

Respuestas-Exámenes.pdf



user_2200587



Ingenieria de Software



2º Grado en Ingeniería Informática



**Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales y
Telecomunicación
Universidad Pública de Navarra**



Descarga la APP de Wuolah.
Ya disponible para el móvil y la tablet.





**KEEP
CALM
AND
ESTUDIA
UN POQUITO**



Descarga la APP de Wuolah.

Ya disponible para el móvil y la tablet.



//TESTS

1-La ingeniería del Software puede definirse como:

*La aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable hacia el desarrollo, operación y mantenimiento del software.

2-En lenguajes orientados a objeto llamamos clase a:

*Un modelo que define las variables y métodos comunes a todos los objetos de un cierto tipo

3-El estudio de viabilidad de un proyecto:

*Se realiza a partir de requisitos de usuario preliminares

4-Un diagrama entidad/relación muestra:

*Como son los datos del sistema y como se relacionan entre ellos.

5-Cual de las siguientes NO es una característica del proceso unificado (UP):

*Esta organizado en Cascada

6-De los siguientes diagramas que forman parte del estándar UML 2.x, ¿cual es de comportamiento?:

*Diagrama de Casos de Uso

7-¿Cual de las siguientes practicas esta en contra del código ético para los Ingenieros del Software publicado por ACM/IEEE-CS Joint Task Force?

*Violar alguna ley referida a nuestra profesión

8-Un buen diseño de la interfaz de puede :

*Reducir el número de errores del usuario

9-Las características de los programas orientados a eventos incluyen:

*La gestión de un evento ha de ser rápida

10-Las inspecciones de software:

*son un método de verificación válido a cualquier documento

11-La validación de requisitos consiste en:

*comprobar si hemos especificado lo que quería el cliente

12-Entre los modelos arquitectónicos básicos, el modelo cliente/servidor:

*es ideal para aplicaciones con múltiples servicios deslocalizados

13-Una de las reglas de Nielsen para evaluar la interfaz de usuario indica que:

*debemos ser consistentes con otras aplicaciones/versiones para aprovechar los recuerdos del usuario

14-El modelo conceptual del sistema trata de reflejar la lógica de negocio. Representa clases conceptuales como:

*los actores del sistema (Empleado, Cajero, . . .)

15-El plan de pruebas es un documento que debe indicar:

*como y cuando debe el cliente dar el visto bueno a las pruebas realizadas

16-La calidad de un proyecto se consigue gracias:

*a la utilización de herramientas CASE

17-Los procedimientos de gestión de configuración definen como:

*construir y registrar la entrega de las diferentes versiones

18-¿Cuál de las siguientes prácticas está en contra del código ético para los Ingenieros del Software publicado por ACM/IEEE-CS Joint Task Force en función de liderazgo o dirección?

*Abstenerse de tomar medidas si conocen que se está incumpliendo algo.

19-Los denominados métodos ágiles suelen:

*llevar a reescribir muy a menudo el código

20-Dentro de la gestión de riesgos de un proyecto informático llamamos estrategias de minimización a las que:

*tratan de reducir el impacto que tiene el riesgo si llegase a suceder

21-La ingeniería del software se define como:

*La aplicación de enfoques sistemáticos, disciplinados y cuantificables hacia el desarrollo, operación

22-En los procesos de software la documentación es:

*Una actividad presente en todas las actividades del proceso

23-Denominamos requisitos funcionales a:

*Los que explican cómo debe reaccionar el sistema ante entradas concretas

24-El diagrama de clases de UML permite mostrar:

*Las clases del sistema, sus atributos y cómo se relacionan entre ellas

25-La validación del software se refiere a:

*La comprobación de que se ha construido el software que pedía el cliente

26-La verificación y validación de software es:

*Un proceso caro, por lo que debe estar perfectamente planificado

27-La calidad del software tiene que ver fundamentalmente con:

*El seguimiento de estándares

28-El desarrollo de software está siempre sujeto a modificaciones en los requisitos. Ello obliga a:

*Llevar un control sobre los nombres de los documentos y programas que se generan

29-En el modelo de proceso en espiral:

*Podemos acomodar otros modelos

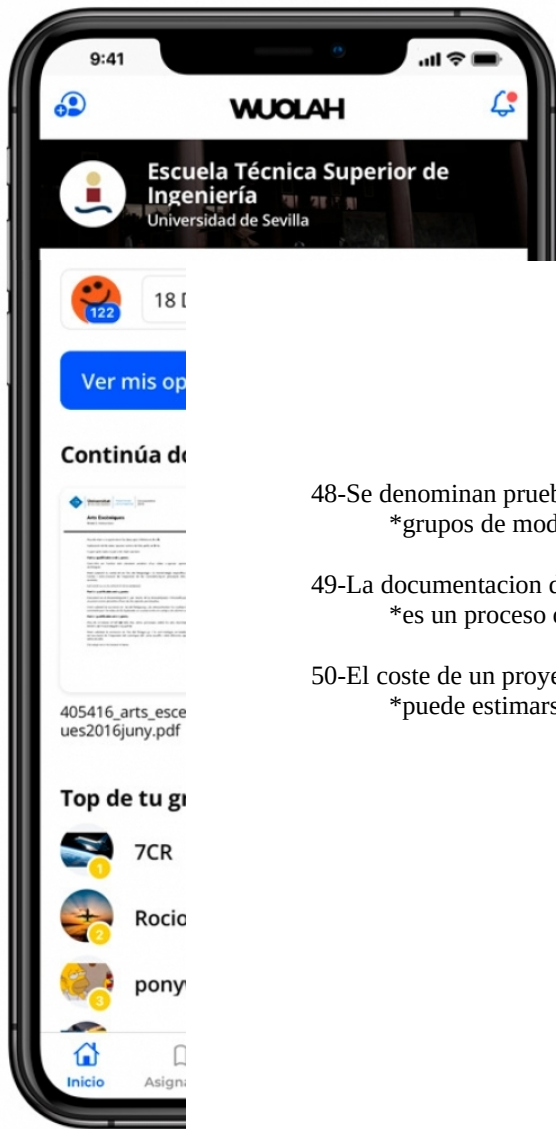
30-Los métodos ágiles de desarrollo de software :

*Ponen énfasis en la adaptabilidad pues consideran el cambio un aspecto natural del proyecto

31-Las herramientas CASE:

*Permiten mejorar la productividad en el desarrollo y mantenimiento del software

- 32-El paradigma de programacion orientada a objetos:
*Es una filosofia de desarrollo de programas
- 33-El documento de requisitos de software:
*Debe incluir requisitos de usuario y de sistema
- 34-UML es:
*Un lenguaje de programacion de alto nivel
- 35-Verificar el software consiste en:
*Comprobar que hace lo que el usuario pedia
- 36-Algunas tecnicas de verificacion de software son:
*Las inspecciones de software y las pruebas de caja negra
- 37-En el marco de la ingenieria del software cuando hablamos de gestion de configuracion nos referimos a:
*A los procesos que facilitan el desarrollo de diferentes versiones de un mismo producto
- 38-La calidad del software:
*Depende, fundamentalmente del uso de herramientas CASE
- 39-El desarrollo basado en componentes :
*Reduce tiempos y costes de desarrollo
- 40-El desarrollo en sala limpia o sintesis automatica:
*Disminuye el tiempo de verificacion de codigo
- 41-Dados los siguientes requisitos para un editor de texto, ¿cual es funcional?:
*El programa debe evolucionar continuamente
- 42-Las herramientas CASE permiten:
*Decidir que metodologia de desarrollo va a dar mejores resultados en el desarrollo de un proyecto
- 43-El paradigma orientado a objetos define un programa como:
*Un grupo de objetos interaccionando entre si
- 44-Los diagramas de flujo de datos DFDs:
*Indican como se transforman los datos del sistema
- 45-El modelo arquitectonico Cliente/Servidor:
*Es escalable (si los servidores de servicios son independientes)
- 46-El proceso unificado (UP):
*Es Iterativo e incremental
- 47-El patron modelo, vista, controlador indica que:
*Conviene mantener por separado los componentes referidos a la presentacion.



Descarga la APP de Wuolah.

Ya disponible para el móvil y la tablet.



48-Se denominan pruebas de integracion a las pruebas que se realizan sobre:
*grupos de modulos interconectados

49-La documentacion del software :
*es un proceso que debe estar estandarizado.

50-El coste de un proyecto:
*puede estimarse con procedimientos estandard (COCOMO)