

PREGUNTAS

Jaqueline Garcia Luevano. ITIC4

Eduardo Flores Gallegos



Conteste las siguientes preguntas:

1.- En la Ingeniería de Software, ¿Qué es un proceso?

Son los pasos o actividades que se llevan a cabo de manera ordenada para que el software resulte como se esperó

2.- ¿Cuáles son los principales flujos de procesos? Defínalos con sus propias palabras.

Los principales flujos de proceso son:

El lineal: el cual como su nombre lo dice va en línea y hasta que no se termina una actividad se puede seguir con la otra así mismo en este no se puede regresar a una actividad.

El iterativo: nos permite tener un flujo lineal, pero a la vez regresar a una actividad si es necesario o si se tuvo una complicación en cierta etapa. Un ejemplo para este modelo podría ser que cierto proyecto ya va en la actividad de planeación, pero el cliente no especificó cierto detalle, este modelo nos permitiría entonces volver a la etapa de comunicación para mejorar el proyecto y esto claro sin perder el orden.

El evolutivo: este flujo de proceso es como un círculo, es decir empieza por la actividad de comunicación, luego pasa a la planeación, modelado, construcción, despliegue y una vez que termina el despliegue se puede dejar así o como anteriormente mencioné seguir en círculo y comenzar de nuevo con la comunicación, planeación, modelado, construcción y despliegue.

El paralelo: Este nos permite saltarnos o no la actividad de planeación ya que de la comunicación nos podemos pasar al modelado y continuar con las otras etapas. Este podría ser más usado para proyectos que no requieren tanta documentación.

3.- ¿Qué es una actividad estructural?

Es una actividad que nos permite tener una base sobre que se debe de realizar para que el software se desarrolle con éxito ya que como su nombre lo dice, forma parte de la estructura de este. Un ejemplo es la comunicación, a la vez de que es una actividad incluye tareas como contactar al cliente y hacer las preguntas necesarias para comprender que es lo que él quiere.

4.- ¿Cuáles con las características que influyen en una actividad estructural?

- El tamaño del equipo de trabajo, ya que dependiendo de esta es la rapidez de la toma de decisiones.
- Cada proyecto tiene diferente demanda de tareas por lo tanto estas se tienen que adaptar
- Las partes involucradas en el proyecto, ya que el cliente es el que aporta las necesidades y los desarrolladores son las que las solucionan.

5.- Explique con sus palabras cuales son las diferencias entre metodologías tradicionales y ágiles.

- La metodología ágil requiere poca documentación a comparación de las tradicionales, ya que las tradicionales detallan cada parte del proceso.
- El tiempo que requiere una metodología tradicional es más a comparación de la ágil.
- En la metodología tradicional implica altos costos al realizar un cambio en el proyecto a comparación de las ágiles.
- La metodología tradicional se centra en cumplir con un plan de proyecto definido desde la fase inicial del desarrollo del proyecto mientras que las ágiles son adaptables.

-La aplicación de una u otra depende del proyecto que se vaya a realizar ya que cada proyecto tiene demandas diferentes.

6.-¿Qué es un patrón de proceso? Realice uno de su sistema.

Un patrón de proceso es un problema que se encuentra durante la creación del software, así mismo se le colocan características como el nombre y su posible solución.

Un ejemplo de patrón de proceso en mi proyecto sería en la fase de comunicación que es una actividad la cual ya realizamos:

Nombre: Dificultad en la realización de las preguntas

Fuerzas: El hecho de que no se hagan las preguntas de la manera adecuado no nos permitiría tener idea de lo que el cliente quiere.

Tipo: Tarea

Contexto inicial: Elaborar una entrevista que nos permita conocer detalles acerca del proyecto a realizar.

Problema: No se tenía una idea de cómo hacer que las preguntas fueran entendibles para el cliente a su vez de que fueran lo más provechosas posible.

Solución: Preguntar al maestro sobre el tema para así tener orientación en cómo elaborarlas.

Contexto resultante: La elaboración de preguntas se llevó a cabo con éxito.

7.- ¿Qué es un modelo en la ingeniería de software? ¿Cuál es la diferencia entre un modelo y un proceso?

Es una representación simple del desarrollo del software. La diferencia entre el modelo y el proceso es que el modelo es una visión general del proceso de desarrollo mientras que el proceso incluye a detalle las actividades. De la forma en que yo lo entiendo, el modelo representa de forma general un proceso.

8.- ¿Cuáles son los tipos de modelos? Explíquelos con sus propias palabras.

Modelo de cascada: Este sigue una secuencia y fluye linealmente

Modelo incremental: Este sigue una secuencia lineal en cada incremento, es decir, cada que se termina la comunicación, planeación, modelado, construcción y despliegue puede comenzar de nuevo con la comunicación y demás, a este segundo se le llamará incremento #2 y así sucesivamente.

Modelo evolutivo: Tanto las necesidades como el software evolucionan, por lo que en este modelo se permite eso, es decir hacer cambios que permitan mejoras. Unos ejemplos de modelo evolutivo son: el de prototipo el cual incluye objetivos generales y crea un software que sirve como modelo para hacer los demás; y el de espiral el cual es iterativo, pero de una forma controlada, a su vez va entregando versiones mejoradas.