



Unidad 1 Desarrollo Software Tarea 1

Tarea no evaluable.

1. Cuestiones

2. A partir de la clasificación de software, identifica un par de programas de cada tipo: sistemas, aplicaciones, programación
 - Sistemas: Windows 10 - Linux
 - Aplicaciones: VLC media player - Winrar
 - Programación: Visual Studio Code - Delphi
3. Luego averigua qué tipo de licencia software tienen.
 - Windows 10 – Propietario
 - Linux – Libre
 - VLC media player – Libre gpl
 - Winrar - Propietario
 - Visual Studio Code - Libre
 - Delphi - Propietario
4. Define con tus palabras qué es:
 - un software libre: Es aquel que tiene una licencia, pero nos ceden 4 libertades: Uso, Estudio(acceso al código), Modificación y Distribución.
 - un software, propietario: Es un tipo de software en el cual no tenemos libertades como en el libre, como por ejemplo acceso al código.
 - un software de dominio público: Es aquel que carece de licencia.
5. ¿Qué es la licencia GPL: a qué nos da derecho y qué implica?

Es un tipo de licencia libre o de Código abierto, nos da derecho al Uso, Estudio (que nos da acceso al código del software y ver cómo funciona), Modificación (poder modificar el código y adaptarlo) y Distribución (podemos redistribuir el software y sus mejoras o versiones modificadas).

6. Realiza una clasificación de las licencias de software.
 - Licencia de software de código abierto
 - GNU General Public License (GPL), MIT License, Licencia Apache, Licencia BDS,
 - Licencia de software propietario
 - Microsoft office
 - Licencias de Dominio Público
 - Licencia de Evaluación o de pruebas.
 - Licencias de Suscripción.
7. Investiga con qué actividades o métodos puede realizarse la extracción de requisitos en la fase de análisis.
 - Entrevistas, Observación, Cuestionarios, Brainstorming, Analisis de documentación, Prototipado.

Diagramas de flujo:

1. Diseña el diagrama de flujos para encender un ordenador, piensa qué harías si al pulsar no enciende.
2. Diseña el diagrama de flujo de una máquina expendedora de bebidas y snacks en los que los productos se seleccionan por presionando el teclado numérico con el código del producto deseado. Piensa cómo modelar que el cliente escoja el producto y el saldo sea insuficiente y también el caso en el que el código introducido sea incorrecto.

