

Examen conocimiento

RESPUESTA DE EL EXAMEN

1. ¿QUE ES UN SOFTWARE?

R// = Su conoce como software o logicial al soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto posible la relación de tareas específicas, en una contraproposición a los componentes físicos que son llamados con el nombre de hardware

2. ¿QUE ES INGENIERIA DE SOFTWARE?

R// = es una de las ramas de la ciencia computacional que estudia la creación de software confiable y de calidad, basándose en métodos y técnicas de ingeniería, además de seo brinda soporte operacional y mantenimiento. El campo de estudio integra ciencias de la computación, ciencias aplicadas y las ciencias básicas que necesita de apoyo la ingeniería

3. ¿QUE ES EL CICLO DE VIDA DE UN SOFTWARE Y DE QUE ETAPAS SE

COMPONE?

R// = el ciclo de vida es el conjunto de fases por las que pasa el sistema que

se está desarrollando des que nace la idea inicial hasta que el software es

retirado o remplazado. Las etapas de las cuales depende este software son:

- 1. etapa de planificación**
- 2. Etapa de análisis**
- 3. Etapa de diseño**
- 4. Etapa de desarrollo**
- 5. Etapa de integración y periodo de prueba**
- 6. Etapa de implementación**
- 7. Etapa de mantenimiento**

4. ¿QUE SON METODOLOGIAS TRADICIONALES Y METODOLOGIAS AGILES?

R//= Las metodologías tradicionales son aquellas que imponen una disciplina de trabajo sobre el proceso de desarrollo del software, para ello se hace énfasis en la planificación total de todo el trabajo a realizar y una vez que este todo detallado. Comienza el ciclo de desarrollo del producto del software

Las metodologías ágiles son un enfoque para tomar decisiones en los proyectos de un software basado en el desarrollo interactivo o incrementable, las más utilizadas, estas tienen diferentes operaciones pero las más comunes y utilizadas son: programación extrema, scrum, Kanban.

5. DEFINA 2 METODOLOGÍAS ÁGILES Y SUS DIFERENCIAS (TENIENDO EN CUENTA QUE **NO** PUEDE DEFINIR LA QUE LE TOCO EN SU EQUIPO DE TRABAJO)

R//= Los dos métodos que yo voy a definir a continuación

1. **Scrum:** es un marco de trabajo para desarrollo ágil de software que se ha expandido a otras industrias. Es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente.
2. **programación extrema:** es una metodología de desarrollo de la ingeniería de software, es la que más destaca por procesos ágiles de desarrollo de software la diferencia entre estas dos metodologías es que son similares por que tratan del software una es más independiente que la otra.

6. QUE ES UN O.S?

R//= un sistema operativo es un software principal en un conjunto de programas de un sistema informático, que genera los recursos de hardware y nos brinda un servicio a los programas de aplicación de software.

7. ¿QUE ES UN PATRON DE ARQUITECTURA?

R//= Los patrones de arquitectura son aquellos que nos ofrecen una solución a problemas de arquitectura de un software, y también los brindan una descripción de los elementos y tipo de relación que tienen junto con un conjunto de restricciones sobre como pueden ser usados.

8. DEFINA 2 PATRONES ARQUITECTONICOS Y SUS DIFERENCIAS (TENIENDO EN CUENTA QUE **NO PUEDE** DEFINIR EL QUE LE TOCO EN SU EQUIPO DE TRABAJO)

R//=

- **Patrón de capas:** es un estilo de programación en la que el objetivo primordial es la separación de la lógica de negocios de la lógica de diseño, un ejemplo básico de esto es separar la capa de datos de la capa de presentación al usuario
- **Modo vista controlador:** es un estilo de arquitectura de software que separa los datos de una aplicación, la interfaz de usuario, y la lógica de control en tres componentes distintos.

La diferencia entre estos dos patrones es que son diferentes conceptos porque están pegados de la mano del software pero hacen diferentes funciones lógicas

