

Tarea

1.11

Índice

1. Indica la razón de ser de la Ingeniería del Software.	3
2. ¿Cuál es la relación entre los conceptos método y metodología en el ámbito de la ingeniería del software?	3
3. Indica y ordena las fases de desarrollo clásicas de una aplicación.	3
4. Indica cuáles son los modelos de desarrollo de software clásicos. Añade una descripción breve.	3
5. ¿Por qué crees que debe haber normas de codificación y estilo a la hora de llevar a cabo la fase de condificación en el desarrollo de una aplicación?	3
6. Define Reingeniería y describe los tipos que hay.	4
Es el volver a diseñar algo ya creado en busca de mejoras	4
7. Indica los 4 valores definidos por el Manifiesto Ágil.	4
8. Indica y describe los roles de la metodología SCRUM	4
9. Indica qué es un SPRINT	4
10. Qué es el Product Backlog y quién lo desarrolla.	4
11. Qué es el Sprint Backlog y quién lo desarrolla.	4
12. Indica y describe las reuniones de la metodología SCRUM.	5
13. Explica la relación de Kanban con SCRUM	5
14. Indica qué es un tablero y una tarjeta Kanban.	5
15. Explica en qué consiste TDD y Pair Programming	5
16. Explica en qué consiste la Integración Continua y el Despliegue Continuo. Justifica en qué modelo de desarrollo pudiera encajar mejor en tu opinión.	6
Integración continua	6

1. Indica la razón de ser de la Ingeniería del Software.

Usar un enfoque sistemático para crear software

2. ¿Cuál es la relación entre los conceptos método y metodología en el ámbito de la ingeniería del software?

Los métodos son los que nos indican el cómo debemos hacer las cosas, son los que componen las metodologías

3. Indica y ordena las fases de desarrollo clásicas de una aplicación.

- 1-Iniciación
- 2-Elaboración
- 3-Construcción
- 4-Transición

4. Indica cuáles son los modelos de desarrollo de software clásicos. Añade una descripción breve.

-Modelo en cascada

Se pasa de una fase a la siguiente de manera secuencial en el siguiente orden :
Requisitos,diseño , implementación , pruebas ,y mantenimiento

-Modelo en V

Muy parecido al de cascada, la jerarquía de niveles indica el grado de abstracción

-Modelo en espiral

Se va pasando por comunicación con el cliente , planificación, análisis de riesgos , ingeniería, construcción y evaluación 4 veces, la primera se desarrollan los conceptos, la segunda el producto, la tercera se mejora y la cuarta es el mantenimiento

-Modelo de prototipos

Se crea un prototipo durante la fase de análisis y es probado por el usuario/cliente para refinar los requisitos del software a desarrollar.
Se repite el paso anterior las veces necesarias.

5. ¿Por qué crees que debe haber normas de codificación y estilo a la hora de llevar a cabo la fase de condificación en el desarrollo de una aplicación?

Porque si se hace sin seguir unas normas, al decodificar la aplicación puede llevar a errores de ejecución

6. Define Reingeniería y describe los tipos que hay.

Es el volver a diseñar algo ya creado en busca de mejoras

Los tipos son mejora de costes (busca la reducción de estos), paridad (busca ser mejor que la competencia) y realizar una innovación radical (añadir un cambio muy grande en la aplicación , ya sea funciones nuevas, cambiar cómo funcionan algunas, etc...)

7. Indica los 4 valores definidos por el Manifiesto Ágil.

Individuos e interacciones por encima de los procesos y herramientas.

El software de trabajo por encima de la documentación.

Colaboración con el cliente por encima de la negociación contractual.

Responder al cambio por encima de seguir con un plan

8. Indica y describe los roles de la metodología SCRUM

Product Owner

Es el que solicita algo, ya sea el desarrollo de una app, un proyecto, etc. Su función aparte de decir lo que quiere es decir que partes deben tener más prioridad

Scrum Master

Es el jefe del equipo, que va moviendo las tareas a to do, doing , done, crea las historias de usuario con ayuda del team, etc...

Team

Trabajadores que desarrollan la aplicación solicitada

9. Indica qué es un SPRINT

Un corto periodo de tiempo que se le da al equipo en Scrum para realizar x cantidad de trabajo, por ejemplo 10 minutos para la estructura básica de una colonia

10. Qué es el Product Backlog y quién lo desarrolla.

Es el listado de todas las tareas que se deben realizar para dar el proyecto como completado, es tarea de todo el equipo

11. Qué es el Sprint Backlog y quién lo desarrolla.

Es lo que registra en un Sprint qué tareas se están realizando , cuáles están pendientes y cuales están terminadas, es tarea del Scrum Master

12. Indica y describe las reuniones de la metodología SCRUM.

Reunión de planificación

La reunión de planificación en Scrum para la Dirección de Proyectos se realiza al inicio del sprint para planificar el trabajo de las siguientes semanas. En esa reunión se ha de contar con la pila de producto, todos los requisitos del proyecto, y en ella se obtendrá la pila de funcionalidades a realizar durante el sprint. A esta reunión asisten el dueño del producto o product owner, el equipo de construcción.

Reunión diaria

En la reunión diaria el equipo de construcción se sincroniza y se realiza al comienzo del día. El objetivo de esta reunión es detectar impedimentos y bloqueos. En ella se plasman las tareas y su progreso. La duración de la reunión diaria es aproximadamente de 15 minutos y a ella asisten el equipo de construcción, el scrum master y excepcionalmente el product owner.

Reunión de retrospectiva

La reunión de retrospectiva persigue la inspección del proceso y del equipo. Se reflexiona sobre lo que se ha hecho durante el sprint y aquello que es mejorable en próximos sprints.

Reunión de revisión

La reunión de revisión en Scrum para la Dirección de Proyectos permite revisar el trabajo realizado durante todo el sprint para obtener feedback y mejoras para próximas iteraciones. Se realiza al final del sprint.

Reunión de refinamiento

La reunión de refinamiento sirve para mejorar los elementos de la pila de producto, que se realizarán en el siguiente sprint.

13. Explica la relación de Kanban con SCRUM

Ambas son metodologías de desarrollo

14. Indica qué es un tablero y una tarjeta Kanban.

Son similares a los tableros y tarjetas de scrum, en el tablero se marcan los campos haciendo, por hacer y terminado y se van colocando las tarjetas que representan las tareas a realizar

15. Explica en qué consiste TDD y Pair Programming

Test Driven Development

Consiste en escribir los resultados que queremos de manera unitaria y luego construir el código fuente que nos llevará a ese resultado

Pair Programming

Trabajar en un mismo código por parejas de personas

16. Explica en qué consiste la Integración Continua y el Despliegue Continuo.

Justifica en qué modelo de desarrollo pudiera encajar mejor en tu opinión.

Integración continua

Consiste en varios desarrolladores que juntan el código en un repositorio central y después se le realizan una serie de pruebas a ese código

Despliegue continuo

Es la automatización de la entrega de software al usuario

Considero que encajarían en el modelo en V porque es el que más claro deja cuando realizar pruebas