

Parte Teórica: Preguntas de papers vistos en la materia

TODAS las respuestas deben de tener de longitud un párrafo corto, de pocas oraciones. De no cumplirse con esta restricción, las mismas no serán consideradas. Para aprobar la parte teórica se debe tener al menos una respuesta Bien, y una Regular.

1. Explique la paradoja de la tecnología según “The Design of Everyday Things”. De un ejemplo.
2. Explique a que se refiere Dan Ingalls cuando habla de que Smalltalk fue construido alrededor de una poderosa metáfora uniforme en Design Principles Behind Smalltalk.
3. Según Brooks ¿Cómo se pueden clasificar las dificultades que conlleva el desarrollo de software? Explique sus diferencias.

Parte Teórica: Preguntas de papers vistos en la materia

TODAS las respuestas deben de tener de longitud un párrafo corto, de pocas oraciones. De no cumplirse con esta restricción, las mismas no serán consideradas. Para aprobar la parte teórica se debe tener al menos una respuesta Bien, y una Regular.

1. Según Brooks ¿Cuáles son las propiedades inherentes a las dificultades esenciales de los sistemas modernos de software? Explique brevemente cada una de ellas.
2. Según Naur, ¿Cuándo se considera que un programa está muerto? ¿Es posible revivirlo?
3. Según el paper Polymorphic Hierarchy ¿Qué es una jerarquía polimórfica y cuál es el rol de una clase plantilla (Template Class) en dicha jerarquía?