

PRACTICA 1

NOMBRE: EDDY ERICK VALENCIA CLAURE

LICENCIADO: EVER BALTAZAR

RESPUESTA:

1. Es un conjunto de elementos interrelacionados que operan en combinación para obtener un resultado deseado, está compuesto por partes que se conectan en una forma definida o determinada
2. Sistemas **físicos** y Sistemas **abstractos**.
3. No se relacionan con elementos situados fuera de ellos, carecen de conexión con elementos externos, muchas veces se hace uso de este término para destacar aquellos sistemas que son rítmicos, como por ejemplo el reloj.
4. Son los sistemas que tienen un intercambio con el exterior en forma de entradas y salidas de materia o energía
5. **Entrada:** es el material o energía, comúnmente denominado input que permite el inicio de la operación del sistema
Salida: es el producto objetivo resultante para el cual fue creado el sistema. Se denomina output.
Procesos: es el conjunto de operaciones que realiza el sistema para convertir la entrada y salida.
Feedback: es la función de retroalimentación del sistema, que puede ser sobre el producto o la comparación de este con un criterio determinado
Entorno: es el ambiente en el cual está inmerso el sistema, opera en muchos casos junto a él, todo sistema presenta constante interacción con su medio.
6. Es el conjunto de recursos disponibles para la resolución de problemas la simulación de la realidad el almacenaje de información.
7. **Hardware:** computadoras, periféricos, circuitos electrónicos, dispositivos técnicos.
Software: sistemas operativos, software de aplicación, controladores.
Personas: todos los que interactúan con el sistema, desde los desarrolladores hasta los usuarios finales.
Documentos: reglas sobre el uso, normas y otro tipo de documentación técnica.
8. Es el conjunto de instrucciones que posibilitan y son responsables de que el hardware realice su tarea.
9. **El software se desarrolla:** el desarrollo de un software son notables y la falta de percepción de estas hace que muchos de los proyectos sean mal administrados.
El software no se estropea: el software no es susceptible a los males del entorno que si provocan destrucción o deterior en otros elementos.
La mayor parte del software se hace a medida: se hace medida o se lo modifica para adaptarlo a la realidad no existen los componentes estándar a los que un arquitecto o ingeniero pueda recurrir y de los cuales ya se tienen referencias.
10. La **cohesión** se refiere a la manera en que agrupamiento unidades de software en unidades mayores.
11. El **acoplamiento** se refiere al grado de dependencia que existe entre las unidades de software.

