



Instituto Tecnológico Superior “Rumiñahui”

Programación Orientada a Objetos

Alumno: Marcillo Damián

Nivel: Quinto Semestre

Fecha: 06/11/2018



1. Elige cuál debe ser la forma de atacar un problema.

Elaborar el algoritmo para su solución

Divide al problema en subproblemas

Elaborar una lista de entradas

Elaborar una lista de salidas

Se debe elaborar un algoritmo que seguirá una secuencia y aquí se define como se solucionara el problema.

2. Elige la forma principal que tiene la programación estructurada (la “tradicional” en lenguajes como Pascal y C) para facilitar el diseño de la solución a un problema:

Haciendo funciones

Decidiendo qué valores necesitan

Definiendo en qué orden se ejecuta

Viendo cuáles archivos van a usar

El orden en que se ejecuta un programa es fundamental puesto que si se llegara a alterar el orden es muy posible o es casi seguro que el programa no funcionara como nosotros queremos.

3. Elige 3 opciones que se refieren a objetos en una orquesta:

Los instrumentos de cuerda

El sonido que produce un instrumento

El Director de la orquesta

Una partitura

Cada uno de estos objetos forma parte de una orquesta los cuales pueden tener atributos únicos.

4. Elige la mejor descripción de lo que es una prueba unitaria:

Pruebas con un valor tu programa

Eliges a uno de los objetos para probarlo

Pones a todos los objetos en una clase para probarlos

Pruebas que cada acción de un objeto se lleve a cabo adecuadamente

Se puede definir a la prueba unitaria como la prueba de uno de los módulos que componen un programa.

5. El término pruebas de integración se refiere a:

Integrar los distintos instrumentos en un solo grupo para probarlos

Probar cómo se integran los distintos objetos (instrumentos) entre sí

Hacer pruebas de los resultados de integrar usando las tablas de integrales

Las pruebas integrales lo que prueban es que todos los elementos unitarios que componen el software, funcionan juntos correctamente probándolos en grupo.