Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

El modelo en V describe un sistema en el cual se relacionan las actividades de prueba con las actividades de análisis y diseño.

La conexión entre los dos lados hace que sea posible al encontrar un fallo haciendo pruebas, que se ejecute la parte del otro lado y así se solucione.

Imagen que contiene Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

La técnica de tabla de decisión describe y muestra de forma concisa las reglas lógicas de cómo se comporta el software en función de ciertas condiciones y acciones que se marquen.

Existen 3 tipos de especificaciones:   
Completa: Cuando la tabla muestra claramente todas las combinaciones entre acciones y condiciones.

Redundante: Cuando la tabla muestra varias veces el mismo accionar a mismas condiciones.  
  
Contradictoria: Cuando la tabla muestra el mismo accionar a diferentes condiciones.

Texto, Carta

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

1. Un informe de viabilidad es un estudio que a partir de un informe, se evalúa la conveniencia de realizar el proceso de desarrollo.

Ejemplo de preguntas:

* ¿Se puede desarrollar con el tiempo y costo dado?
* ¿Se puede desarrollar con la tecnología actual?

2. Un stakeholder es todo lo que interactúe con el sistema, directa o indirectamente.

Ejemplos de stakeholder:

* Usuarios finales
* Ingenieros
* Gerentes

3. Los requerimientos funcionales son los que describen que se debe hacer o no se debe hacer. Es la interacción entre el sistema y su ambiente.

Los requerimientos no funcionales, en cambio, son los que describen COMO se deben hacer las cosas. Representa una restricción que limita nuestro actuar en el sistema.

Ejemplos de requerimientos no funcionales:

* Requerimientos de eficiencia
* Requerimientos de fiabilidad



Es un marco de trabajo el cual se desarrollan proyectos complejos donde se realizan un conjunto de buenas prácticas para trabajar en conjunto y lograr el mejor resultado posible de proyecto.

Se lo describe como “Una manera simple de manejar problemas complejos”.

¿QUE ES XP (EXTREME PROGRAMMING)?

Extreme programming es una disciplina de desarrollo basado en los valores de sencillez, rapidez, retroalimentaje, respeto.

Su acción consiste en llevar al equipo reunido constantemente para saber donde están y como van, teniéndolos actualizados para un mejor desarrollo constante.

Principios:

* Avances cortos, unos tras otros.
* Trabajo de a parejas
* Simplicidad en el código
* Corregir todos los errores del código antes de agregar funcionalidades.