



Estudiante: Condo Chuca Jair
Docente: Ing. Saul Mamami Mamani
Auxiliar: Egr. William Mucio Achabal Villalpando
Materia: ACTUALIZACION TECNOLOGICA SIS2420 "B"
Semestre: 1/2023
Fecha De Entrega: 19/04/2023

1. ¿Qué es un sistema?

R.- Un sistema es el conjunto constituido por los elementos físicos y lógicos (software) necesario para captar información, almacenar y procesarla

2. ¿Qué es y qué diferencias tienen una clase abstracta y una clase estática en C#?

R.- La diferencia que tiene ambas son: Una clase estática es que no puedes ser instanciada y una clase abstracta nos sirve para indicar que esos miembros deben ser implementados en las clases que derivan de ellas

3. ¿Qué es y qué diferencias tienen a herencia y polimorfismo en C# ?

R.- La diferencia que tienen ambas son: la herencia es un mecanismo que sirve para reutilizar una clase y se utiliza cuando existen clases que comparten muchas de sus características y un polimorfismo es definir múltiples clases con funcionalidad diferente, pero con métodos o propiedades denominados de forma idéntica

4. ¿Qué es un ciclo de vida del desarrollo de software (SDLC)?

R.- Es un proceso rentable y eficiente en términos de tiempo empleado por los equipos de desarrollo para diseñar y crear software de alta calidad y su objetivo es minimizar los riesgos del proyecto por medio de una planificación anticipada que permita que el software cumpla las expectativas del cliente durante la fase de producción y posteriormente

5. ¿Para qué sirven estos comandos de Git?

- Git init: crear un repositorio Git
- Git status: revisar los cambios
- Git add: Añadir todos los cambios
- Git commit -m "Mensaje": para guardar los cambios
- Git log: muestra todos los commits del repositorio
- Git checkout: para cambiarte de una rama a otra
- Git branch: muestra las ramas que tienes en el repositorio
- Git push: envía tus commits al repositorio remoto
- Git pull: extrae y descarga contenido desde un repositorio remoto y actualizar al instante el repositorio local para reflejar este contenido



- Git clone: realiza una copia idéntica de la última versión de un proyecto en un repositorio y le guarda con tu ordenador

6. ¿Cuál es la diferencia entre una metodología tradicional y ágil?

R.- La diferencia de estos ambos son: la metodología tradicional hace énfasis en la planificación total de todo el trabajo a realizar y una vez que esta todo detallado, comienza el ciclo desarrollo del producto software y una metodología Ágil están basadas en procesos interactivos y de poca duración, también presentan respuestas rápidas y efectivas al cambio

7. ¿Dar 5 ejemplos de una metodología Tradicional y 5 ejemplos de una metodología Ágil?

5 ejemplos Ágil

- Scrum
- Kanban
- Extreme Programming (XP)
- Lean Software Development (LSD)
- Feature Driven Development (FDD)
- Dynamic Systems Development Method (DSDM)

5 ejemplos de la metodología tradicional

- Espiral
- Cascada
- Prototipo
- Incremental
- RAD