

# Preguntas exámenes IPS

## Diferencia entre historia de usuario y caso de uso

Una historia de usuario describe de forma clara y concisa una funcionalidad con respecto al valor que aporta al usuario final del producto. Va acompañada de unos criterios de aceptación que es el lugar donde se definen los detalles de la historia de usuario. Los criterios de aceptación son una serie de requisitos que debe satisfacer la historia de usuario para poder ser aceptada.

Un caso de uso es una secuencia de interacciones entre un sistema y uno o varios actores (estos actores no tienen por qué ser personas, pueden ser también otros sistemas). El caso de uso representa una funcionalidad que busca un objetivo concreto. El caso de uso define un escenario, que es una secuencia de pasos que deben llevarse a cabo para realizar dicha funcionalidad.

Una historia de usuario únicamente representa el escenario principal del caso de uso, no describe ninguna alternativa. Se dice que un caso de uso puede contener varias historias de usuario donde cada una de ellas representa un escenario del caso de uso. La principal diferencia es que el escenario define los pasos para llevar a cabo la funcionalidad, mientras que los criterios de aceptación indican los requisitos que se deben cumplir.

## Diferencias entre la planificación temporal de Métrica V3 y Scrum

Scrum es una metodología ágil. Es un proceso incremental e iterativo. En cada iteración se realiza un incremento del producto. Se utiliza en proyectos cuyos requisitos no están prefijados o son volátiles.

Métrica es una metodología basada en procesos. El plan de trabajo es el dado por el orden de realización de los procesos. Se suele utilizar en proyectos muy grandes y que necesitan un análisis funcional muy detallado, proyectos en los cuales hay multitud de equipos de trabajo y esto perjudica la comunicación o proyectos cuyos requisitos iniciales son inestables y cambios posteriores puedan suponer un grave impacto en el proyecto.

Métrica separa los procesos de gestión y desarrollo, mientras que Scrum lo unifica todo. Scrum define como se gestionan y organizan los procesos, en lugar de definir los procesos en sí.

## Diferencias entre las gráficas Burndown Chart y Earned Value

La burndown chart es una gráfica utilizada en Scrum que representa el trabajo que llevamos hecho en el proyecto y lo que queda por hacer. Con ella podemos estimar si el ritmo de trabajo del equipo es el adecuado o hay que aumentarlo para cumplir la fecha límite. Es una gráfica descendente, comienza en el tiempo total de trabajo estimado y va descendiendo hasta llegar a cero.

Earned Value chart es una gráfica que también tiene la misma finalidad que la burndown chart: conocer cuanto trabajo llevamos hecho del proyecto y lo que quedar por hacer. Pero lo realizan de forma distinta. Lo hace basándose en el presupuesto estimado. Comparamos el valor (planeado, real, conseguido)

### Que es Story mapping de Scrum, Para que se utiliza

El Story Mapping es una técnica que permite dar al backlog una estructura bidimensional. Una de las dimensiones será el tiempo y la otra será las funcionalidades.

Verticalmente tendremos las versiones de nuestro producto, con las historias de usuario que se van a realizar en cada una de ellas. De esta manera obtenemos nuestro plan de versiones y tenemos las historias de usuario priorizadas.

Horizontalmente se agruparán las historias de usuario por actividades.

### Decir si es verdadera o falsa la siguiente afirmación: “Un elemento imprescindible en el backlog de historias de usuario son las pruebas de aceptación”

Falso, lo que es realmente imprescindible en el backlog son los criterios de aceptación. En los criterios de aceptación es donde figuran los detalles de las historias de usuario y es fundamental que consten en el backlog. Constituyen un conjunto de requisitos que la historia de usuario debe cumplir para poder ser aceptada.

### En qué consiste el backlog grooming

Es una buena práctica que facilita la planificación de posteriores Sprints. Se realiza durante el sprint, habitualmente cerca del final (aunque hay quienes recomiendan hacerlo semanalmente) y constituye un 5-10% del tiempo total del sprint. Se realizan tareas de:

- Análisis de requisitos
- División de elementos grandes en elementos pequeños
- Estimación de elementos nuevos
- Reestimación de elementos existentes

### Como se corresponden las fases del RUP con las de Metrica V3

Comienzo -> PSI

Elaboración -> EVS y ASI

Construcción -> DSI y CSI

Transición -> IAS y MSI

## Relación del MVC con las fases del ASI

### En que partes de Scrum se hace análisis

Se realizan actividades de análisis en la primera parte del sprint durante el sprint planning meeting, fundamentalmente en la primera reunión en la que se decide que se va a realizar durante el sprint. También realizamos actividades de análisis, como análisis de requisitos, durante el refinamiento del backlog que normalmente tiene lugar cerca del final del sprint.

### Fases del ASI 9

ASI 1 – Definición del sistema

ASI 2 – Establecimiento de los requisitos

ASI 3 – Identificación de subsistemas de análisis

ASI 4 – Análisis de casos de uso

ASI 5 – Análisis de clases

ASI 8 – Definición de interfaces de usuario

ASI 9 – Análisis de consistencia

ASI 10 – Epecificación del plan de pruebas

ASI 11 – Aprobación del ASI

### Modelos (definición y decir lo de las tablas y todo eso)

Un modelo constituye una representación abstracta de un concepto del mundo real

### Diferencias entre métrica, RUP y Scrum

Scrum es una metodología ágil. Define como se gestionan y organizan los procesos en lugar de definir los procesos en sí. Es un método iterativo e incremental. Se utiliza sobretodo en proyectos cuyos requisitos no están prefijados o son volátiles.

Métrica es una metodología basada en procesos, que se estructuran en actividades, y estas en tareas. El plan de trabajo es el que marca el orden de realización de los procesos. Es una metodología que se usa principalmente en proyectos muy grandes y que necesitan un análisis funcional altamente especificado. Métrica separa los procesos de gestión y desarrollo(Scum lo une todo). Se usa en proyectos en los que existen multitud de equipos de trabajo y alta

rotación de personal, lo cual dificulta la comunicación. En ocasiones el uso de métrica puede ser un requisito no funcional de la organización, principalmente cuando se trabaja con instituciones públicas.

RUP representa un punto intermedio entre las dos metodologías anteriores. Es un proceso iterativo e incremental como Scrum, pero a la vez existen una serie de disciplinas que se corresponderían con los procesos de Scrum. En RUP existen varias fases a lo largo del proyecto y en cada una de ellas se producen varias iteraciones. En cada iteración se van a desarrollar varias disciplinas, en mayor o menor medida.

Diferencia entre alcance fijo y alcance variable.

Como se corresponden las disciplinas de RUP con los Procesos de Métrica

Modelado de negocio -> PSI

Requisitos -> EVS y ASI

Diseño -> DSI

Implementación -> CSI

Pruebas -> CSI

Despliegue -> IAS

Gestión de cambios y configuración -> Gestión de configuración

Gestión de Proyecto -> Gestión de proyecto

Entorno -> MSI