**METODOLOGÍAS DE DESARROLLO WATERFALL-SCRUM**

**PREGUNTA 1.** Imagina que, tras 10 años trabajando como desarrolladores ahora eres el responsable de un equipo de desarrollo de una empresa. Bajo tus ordenes entran 10 desarrolladores junior recién salidos de la FP, sin experiencia previa.

Señala la respuesta correcta:

1. Escoger Scrum sería arriesgado ya que se da mucha responsabilidad a los desarrolladores a nivel individual.
2. Escoger Waterfall no presentaría ningún riesgo.
3. Escoger Waterfall sería arriesgado ya que se da mucha responsabilidad a los desarrolladores a nivel individual.
4. Escoger Scrum no representaría ningún riesgo.

Respuesta: a) Escoger Scrum sería arriesgado ya que se da mucha responsabilidad a los desarrolladores a nivel individual.

**PREGUNTA 2.** La metodología de desarrollo waterfall / cascada se comenzó a popularizar en la década de...

1. 2010
2. 2020
3. 2000
4. 1970

Respuesta: d) 1970

**PREGUNTA 3.** ¿Qué objetos debe cumplir el SCRUM MASTER?

1. Enviar intromisiones durante el sprint y velar por el buen cumplimiento de la metodología.
2. Definir los requisitos que se desarrollarán en el sprint.
3. Realizar los test al producto al final el sprint.
4. Ser el referente técnico.

Respuesta: a) Enviar intromisiones durante el sprint y velar por el buen cumplimiento de la metodología.

**PREGUNTA 4.** ¿Qué características debe cumplir un Product Owner?

1. Definir el producto mínimo viable (MVP).
2. Todas las anteriores.
3. Recoger y conocer los requisitos del producto.
4. Ordenar y priorizar el product backlog y hacer que esté sea visible para que todo el mundo.

Respuesta: b) Todas las anteriores.

**PREGUNTA 5.** Un amigo tuyo ha decidido presentarte a un pliego del ayuntamiento de su pueblo y quiere que le ayudes a desarrollar el software que se pide en él. En el pliego se detallan todas las características que debe cumplir el software de forma muy detallada. Solo estarás tu como desarrollador. Ante este tipo de proyecto, ¿qué metodología de desarrollo usarías?

1. Cualquiera que utilice diagramas UML.
2. Waterfall.
3. Scrum.
4. Daría igual.

Respuesta: b) Waterfall.

**PREGUNTA 6.** ¿Qué metodología presenta un coste de error superior?

1. Waterfall.
2. Scrum.
3. Todas tienen el mismo coste.
4. Extrem Programming

Respuesta: a) Waterfall.

**PREGUNTA 7.** ¿Cuál es uno de los principales objetivos de las metodologías ágiles?

1. Conseguir que el cliente vaya dando el OK a los distintos entregables parciales lo antes posible.
2. Conseguir que el cliente no intervenga en el proceso de desarrollo antes que el producto esté terminado.
3. Conseguir que el cliente realice unos diagramas UML.
4. Conseguir que el cliente defina perfectamente los requisitos del producto antes de comenzar a programar.

Respuesta: a) Conseguir que el cliente vaya dando el OK a los distintos entregables parciales lo antes posible.

**PREGUNTA 8.** Un amigo tuyo ha tenido una idea maravillosa de negocio que consiste en desarrollar un software. Aunque la idea es muy buena, todavía no tienes claro algunos detalles de cómo se implementarán los detalles y tu amigo aún está pensando en cómo pulir la idea. ¿Qué metodología de desarrollo parece más adecuada para el proyecto?

1. Sin un buen análisis de requisitos bien definido no se puede comenzar a desarrollar n ninguna metodología.
2. Es indiferente.
3. Waterfall.
4. Scrum.

Respuesta: d) Scrum.

**PREGUNTA 9.** ¿Cuál es el objetivo de las Daily meeting de Scrum?

1. Valorar los cambios propuestos durante el sprint.
2. Votar si se cambia de la fase de diseño a la de codificación.
3. Permitir que todos los integrantes de los equipos se sincronicen e intercambien información entre ellos.
4. Definir los requisitos que se desarrollarán en el próximo sprint.

Respuesta: Permitir que todos los integrantes de los equipos se sincronicen e intercambien información entre ellos.

**PREGUNTA 10.** ¿Cuánto dura un sprint de SCRUM normalmente?

1. 1-2 meses.
2. 1-2 semanas.
3. 1-2 años.
4. 1-2 días.

Respuesta: b) 1-2 semanas

**PREGUNTA 11.** Señala la opción correcta:

1. La responsabilidad individual de los programadores / desarrolladores es igual independientemente de la metodología de desarrollo escogida.
2. La responsabilidad individual de los programadores / desarrolladores es iguala a 0. Los únicos responsables son los gerentes.
3. En Scrum la responsabilidad individual de los programadores / desarrolladores es mayor que en Waterfall.
4. En Waterfall la responsabilidad individual de los programadores / desarrolladores es mayor que en Scrum.

Respuesta: c) En Scrum la responsabilidad individual de los programadores / desarrolladores es mayor que en Waterfall.

**PREGUNTA 12.** En la metodología Waterfall o cascada, las fases son:

1. Se programa en lenguajes de programación compilados.
2. A libre albedrío, es decir, cada desarrollador elije en que orden ejecutar las distintas fases.
3. Se programa en lenguajes de programación interpretados.
4. Secuenciales, es decir, primero se realiza la fase 1, después la 2, 3, etc.

Respuesta: d) Secuenciales, es decir, primero se realiza la fase 1, después la 2, 3, etc.

PREGUNTA 13. La metodología de desarrollo waterfall / cascada se comenzó a popularizar en la década de...

1. 2000
2. 2010
3. 1970
4. 2020

Respuesta: c) 1970