

Equipo docente: Lic. Romina Mansilla

Rita Rocio Bustos

Guía de Estudio 2

A. Ciclos de Vida

1. ¿Qué es el Ciclo de Vida de Software?
2. ¿Qué es lo que debe realizar un Ciclo de Vida de Software?
3. ¿En base a qué se elige un Ciclo de Vida de Software?

B. Ciclos de Vida - Tradicionales

1. **Cascada:** Definir modelo. Incluir diagrama.
2. **Cascada:** Explicar el uso.
3. **Cascada:** Definir las tres propiedades.
4. **Prototipo:** ¿Cómo se modifica el modelo anterior por la introducción del uso de prototipos?
5. **Prototipo:** Explicar los tres modelos existentes.
6. **Espiral:** Definir modelo. Incluir diagrama.
7. **Espiral:** Explicar las ventajas que presenta.

C. Ciclos de Vida - Ágiles

1. **SCRUM:** Definir modelo. Incluir diagrama.
2. **SCRUM:** ¿Cuáles son los pilares empíricos de Scrum?
3. **eXtremme Programming:** Definir modelo. Incluir diagrama.
4. **eXtremme Programming:** ¿Cuáles son los valores del modelo?
5. **eXtremme Programming:** Explicar las siguientes *Prácticas Técnicas*: CLIENTE IN-SITU (ON-SITE CUSTOMER), SEMANA DE 40 HORAS (40 HOUR WEEK), METÁFORA (METAPHOR) y DISEÑO SIMPLE (SIMPLE DESIGN)
6. **eXtremme Programming:** Explicar las siguientes *Prácticas Técnicas*: REFACTORIZACIÓN (REFACTORING), PROGRAMACIÓN DE A PARES (PAIR PROGRAMMING), ENTREGAS CORTAS (SHORT RELEASES) y TESTING.
7. **eXtremme Programming:** Explicar las siguientes *Prácticas Técnicas*: CÓDIGO ESTÁNDAR (CODING STANDARDS), PROPIEDAD COLECTIVA (COLLECTIVE OWNERSHIP), INTEGRACIÓN CONTINUA (CONTINUOUS INTEGRACIÓN) y JUEGO DE PLANIFICACIÓN (PLANNING GAME).
8. **Kanban:** Definir modelo.
9. **Kanban:** Explicar la regla de Mostrar el proceso
10. **Kanban:** Explicar la regla de Limitar el trabajo en curso (WIP)
11. **Kanban:** Optimizar el flujo