- Campus Central - INGENIERIA DE SOFTWARE I Vespertina [01] [2do. Ciclo 2023] 318858 Área personal / Mis cursos / INGENIERIA DE SOFTWARE I Sec: 01 Vespertina [2do. Ciclo 2023] - Campus Central - / 30 de octubre - 5 de noviembre / Parcial 2 SECCIONES **Comenzado el** viernes, 3 de noviembre de 2023, 19:11 **Estado** Finalizado **Finalizado en** viernes, 3 de noviembre de 2023, 19:59 47 minutos 36 segundos empleado **Calificación 72,34** de 100,00 Pregunta **1** Cuáles son las 3 partes críticas a la hora de crear un escenario de prueba Finalizado Se puntúa 0,00 sobre 1. objetivos principales sobre que es lo que se va a realizar 5,00 2. diseño del escenario de caso de pruebas Marcar pregunta 3.evaluación y la documentación Título, pasos para ejecutar la prueba y resultados esperados Pregunta **2** Explique la diferencia entre pruebas de caja blanca y caja gris Finalizado Se puntúa 5,00 sobre las pruebas de la caja blanca es analizar que es lo que hace cada componente dentro del sistema y con ello tener una ide general básicamente pruebas unitarias 5,00 y una que otra prueba de seguridad Marcar pregunta mientras que las pruebas de caja gris son aplicadas en funcionalidades de backend y pruebas de integración Comentario: Pregunta **3** Proporcione 3 ejemplos de pruebas de experiencia de usuario que se pueden realizar: Finalizado Se puntúa 1,67 sobre pruebas de usabilidad pruebas de funcionalidad Marcar pregunta Test de rendimiento Comentario: Solamente las pruebas de usabilidad, luego pruebas de posiciones de los componentes y pruebas de accesibilidad Pregunta **4** Mencione 3 técnicas de estimación de tiempo vistas en clase Finalizado Se puntúa 3,50 sobre Técnica de revisión y evaluación 5,00 Técnicas basadas en experiencia Marcar pregunta Técnicas basadas en modelo de algoritmo de costo Comentario: no has mencionado la técnica algorítmica Pregunta **5** Desarrolle una situación en la que se deba disminuir el alcance ante tiempo y recursos limitados Finalizado Se puntúa 5,00 sobre disminución del alcance en desarrollo de videojuegos 5,00 supongamos una pequeña empresa de videojuegos, está desarrollando un juego de carreras con un lanzamiento programado para coincidir con la conferencia de juegos más grande del año, dentro de 6 meses. está diseñado para tener las mejores pistas de formula 1 cada uno con su propia integración del mundo real. Debido a restricciones de tiempo y un equipo reducido, el desarrollo está retrasado y solo tiene 1 mapa que pueden estar listos para la fecha de lanzamiento. el alcance La empresa decide lanzar el juego de carreras con 10 pistas, asegurándose de que estas pistas tengan un alto nivel de detalle y contenido interactivo. Anuncian mejoras sobre los carros así como tunning y otras cosas para mejorar el performance del vehículo. el resultado El juego se lanza a tiempo, recibiendo buenas críticas por la calidad y el diseño de las pistas con el mundo real. La promesa de contenido adicional mantiene a los jugadores interesados y comprometidos para futuros DLCs Comentario: Pregunta **6** En sus palabras indique la diferencia entre validación y verificación Finalizado Se puntúa 5,00 sobre validacion basicamente es identificar que todo funcione correctamente como se debe Marcar pregunta verificacion es seguir los requerimientos funcionales Comentario: Pregunta **7** En qué reside la diferencia entre pruebas alfa y pruebas beta Finalizado Se puntúa 5,00 sobre las pruebas alfa se llevan a cabo con personas del equipo 5,00 Marcar pregunta mientras que las pruebas beta se realizan mediante la presencia del cliente Comentario: Pregunta **8** Brinde un ejemplo para calcular el tiempo de una tarea que forme parte del SDLC Finalizado Se puntúa 2,50 sobre Desarrollo de la función de carga de datos para una aplicación móvil 5,00 -Análisis de Requerimientos (2 días): Se discuten y documentan las especificaciones de la función con el equipo de desarrollo y los stakeholders. Marcar pregunta -Diseño (3 días): Creación y el diseño de la arquitectura necesaria para la función de carga de datos -Codificación (5 días): Implementación de la función, incluyendo la escritura del código necesario para la interfaz -Pruebas (4 días): Pruebas unitarias -Revisión y Refactorización (2 días): Revisar el código por calidad Cálculo de Tiempo Total: 2 (Análisis) + 3 (Diseño) + 5 (Codificación) + 4 (Pruebas) + 2 (Revisión) 16 días hábiles necesarios para completar la función de carga de datos Comentario: Qué técnica has utilizado para calcularlo? Pregunta **9** El estado de los resultados de pruebas pueden indicar el progreso de un proyecto o el progreso en un sprint Correcta Se puntúa 2,00 sobre Seleccione una: 2,00 ○ Verdadero Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta 10 Es posible hacer pruebas funcionales y de integración a nivel de backend Correcta Se puntúa 2,00 sobre Seleccione una: ○ Verdadero Marcar pregunta Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta **11** En ocasiones el plan de pruebas junto a los escenarios de pruebas son entregables para un cliente Incorrecta Se puntúa 0,00 sobre Seleccione una: 2,00 Verdadero o Falso 🗙 Marcar pregunta La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta **12** La estimación de tiempos en las tareas nos permite entregar el tiempo total del desarrollo de un proyecto Correcta Se puntúa 2,00 sobre Seleccione una: 2,00 Verdadero ○ Falso Marcar pregunta La respuesta correcta es 'Falso' Pregunta **13** El análisis estático de código es una prueba de seguridad que analiza semánticamente el código Correcta Se puntúa 2,00 sobre Seleccione una: 2,00 ○ Verdadero ✔ Marcar pregunta Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta **14** La técnica más precisa mas no se utiliza tanto para hacer estimaciones de tiempo de desarrollo es la de el conteo de número de líneas de código Incorrecta Se puntúa 0,00 sobre Seleccione una: 2,00 Verdadero ○ Falso × La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta **15** El modelo cocomo toma en cuenta que el código puede ser dinámico y reutilizando componentes Correcta Se puntúa 2,00 sobre Seleccione una: 2,00 ○ Verdadero Marcar pregunta Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta **16** El análisis dinámico de código es una prueba de seguridad que analiza vulnerabilidades del código mientras éste se encuentra en ejecución Correcta Se puntúa 2,00 sobre Seleccione una: ○ Verdadero Marcar pregunta Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta **17** No es posible encontrar bugs en el análisis o diseño del software ya que no hay un entregable para el equipo de control de calidad Incorrecta Se puntúa 0,00 sobre Seleccione una: Verdadero \* Marcar pregunta Falso La respuesta correcta es 'Falso' Pregunta **18** Es un framework de pruebas unitarias Correcta Se puntúa 2,00 sobre a. Nunit 2,00 o b. Todos los anteriores ~ Marcar pregunta c. TestNG d. Xunit Respuesta correcta La respuesta correcta es: Todos los anteriores Pregunta **19** ¿Por qué es importante que QA esté presente desde la definición de los requerimientos? Correcta Se puntúa 4,00 sobre a. QA no se involucra en la definición de requerimientos 4,00 b. Porque el siguiente paso en la carrera de un analista de control de calidad es analizar el negocio Marcar pregunta o c. Es posible que en ocasiones los requerimientos no tengan sentido para el proyecto **V** d. Es bueno que estén presentes para enterarse de los siguientes pasos pero no se realiza ninguna acción en este punto Respuesta correcta La respuesta correcta es: Es posible que en ocasiones los requerimientos no tengan sentido para el proyecto Pregunta **20** Las 3 partes del triángulo de hierro son: Correcta Se puntúa 4,00 sobre a. Alcance, Tiempo y Licenciamiento 4,00 b. Ninguna de las anteriores Marcar pregunta o c. Alcance, Tiempo y Recursos d. Requerimiento, Tiempo y Recursos Respuesta correcta La respuesta correcta es: Alcance, Tiempo y Recursos Pregunta **21** El Code Coverage es: Correcta o a. El porcentaje de código que se ha puesto a prueba con las pruebas unitarias Se puntúa 4,00 sobre 4,00 b. El porcentaje de cambios de código en la creación de un pull request Marcar pregunta c. La cantidad de código que contiene buenas prácticas y un estilo aceptable de programación d. La cobertura de código al hacer pruebas manuales Respuesta correcta La respuesta correcta es: El porcentaje de código que se ha puesto a prueba con las pruebas unitarias Pregunta **22** Es parte de las pruebas de integración Correcta Se puntúa 4,00 sobre a. Que los elementos de la interfaz gráfica estén correctamente posicionados b. Que el tiempo de respuesta sea rápido Marcar pregunta c. Que el sistema no sea vulnerable a inyecciones o d. Los formatos de la información enviada y recibida entre diferentes módulos coincidan Respuesta correcta La respuesta correcta es: Los formatos de la información enviada y recibida entre diferentes módulos coincidan Pregunta **23** El proceso de mejora continua en el equipo de QA se puede dar de la siguiente forma: Correcta Se puntúa 4,00 sobre a. Agilizar el tiempo de pruebas 4,00 b. Agilizar el proceso de búsqueda de errores críticos Marcar pregunta c. Revisión de escenarios de prueba o d. Todas las anteriores Respuesta correcta La respuesta correcta es: Todas las anteriores Pregunta **24** Aun las técnicas basadas en modelado algorítmico tienen una parte subjetiva Correcta Se puntúa 4,00 sobre Seleccione una: 4,00 ○ Verdadero Marcar pregunta Falso La respuesta correcta es 'Verdadero' Pregunta **25** La estimación basada en puntos de función se refiere a: Se puntúa 0,00 sobre a. Todas las anteriores 4,00 b. Toma en cuenta que el código puede ser dinámico Marcar pregunta o c. Tomar en cuenta la integración entre el código desarrollado y componentes d. Asignar una ponderación a lo que es subjetivo Respuesta incorrecta. La respuesta correcta es: Asignar una ponderación a lo que es subjetivo Pregunta **26** Las ténicas de estimación de tiempo pueden ser: Correcta Se puntúa 4,00 sobre a. Ninguna de las anteriores 4,00 b. Basadas en la subjetividad y en líneas de código Marcar pregunta o c. Basadas en experiencia y en un modelo algorítmico de costo d. Basadas en experiencia y en líneas de código Respuesta correcta La respuesta correcta es: Basadas en experiencia y en un modelo algorítmico de costo Pregunta **27** El plan de pruebas responde a la pregunta: Incorrecta Se puntúa 0,00 sobre a. ¿Qué vamos a probar? 4,00 b. ¿Cuándo vamos a probar? Marcar pregunta o c. Todas las anteriores d. ¿Cómo vamos a probar? Respuesta incorrecta. La respuesta correcta es: ¿Qué vamos a probar? Pregunta **28** ¿Por qué son importantes las pruebas de aceptación de usuario? Parcialmente correcta Se puntúa 2,67 sobre a. Para verificar la correcta comprensión de los requerimientos 4,00 b. Porque el cliente prueba con su data real y es lo más cercano a producción c. Esto hace que puedan firmar un contrato de aceptación del software o d. Todas las anteriores **~** Respuesta parcialmente correcta. Las respuestas correctas son: Porque el cliente prueba con su data real y es lo más cercano a producción, Esto hace que puedan firmar un contrato de aceptación del software Finalizar revisión lr a... Actividad previa Próxima actividad

Navegación por el cuestionario

Mostrar una página cada vez

Finalizar revisión