

## PRACTICA 03

### CAPITULO 2

#### Respuestas:

1. Requerimientos  
Construcción  
Validación  
Evolución
2. **Especificación:** Comprende sus fines, utilidad y limitaciones al menos en grandes rasgos para esto recolectamos información que debe ser fácil de estructurar y almacenar.  
**Codificación:** Uno o más lenguajes de programación en los cuales se escribirá el sistema, en esta etapa debemos destinar recursos para que el sistema que ya ha sido analizado pueda comenzar a ser una realidad.  
**Pruebas:** Es un conjunto de prácticas que se llevan a cabo para localizar, identificar y eliminar errores y mejorar el producto.  
**Mantenimiento:** proponen lograr que el sistema mantenga el nivel de ejecución satisfactorio que obtuvo en las pruebas dentro del mantenimiento en este podemos ver el monitor, mantenimiento correctivo y mantenimiento preventivo
3. Es un modelo evolutivo que establece iteraciones cortas de forma tal de mostrarle los avances al cliente. A fin de poder acelerar el desarrollo para contrastar resultados muchos de los prototipos son contruidos haciendo hincapié en características visibles como las interfaces, los reportes o la carga de datos.
4. Presenta grandes parecidos con el modelo de prototipado se busca satisfacer al cliente desarrollado un conjunto de todos los requisitos que él solito al equipo de trabajo.
5. Es u modelo mixto propuesto por Barry Boehm que conjuga las practicas del modelo clásico junto a tendencias evolutivas. El resultado es un modelo con el cual se desarrollan versiones de software con mayor funcionalidad por iteración.
6. Esta no es más que la posibilidad de realizar un ordenamiento en niveles de lo que deseamos representar, la jerarquía se ve representada por la herencia que puede ser de distintos tipos.
7. Es el ocultamiento de la información de forma tal que solo esté disponible para interactuar con un objeto sin la necesidad de conocer cómo se comporta internamente, este factor hace que los objetos sean fácilmente reutilizables.
8. Es lo que posibilita que trabajemos guardando información durante el tiempo que necesitamos operar con ella, decidimos que un objeto ocupa un espacio en memoria y existe o permanece en ella durante cierto lapso de tiempo.
9. Supone que en la solución de un problema se maneja toda clase de eventos y muchas veces algunas interactúan de manera asincrónica pero también pueden

hacerlo simultáneamente. Entre estos podemos citar el manejo de las sobrecargas y la prioridad de accesos.

- 10.** Es un proceso intelectual humano por el cual somos capaces de concentrarnos particularmente en las características que nos interesan para la solución de una situación.