PRÁCTICA 1 SIS-2420 B

PARTE TEÓRICA

NOMBRE: Vallejos Ruiz Celeste Alejandra

1. ¿Qué es un sistema?

Un conjunto de elementos que trabajan de forma coordinada entre sí para lograr un objetivo común

1. ¿Qué es y qué diferencias tienen una clase abstracta y una clase estática en C#?

Una clase abstracta en aquella que sirve para la creación de otras clases, pero no se pueden instanciar objetos en ella. Una clase estática es aquella de la que no se pueden heredar otras clases

1. ¿Qué es y qué diferencias tienen la herencia y polimorfismo en C#?

Herencia es agrupar características en común de dos o más clases para ponerlas en una clase que abarque a las otras. Polimorfismo es usar métodos con el mismo nombre, pero que funcionen de forma diferente y reciban diferentes parámetros.

1. ¿Qué es un ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC)?

Son los pasos que sigue el desarrollo para ejecutarse, y se repiten hasta lograr el objetivo. Estos pasos son: Captura de requerimientos, análisis, diseño, implementación y realización de pruebas.

1. Para qué sirven estos comandos en Git:

* Git init: Iniciar un repositorio de proyecto de git
* Git status: Revisar los cambios del código
* Git add: Guardar los cambios
* Git commit –m “Mensaje”: Guardar cambios en ramas con una descripción
* Git log: Ver el historial de cambios
* Git check out ver las diferentes versiones del código
* Git branch Listar y crear ramas
* Git push Subir los cambios al repositorio en línea
* Git pull Obtener los archivos del repositorio en línea
* Git clone: Crear una copia en un repositorio en línea

1. ¿Cuál es la diferencia entre una metodología tradicional y ágil?

Una metodología tradicional sólo pasa una vez por su ciclo de vida durante un largo tiempo, así que no permite la retroalimentación. Una metodología ágil repite varias veces su ciclo de vida en periodos cortos, lo que permite añadir al proyecto nuevas funciones de acuerdo a los requerimientos que vayan surgiendo.

1. Dar 5 ejemplos de una metodología tradicional y 5 ejemplos de metodología ágil

* Cascada
* Incremental
* Prototipo
* Espiral
* RUP
* SCRUM
* Programación externa
* Kanbam
* Lean
* FDD