

Kahoot - MDAS

1. **En la última subfase de especificación de componentes:**
 - a) Es posible unificar interfaces
 - b) No es posible unificar interfaces
 - c) Operaciones comunes deben aparecer en múltiples interfaces
 - d) Ninguna es correcta
2. **Los diagramas de bloques son representaciones arquitecturales útiles desde el punto de vista de:**
 - a) Planificación
 - b) Diseño de interfaces
 - c) Diseñador software
 - d) Ninguna es correcta
3. **Según los principios básicos de diseño, se debe evaluar conforme se desarrolla, no al final:**
 - a) Verdadero
 - b) Falso
4. **Si tenemos varios procesos de negocio, tendremos un único diagrama de actividad:**
 1. Verdadero
 2. Falso
5. **Según los principios básicos de diseño la estructuración para admitir cambios no es necesaria:**
 - a) Verdadero
 - b) Falso
6. **Una operación de interfaz representa un contrato de grano grueso entre un cliente y un componente, estableciendo un servicio que el componente ofrece:**
 - a) Verdadero
 - b) Falso
7. **Modelado de los procesos de negocio. Conjunto de actividades y tareas bien estructuradas detallando los pasos requeridos que sirven para la producción de un servicio o producto en el contexto de un cliente concreto:**
 - a) Verdadero
 - b) Falso
8. **Modelo de proceso de negocio. Conjunto de actividades y tareas bien estructuradas detallando los pasos requeridos que sirven para la producción de un servicio o producto en el contexto de un cliente concreto. Un sistema sólo puede tener un proceso de negocio:**
 - a) Verdadero
 - b) Falso
9. **La subfase de interacción de componentes considera al BTM, la arquitectura inicial, y las interfaces tanto del sistema como del negocio:**
 - a) Verdadero
 - b) Falso
10. **Imaginemos que tenemos las interfaces IManageProduct e IProductMgt:**
 - a) La primera es una interfaz del sistema y la segunda del negocio
 - b) No podemos saber cual de ellas del sistema y cual de negocio
 - c) La primera es una interfaz de negocio y la segunda del sistema
 - d) Ambas interfaces pueden ser del sistema y negocio

11.Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta:

- a) Cualquier arquitectura es un componente
- b) Sólo los sistemas que pueden descomponerse tienen una arquitectura
- c) Todo componente es una arquitectura
- d) Todo sistema tiene una arquitectura

12. Si tenemos varios procesos de negocio, tendremos varios diagramas de casos de uso:

- a) Verdadero
- b) Falso

13. La última fase de especificación de componentes:

- a) Tiene en cuenta el BTM, las interfaces y la arquitectura
- b) Tiene en cuenta el BCM, las interfaces y la arquitectura
- c) Tiene en cuenta el BTM, las interfaces y la arquitectura inicial
- d) Considera los IIM que se han definido en la fase anterior

14.Cuál de las siguientes propiedades debe ser considerada por un sistema:

- a) Seguridad
- b) Reusabilidad
- c) Rendimiento
- d) Todas son correctas

15. Un buen diseño arquitectónico debe promover, fundamentalmente:

- a) La trazabilidad
- b) La escalabilidad
- c) La reusabilidad de sus componentes
- d) La seguridad

16. Un ejemplo de patrón arquitectónico es:

- a) Wrapper
- b) Componente
- c) Modelo-Vista-Controlador
- d) Arquitectura en n capas

17. Si el rendimiento es crítico, se requiere poca comunicación entre subsistemas. Predominan componentes de grano grueso:

- a) Verdadero
- b) Falso

18. Unidad abstracta que encapsula un estado y una funcionalidad, y que interactúa con su entorno a través de interfaces:

- a) Sistema arquitectónico
- b) Patrón de diseño
- c) Interfaz
- d) Componente

19. Al proceso creativo de transformar un problema en una solución, así como a la descripción de dicha solución es:

- a) Tiempo de reflexión no consciente
- b) Diseño de software
- c) Diseño arquitectónico
- d) Identificación del problema

20. Un ejemplo de estilo arquitectónico es:

- a) Wrapper
- b) Modelo-Vista-Controlador
- c) Componente
- d) Arquitectura en n capas

- 21. De mayor a menor nivel de abstracción. Patrón de diseño, patrón arquitectónico, estilo arquitectónico, arquitectura software:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 22. Según los principios básicos de diseño se debe evitar invertir cosas ya existentes:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 23. Definición. Colección de decisiones de diseño arquitectónico que son aplicables a un problema recurrente y parametrizadas para poder ser consideradas en distintos contextos de desarrollo de software en el que el problema puede aparecer:**
- a) Patrón arquitectónico
 - b) Estilo arquitectónico
 - c) Arquitectura software
 - d) Patrón de diseño
- 24. Si la protección es crítica, debería estructurarse el sistema en capas. Recursos más protegidos en capas internas:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 25. Una operación de interfaz representa un contrato de grano fino entre un cliente y un componente, estableciendo un servicio que el componente ofrece:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 26. Según los principios básicos de diseño, la evaluación sólo se realiza al final:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 27. Es imposible tener un único divagar de actividad por lo que sólo tendremos un único diagrama de casos de uso:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 28. Si tenemos varios diagramas de actividad, tendremos varios diagramas de casos de uso:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 29. Si la protección es crítica, tenemos que tener poca comunicación entre subsistemas:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 30. Las operaciones del negocio se descubren en la fase:**
- a) En la última fase de especificación
 - b) Interacción de componentes
 - c) Identificación de componentes
 - d) Ninguna es correcta

- 31. Definición. Solución general y reutilizaban a un problema recurrente en un contexto dado del diseño software. No se trata de una solución de código ya acabada, sino de una descripción o plantilla que indica al programador cómo resolver un problema que ocurre en muchas ocasiones:**
- a) Patrón de diseño
 - b) Estilo arquitectónico
 - c) Patrón arquitectónico
 - d) Arquitectura software
- 32. La subfase de interacción de componentes considera la arquitectura inicial, y las interfaces tanto del sistema como del negocio. Además, identifica las operaciones del negocio:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 33. Los diagramas de bloques no son representaciones arquitecturales útiles desde el punto de vista de:**
- a) Diseñador software
 - b) Planificación
 - c) Comunicación entre stakeholders
 - d) Ninguna es correcta
- 34. Los puertos UML components:**
- a) Reunen interfaces que no están relacionadas
 - b) No pueden ser bidireccionales
 - c) Pueden ser bidireccionales
 - d) Ninguna es correcta
- 35. De menor a mayor nivel de abstracción. Patrón de diseño, patrón arquitectónico, estilo arquitectónico, arquitectura software:**
- a) Verdadero
 - b) Falso
- 36. El diseño arquitectónico:**
- a) Es un proceso no iterativo
 - b) Es un proceso no ordenado
 - c) Es un proceso no iterativo pero ordenado
 - d) Es un proceso iterativo pero ordenado