

# TAREA PROGRAMACIÓN

1.

PROGRAMABLES	NO PROGRAMABLES
Termo	tostador
Frigorífico	grifo
Cepillo electrico	
Aire acondicionado	
thermomix	
Placa de inducción	
lavadora	

2.la televisión

3. un programa son unas instrucciones que tienes que seguir para llegar a conseguir el objetivo que quieres dentro del ordenador.

4.un algoritmo es que tienes que seguir unos pasos o reglas para llegar a hacer algo cómputo o procesar algunos datos.

5.Hechar gasolina, primero consiste en apagar el coche, abrir el depósito y echar la gasolina hasta que llegue al fin.

6. Ventajas bajo nivel: código sencillo con instrucciones, y rápida velocidad a la hora de trabajar.

Inconvenientes bajo nivel: es más difícil de comprender y son dependientes del hardware.

Ventajas alto nivel: código sencillo y fácil de entender, se pueden usar paradigmas

Inconvenientes alto nivel: poca velocidad a la hora de trabajar, la máquina cliente pide una cierta plataforma.

7.edición, videojuegos, producción

8. significa que todo relacionado con la tecnología están diseñadas para que las personas discapacitadas puedan usarla.

9. es la cualidad de algo informático que son fáciles de usar ya que es más fácil a la hora de leer los textos y descargar mucho más rápido toda la información.

10.ingeniería del sistema, análisis, diseño, codificación, prueba y mantenimiento.

11.en el análisis.

12.en el diseño.

13.pruebas de humo, pruebas de rendimiento, pruebas de aceptación, pruebas integrales, pruebas funcionales, pruebas de integración, pruebas unitarias, etc.

14.los productos: los clientes lo pueden valorar antes de comprarlos, se puede reemplazar o cambiarlo, etc.

Los servicios: primero se vende y luego se produce, el cliente necesita tomar la decisión antes de tenerlo, etc.

15.

Producto	Servicio
Steam	Windows 10
Spotify	Android
Autocad	Google maps
netflix	Adobe photoshop
Garageband	

16. es el desarrollo del software y el proyecto está dividido en una serie de incrementos y cada uno de ellos tiene una cierta función de los requisitos del proyecto. Durante el proyecto, se

repiten las fases y en cada uno aumenta la inteligencia por la parte del equipo. Pongo el ejemplo de: skateboard, patinete, bicicleta, moto, coche.

Este proceso empieza obteniendo un análisis que es la primera parte del producto cuando más tarde, se necesita un diseño de cómo va a ser el producto, en tercer lugar, se obtiene la codificación y finalmente ya empiezas con las pruebas. Este proceso se repite varias veces hasta llegar a la 3 versión.