



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA SELVA

División:

Tecnologías de la información

Carrera:

Desarrollo de Software Multiplataforma

Materia:

Metodologías para el desarrollo de proyectos

Unidad Temática:

II. Metodologías de desarrollo

Tema del trabajo:

KANBANY Y XP

Nombre del alumno:	Matrícula:
Leonardo Antonio Guillén Navarro	091910039

Grado: 7°

Turno: Matutino

Grupo: A

Nombre del profesor:

Magnolia Noemí Hernández Gutiérrez

Lugar y Fecha de entrega:

Ocosingo, Chiapas, 22 de Octubre de 2021

1. Es el proceso de cambiar un sistema de software de tal manera que no altera el comportamiento externo del código, pero mejora su estructura interna



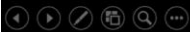
Pruebas



Refactorización



Release



3. Es una metodología ágil exclusiva para el desarrollo de software



KANBAN



XP



CMMI



5 . Es una práctica de ingeniería que evita retrasos en el ciclo del proyecto, causado por problemas de integración.



Integración continua



Entregas pequeñas



Diseño simple



6 . Es un conjunto acordado de reglas que todo el equipo de desarrollo acuerda seguir durante todo el proyecto.



Estándares de codificación




Metáfora del sistema





Ritmo sostenible



7. Rol en XP encargado de escribir los requisitos (las historias de usuario) y comprueba los criterios de aceptación de los mismos.


 Analista


 Cliente


 Coach



8. Rol en XP que ayuda al cliente a realizar pruebas funcionales

 Tester

 Programador

 Coach



9 . Consiste en la organización del trabajo diario con base en un panel de tareas



Kanban



XP



Scrum



10. Este enfoque pretende estimular al programador a pensar en las condiciones en las que su código podría fallar



Programación por parejas



Entregas pequeñas



Desarrollo dirigido por pruebas



11. Práctica de ingeniería que indica que, para cada clase u operación, la funcionalidad es obvia para todo el equipo.



Ritmo sostenible



Metáfora del sistema



Propiedad colectiva del código



12. Valor en XP que establece: si el código está bien comentado, el diseño se mantiene simple, y está refactorizado, no será necesario escribir documentación adicional para su comprensión.



Comunicación



Feedback



Simplicidad



13 .Es una característica de Kanban



Es un proceso iterativo



Es un flujo continuo



Se centra en buscar problemas y solucionarlos



14 .Qué representa una tarjeta kanban



Un proyecto



Un proceso



Una tarea concreta

