribución de paquetes por toda la península ibérica (España y Portugal). Si las furgonetas se les asignan rutas. Cada ruta tiene un origen y un destino y también puede contener paradas intermedias. Las paradas se definen indicando su ciudad y distrito postal.

Las rutas y sus envíos de paquetes las definen los administrativos de la empresa. Los conductores van informando a la empresa de las paradas recorridas y de los paquetes que entregan y recogen en cada una. Los administrativos pueden añadir envíos de paquetes sobre la marcha, siempre que las paradas correspondientes no hayan sido aún recorridas por la furgoneta.

Cada furgoneta tiene un peso máximo de carga permitido. La carga total de las furgonetas varía cambiando a lo largo de la ruta, en función de las cargas y descargas efectuadas. Los administrativos deberán tenerlo en cuenta y hacerse responsables de que la carga total de las furgonetas no sobrepase nunca su máximo permitido.

Requisito de información (RI-10): Un paquete se puede encontrar en tres estados según dónde se encuentre: NOCARGADO (En su parada de origen, esperando a que la furgoneta lo recoge), CARGADO (en la furgoneta) y DESCARGADO (descargado por la furgoneta en su parada de destino).

Recomendación: Leer y tratar de entender todos los ejercicios antes de comenzar a resueltos.

1) (0,5 p.) Hacer el diagrama de casos caso de uso que contempla la especificación inicial de requisitos anterior.

2) (1,3 p.) Completar el siguiente caso de uso y obtener el Diagrama de Secuencia del Sistema correspondiente al caso de uso:

Realizar parada

Objetivo: Facilitar la carga y descarga de paquetes en una parada

Curso normal de eventos

ACTOR	SISTEMA
1. El conductor indica que inicia una parada	2. Solicitud que se descarguen los paquetes de la parada
3. El conductor proporciona el código del paquete a descargar.	4. Valida que el código proporcionado se corresponda con un paquete a descargar en la parada y registra su ha sido descargado.
5. El paso 3 y 4 se realiza hasta que el conductor indique que se ha finalizado la descarga	6. Comprueba que se han llevado a cabo todas las tareas de la parada
8. El conductor comprueba el peso del paquet	7. Solicitud que se carguen los paquetes de la parada
	9. Se verifica la carga total de furgoneta

Cuestiones (2 p.). Responda V o F en el espacio que siguen. Un acierto son 0,1 puntos, un fallo restará 0,05 punto.

- 1. F No se deben incluir atributos en un concepto que sean atributos de otro concepto para ser usados como clave de acceso a ese otro concepto.
- 2. V Si una función del sistema no cambia nada de lo especificado en el modelo conceptual su contrato no tendrá postcondiciones.
- 3. V El proceso unificado es un modelo de proceso dirigido por casos de uso.
- 4. F El mayor esfuerzo durante el proceso de producción del software se realiza en la etapa de definición.
- 5. V En el modelo conceptual hay que definir los atributos y los métodos de todas las clases.
- 6. V Una asociación es una conexión significativa y relevante entre conceptos.
- 7. F Los tipos de requisitos son funcionales, no funcionales y FURPS+.
- 8. F Es posible que en un caso de uso no tenga que intervenir el sistema software a modelar.
- 9. V La arquitectura cliente-servidor favorece la escalabilidad de los sistemas software, porque permite la reconfiguración añadiendo clientes y servidores extras.
- 10. F Todos los sustantivos que se identifican a partir de la especificación de los casos de uso serán clases conceptuales que forman parte del modelo conceptual.
- 11. F Si en un contrato se definen excepciones no se pueden definir precondiciones.
- 12. F Los requisitos no funcionales determinan los objetivos de diseño.
- 13. V Para incorporar generalizaciones es necesario encontrar clases conceptuales con elementos comunes.
- 14. V Los diagramas de Pert son una representación gráfica de un proyecto usando un diagrama de sectores.
- 15. F El diagrama de clases de diseño se deduce de los diagramas de comunicación. Primero se elaboran los diagramas de comunicación y después el diagrama de clases del diseño.
- 16. F No hay ninguna diferencia entre los concepto de verificación y validación, tan sólo que verificación es el término usado por los desarrolladores y validación es usado por los usuarios/clientes.
- 17. V El objetivo de la técnica de prueba del camino básico es que se ejecute el programa para todos los posibles valores de las entradas.
- 18. V El análisis de la productividad permite realizar una buena gestión de proyectos.
- 19. V La planificación de los proyectos software raramente se incumple.
- 0. V Es mejor que las actividades de verificación las lleve a cabo el mismo equipo que hecho el desarrollo.

Examen-final-2020-respuestas-cor...



pilar_nr



Fundamentos de Ingeniería del Software



2º Grado en Ingeniería Informática



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



Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►►►

Smiley face icon

(a nosotros por
suerte nos pasa)

WUOLAH

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera** ➤➤➤➤➤



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Fundamentos de Ingeniería del Software
3º del Doble Grado en I. Informática y Matemáticas
3ª del Doble Grado en I. Informática y ADE
26-Junio-2020

Apellidos y Nombre:

Responda **V** o **F**, en el espacio destinado a tal efecto, a las siguientes cuestiones.

Un acierto son **2 puntos**, un fallo resta **1 punto** (total **100 puntos**)

- | F | Todos los sustantivos que se identifiquen en los casos de uso se representan como conceptos en el diagrama conceptual.
- | F | El diagrama de componentes especifica el hardware físico sobre el que se ejecutará el sistema software.
- | V | Uno de los objetivos de la fase de inicio del proceso unificado es el estudio de viabilidad del sistema a desarrollar.
- | F | Durante la etapa de definición hay que conseguir encontrar la solución software al sistema analizado.
- | F | Las clases del diagrama de clases del diseño toman sus atributos de los diagramas de comunicación.
- | F | Todos los enlaces estereotipados con <<L>>, <<P>> o <<G>> estarán en el diagrama de clases del diseño como una asociación.
- | V | El usuario es una pieza importante en el proceso de validación de las especificaciones del software.
- | F | El uso de mecanismos de abstracción en el diseño permiten obtener la modularidad adecuada de un sistema software.
- | V | Uno de los problemas más importantes en el proceso de desarrollo del software es el incumplimiento de la planificación.
- | F | El modelo de prototipos es un buen método para validar los requisitos de los usuarios en cualquier proyecto de desarrollo de software.
- | F | En la arquitectura multicapa las capas deben estar lo más acopladas posible
- | V | Los requisitos no funcionales definen los criterios de calidad del sistema software.
- | F | Las asociaciones de navegación se obtienen a partir de las asociaciones del modelo conceptual.
- | F | Los requisitos no funcionales no tienen ninguna relación con los funcionales.
- | V | En el diagrama de clases del diseño pueden aparecer clases que no estaban en el diagrama de conceptos construido en el modelo de análisis.

WUOLAH

- | | 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.
- | | La detección de conflictos entre los requisitos es una de las principales actividades del análisis de requisitos.
- | | Las bases principales para obtener los diagramas de comunicación son los contratos y el modelo conceptual.
- | | Un caso de uso sólo puede tener un actor principal que coincide con el que inicia el caso de uso.
- | | El uso de métodos de desarrollo ágiles rompen con la filosofía de equipos de trabajo organizados de forma jerárquica.
- | | Una de las ventajas al incluir las relaciones entre los casos de uso es que se reduce el texto generado en la descripción de los casos de uso.
- | | Uno de los pasos a realizar en la elaboración del modelo de interacción de objetos es la incorporación de las asociaciones entre las clases de objetos.
- | | Los diagramas de actividad se usan como complemento a la descripción de un caso de uso complejo.
- | | El uso del patrón controlador en la elaboración del modelo de diseño se hace para reducir el nivel de acoplamiento entre los elementos de la interfaz de usuario y los que modelan la solución.
- | | Los proyectos software reales raramente se adaptan a un modelo de ciclo de vida clásico o en cascada.
- | | El análisis de requisitos permite descubrir los conflictos existentes entre los requisitos.
- | | Durante el análisis no se estudia la solución que se va a proponer al problema planteado, eso se deja a la fase de diseño.
- | | Con el análisis orientado a objetos sólo se modelan las propiedades estáticas del ámbito del problema.
- | | Los casos de uso “esenciales” son los procedimientos comunes más importantes del sistema
- | | No se deben usar atributos de un concepto como clave de acceso desde otro concepto.
- | | El modelo conceptual se representa usando un diagrama de clases que contiene las clases con sus atributos, métodos y asociaciones.
- | | En un diagrama de secuencia del sistema pueden aparecer tantos objetos como se necesiten para modelar la interacción entre ellos.
- | | Un caso de uso puede generar más de una operación en el diagrama de secuencia del sistema.
- | | Los patrones de diseño para la asignación de responsabilidades a objetos ayudan a obtener el diagrama de clases del diseño.
- | | Una asociación es una conexión significativa y relevante entre conceptos.

Que no te escriban poemas de amor cuando terminen la carrera

(a nosotros por suerte nos pasa)



Ayer a las 20:20

Oh Wuolah wuolitah
Tu que eres tan bonita

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar



Envía un mensaje...



WUOLAH



- |— F | El modelo estructural del análisis está representado por el/los diagramas de secuencia del sistema.
- |— V | Antes de definir una subclase en un modelo conceptual se debe comprobar que cumple las reglas del 100% y del “es-un”.
- |— V | El diseño es una tarea clave para la calidad del producto software.
- |— F | Un cambio de estado que se describe en las poscondiciones de un contrato es la creación de un atributo.
- |— F | Cuando se construye un modelo conceptual es mejor añadir el mayor número posible de asociaciones entre conceptos.
- |— V | Un participante en un diagrama de secuencia puede ser un objeto individual o un multiobjeto.
- |— V | La diferencia entre una precondición y una excepción es que la precondición no tiene que comprobarse en la operación que se está definiendo.
- |— V | En el diagrama de clases del diseño, la multiplicidad se obtiene de la existencia o no de multiobjetos en los diagrama de comunicación.
- |— F | 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 | El incumplimiento de la planificación lleva de forma inmediata al aumento de personal en el equipo de desarrollo.
- |— V | Una característica de los métodos ágiles es las entregas frecuentes.
- |— V | 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 | Los requisitos de un proyecto software pueden cambiar continuamente, pero esto no es un problema ya que los sistemas software son flexibles (se adaptan a los cambios).
- |— F | Para obtener un buen diseño, cada módulo debe presentar un bajo nivel de cohesión.
- |— V | La arquitectura de un sistema software facilita la comprensión de la estructura global del sistema.

**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ►►►►►**



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decíte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

**Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita**

WUOLAH