Prueba de conocimiento

Juan David Higuita

Institución educativa SENA

Análisis y desarrollo de sistemas de información

Definir la arquitectura del sistema de información

Medellín

Septiembre

2020

**QUE ES UN SOFTWARE**

Es un programa o varios que están diseñados para una función específica, es todo lo que es intangible en un sistema computacional.

Ej.: Microsoft Word es un software que sirve para editar texto.

**QUE ES INGENIERIA DE SOFTWARE**

Es una rama formada por varios métodos y herramientas para desarrollar programas informáticos.

**QUE ES EL CICLO DE VIDA DE UN SOFTWARE Y DE QUE ETAPAS SE COMPONE**

Es un proceso ordenado que se sigue para construir un sistema o software desde el inicio hasta el final.

Sus etapas son:

* Requerimientos
* Diseño
* Desarrollo
* Pruebas
* Despliegue
* Operaciones

**QUE SON METODOLOGIAS TRADICIONALES Y METODOLOGIAS AGILES**

* **Las metodologías tradicionales** imponen una disciplina de trabajo sobre el proceso con el fin de conseguir un software más eficiente. Estas no se adaptan muy bien a los cambios.
* **Las metodologías agiles** son aquellas que son más flexibles y dan resultados más rápido.

**DEFINA 2 METODOLOGIAS AGILES Y SUS DIFERENCIAS**

Scrum: divide el proyecto en pequeños bloques que se planifican y revisan continuamente.

Programación extrema: Divide el proyecto en faces y en cada una realiza un ciclo completo de análisis, diseño, desarrollo, y pruebas.

**QUE ES UN O.S (SISTEMA OPERATIVO)**

Conjunto de programas de entorno grafico que permite la aplicación del hardware con el software. Es el software básico de un ordenador que facilita la interacción entre usuario y los diferentes programas.

**QUE ES UN PATRON DE ARQUITECTURA**

Es un esquema estructurado que sirve como plantilla para dar solución a un problema.

**DEFINA 2 PATRONES ARQUITECTONICOS Y SUS DIFERENCIAS**

Patrón por capas: su objetivo es la separación de las partes que componen un software, estas partes o capas son:

* Capa de presentación: la que ve el usuario.
* Capa de negocio: donde están los programas que se ejecutan.
* Capa de datos: donde están los datos.
* Patrón vista controlador: Separa los datos, la interfaz de usuario, y la lógica de control en tres componentes:
* Modelo: Representa los datos.
* Vista: Es la interfaz.
* Controlador: El gestor entre modelo y vista.

Diferencias: El vista controlador tiene sus faces muy definidas y el patrón por capas no, es decir el patrón por capas puede añadir n capas tanto como sea necesario.