

- 1) La solución que aporta un método ágil para la impredecibilidad que afecta el desarrollo de un proyecto software es:
 - a) **Adaptabilidad**
 - b) Usar herramientas de modelado gráficas (UML)
 - c) Aplicación de métodos formales.

- 2) Scrum es una metodología ágil:
 - a) Que se usa marginalmente
 - b) **De uso frecuente en la práctica.**
 - c) Es un modelo de proceso software de tipo teórico.

- 3) ¿Qué actividad no forma parte de la gestión de proyectos?
 - a) Selección y evaluación del personal.
 - b) Planificación y programación temporal.
 - c) **Modelado del sistema a desarrollar.**

- 4) Si la tecnología en la que se basa un proyecto es superada por otra nueva, el riesgo de que esto ocurra afecta al:
 - a) Producto
 - b) **Negocio**
 - c) Proyecto

- 5) La interfaz debe seguir la normativa de colores e imagen corporativa de la empresa.
 - a) Requisito Funcional
 - b) Requisito No Funcional del producto
 - c) **Requisito No Funcional de la organización**
 - d) Requisito No Funcional externo.

- 6) Durante un proyecto de desarrollo software se detectaron dos errores de los requisitos. Uno se detectó durante la fase de requisitos y el otro durante la fase de implementación. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es probablemente más cierta?
 - a) **El error más costoso de corregir es el detectado durante la fase de implementación.**
 - b) No hay relación entre la fase en la que se detecta un error y su coste de reparación.
 - c) El error más costoso de corregir es el detectado durante la fase de requisitos.
 - d) El coste de arreglar cualquiera de los errores será aproximadamente similar.

- 7) De los siguientes problemas indique cuáles se producen durante la obtención de requisitos al tratar con los participantes (stakeholders):
 - a) **Hay requisitos que entran en conflicto, según el grupo de la organización que lo solicite o defina.**
 - b) **Durante el propio proceso de análisis, hay requisitos que cambian porque cambia el entorno del negocio.**
 - c) **Expresan los requisitos en su jerga del dominio.**
 - d) **Conocen realmente lo que desean.**

- 8) Durante la obtención de los requisitos para un sistema, los clientes plantean que los usuarios tengan identificador y clave de acceso. Suponen, porque es lo habitual, que las claves se almacenen encriptadas en el sistema, pero nunca lo expresan ni comunican a los analistas de la empresa que desarrollará el software.
El requisito de almacenar las claves encriptadas es un...
- a) Requisito externo.
 - b) Requisito implícito**
 - c) Requisito de la organización.
- 9) Para añadir un detalle a un caso de uso, se debe utilizar:
- a) Un diagrama de estados.
 - b) Un diagrama de secuencia**
 - c) Un diagrama de clases.
- 10) La ingeniería de requisitos trata de:
- a) Entender el problema.**
 - b) Plantear una primera solución al problema (prototipo).
 - c) Plantear un plan para resolver el problema.
- 11) El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:
- a) No funcional.**
 - b) Del dominio.
 - c) Funcional.
- 12) ¿En qué actividad del proceso de desarrollo software se establecen las restricciones en el funcionamiento del sistema?
- a) Evolución del software.
 - b) Validación del software
 - c) Diseño e implementación del software.
 - d) Especificación software.**
- 13) ¿Qué características son aplicables al modelo en cascada? Seleccione una o más de una:
- a) El cliente ve rápidamente un resultado aproximado de su producto.
 - b) Los proyectos rara vez siguen un modelo secuencial.**
 - c) Es el más antiguo**
 - d) El cliente debe exponer sus requisitos al principio del proceso.
- 14) De los siguientes modelos, ¿Cuál no es Evolutivo?
- a) Modelo en cascada.**
 - b) Modelo Espiral
 - c) SCRUM
- 15) A diferencia de la Ingeniería de Caminos, en la Ingeniería del Software:
- a) Los equipos de trabajo están compuestos de gente con distinto perfil.

- b) El producto resultante no se desgasta por el uso.
c) El tamaño importa
- 16) Cuando se habla de fiabilidad del software se hace referencia a:
a) Los recursos que utiliza el software no son malgastados.
b) Es aceptado por los usuarios finales, no los desarrolladores.
c) Puede evolucionar hacia nuevas necesidades
d) **Está libre de errores**
- 17) Cuando un caso de uso siempre necesita la realización de otro caso de uso, la relación que existe entre ellos es de:
a) **Inclusión (include)**
b) Extensión (extend)
c) Generalización
- 18) Un diagrama de estados muestra:
a) Las interacciones entre el sistema y su entorno.
b) **Cómo parte del sistema reacciona ante eventos internos o externos.**
c) Las interacciones entre los actores y el sistema.
- 19) Para especificar los escenarios de un caso de uso en UML podemos usar:
a) **Un diagrama de secuencia.**
b) Un diagrama de estados.
c) Un diagrama de casos de uso.
d) **Un diagrama de actividad.**
- 20) Los diagramas de actividad:
a) Muestran las interacciones entre el sistema y su entorno.
b) Muestran interacciones entre los actores, el sistema y los componentes.
c) Muestran cómo el sistema reacciona ante eventos internos o externos.
d) **Muestran las actividades implicadas en un proceso o en un procesamiento de datos.**
- 21) Los requisitos deben ser consistentes, lo que implica que:
a) La descripción de todos los servicios y funciones deben estar definidos.
b) **No deben existir conflictos o contradicciones en la descripción de las funciones del sistema.**
c) Todos los componentes del sistema software deben estar bien especificados.
- 22) De las siguientes actividades indique cuáles se producen durante el proceso de especificación del software (Ingeniería de requisitos). Seleccione una o más de una:
a) Pruebas de aceptación
b) Diseño arquitectónico
c) Mantenimiento del software
d) **Validación de requisitos**
e) **Elicitación de requisitos**

f) Estudio de viabilidad

- g) Programación y depuración del código.
h) Diseño del interfaz.

23) ¿Cuáles de las siguientes pueden ser relaciones entre las clases de un diagrama de clases?

- a) Asociación y enlace.
b) Agregación y Generalización.
c) Asociación y Agregación.

24) Las cuatro claves de la programación extrema (XP) son:

- a) **Comunicación, simplicidad, retroalimentación y coraje.**
b) Comunicación, simplicidad, trabajo en equipo y rigor.
c) Comunicación, flexibilidad, coraje y sincronización.

BONUS:

Las dos siguientes preguntas tiene 3 subpreguntas y para cada una, existen un mismo conjunto de respuestas:

Conjunto de preguntas 1: Posibles respuestas: (Camino principal, requisito y Caso de uso).

- a) Normalmente esto es lo que describe el cliente cuando habla sobre el sistema. Respuesta:
x) Camino Principal
y) Requisito
z) Caso de uso.
- b) Algo que el sistema debe realizar para funcionar correctamente:
x) Camino Principal
y) Requisito
z) Caso de uso.
- c) Ayuda a obtener buenos requisitos. Cuenta una historia sobre cómo funciona el sistema:
x) Camino Principal
y) Requisito
z) Caso de uso.

Conjunto de preguntas 2: Posibles respuestas: (Principio de segregación de interfaces, Principio abierto-cerrado, principio de inversión de dependencias, principio de segregación de interfaces, principio de responsabilidad única)

- a) Los clientes no deben aprender de métodos que no utilizan
v) Principio de responsabilidad única.
w) Principio de segregación de interfaces.
x) Principio de sustitución de Liskov.
y) Principio abierto-cerrado.
z) Principio de inversión de dependencias.
- b) Las clases deben estar abiertas a la extensión y cerradas a la modificación.
v) Principio de responsabilidad única.
w) Principio de segregación de interfaces.
x) Principio de sustitución de Liskov.
y) Principio abierto-cerrado.
z) Principio de inversión de dependencias.

- c) Depende de abstracciones; no dependas de implementaciones.
 - v) Principio de responsabilidad única.
 - w) Principio de segregación de interfaces.
 - x) Principio de sustitución de Liskov.
 - y) Principio abierto-cerrado.
 - z) Principio de inversión de dependencias.**

- d) Las subclases deben poder sustituir a las clases sin que el código cliente lo note.
 - v) Principio de responsabilidad única.
 - w) Principio de segregación de interfaces.
 - x) Principio de sustitución de Liskov.**
 - y) Principio abierto-cerrado.
 - z) Principio de inversión de dependencias.

- e) Una clase debería tener un solo motivo para cambiar.
 - v) Principio de responsabilidad única.**
 - w) Principio de segregación de interfaces.
 - x) Principio de sustitución de Liskov.
 - y) Principio abierto-cerrado.
 - z) Principio de inversión de dependencias.

Conjunto de preguntas 3: Posibles respuestas: (Ejecuta method() antes de cada test de la clase, Ejecuta method() después de ejecutar todos los test de la clase, Ejecuta method() después de cada test de la clase, ejecuta method() antes de ejecutar todos los test de la clase)

- a) @AfterClass


```
public static void method ()
```

 - w) Ejecuta method() antes de cada test de la clase.
 - x) Ejecuta method() después de ejecutar todos los test de la clase.**
 - y) Ejecuta method() después de cada test de la clase.
 - z) Ejecuta method() antes de ejecutar todos los test de la clase.

- b) @Before


```
public void method ()
```

 - w) Ejecuta method() antes de cada test de la clase.**
 - x) Ejecuta method() después de ejecutar todos los test de la clase.
 - y) Ejecuta method() después de cada test de la clase.
 - z) Ejecuta method() antes de ejecutar todos los test de la clase.

- c) @BeforeClass


```
public static void method ()
```

 - w) Ejecuta method() antes de cada test de la clase.
 - x) Ejecuta method() después de ejecutar todos los test de la clase.
 - y) Ejecuta method() después de cada test de la clase.
 - z) Ejecuta method() antes de ejecutar todos los test de la clase.**

- d) After


```
public void method ()
```

 - w) Ejecuta method() antes de cada test de la clase.
 - x) Ejecuta method() después de ejecutar todos los test de la clase.
 - y) Ejecuta method() después de cada test de la clase.**
 - z) Ejecuta method() antes de ejecutar todos los test de la clase.

Preguntas normales: **Si están en azul es porque no sé la respuesta confirmada.**

B1) Un diseño de alta calidad para un componente software (módulo, paquete, subsistema), cuáles de las siguientes características deberá tener? Selecciona una o más

- a) **El conjunto de tareas dentro del componente están lógicamente relacionadas.**
- b) El acoplamiento del componente con otros componentes es bajo
- c) **El componente es fácil de probar.**

B2) Si queremos hacer un test en el que intervenga una interfaz hemos.

- a) Usar mocking
- b) Usar JUnit
- c) **Crear una clase que implemente la interfaz. (¿?)**

B3) La idea básica de las pruebas de caja blanca es. Elige una.

- a) **Asegurar que todas las sentencias y condiciones han sido ejecutadas al menos una vez.**
- b) Asegurar que no existen bucles sin fin ni interbloqueos en el caso de programas concurrentes.
- c) Comprobar que al menos el 90% de las sentencias y condiciones han sido ejecutadas al menos una vez.

B4) Los componentes de una arquitectura software son: Seleccione una:

- a) Componentes, patrones y conectores.
- b) **Cliente, servidor y capas.**
- c) Componentes, conectores y configuración.

B5) Tres ejemplos de arquitecturas software son:

- a) Capas, orientado a objetos, maestro/esclavo.
- b) **Cliente/servidor, MapReduce, Capas.**
- c) Cliente/Servidor, Singleton, Orientado a objetos.

B6) En arquitectura de tuberías, la información se procesa según un esquema de:

- a) Flujo de tareas.
- b) Flujo de control.
- c) **Flujo de datos.**

B7) El esquema MapReduce se usa para:

- a) **Procesamiento masivo de datos.**
- b) Procesamiento en la nube.
- c) **Procesamiento masivo de procesos.**

B8) Los patrones de diseño se pueden clasificar en tres tipos, que son:

- a) **Creación, estructurales y de comportamiento.**
- b) Creación, arquitectura y de comportamiento.
- c) Estructurales, creación y de pruebas.

B9) ¿Qué definición se ajusta mejor a patrón de diseño?

- a) Son bibliotecas de clases probadas y sin errores aplicables a un determinado tipo de problemas
- b) **Una solución probada que se puede aplicar a un determinado tipo de problemas que se repiten en el desarrollo software.**
- c) Son los puntos de acceso a los módulos o sistemas de comunicación

- d) Es la organización fundamental de un sistema encarnada en sus componentes, las relaciones entre ellos y el contexto, y los principios que orientan su diseño y evolución.

B10) La siguiente lista es una serie de Estilos arquitectónicos y Patrones de diseño. Indique cuáles son PATRONES DE DISEÑO.

- a) Tubería filtro.
- b) Peer to peer.
- c) **Por capas**
- d) Delegación
- e) Cliente-servidor
- f) **Fachada**
- g) **Factoría abstracta**
- h) **Singleton**

(Nota: Creo que no hay más correctas)

B11) El diseño por contrato es una técnica orientada a asegurar el principio SOLID...

- a) Principio de segregación de interfaces.
- b) Principio de responsabilidad única.
- c) Principio Abierto-Cerrado.
- d) **Principio de sustitución de Liskov**

B12) ¿Cuáles de las siguientes características son indicativas de un buen diseño?

- a) Presenta un fuerte acoplamiento entre sus módulos.
- b) **Incluye casos de prueba para todos los componentes.**
- c) **Implementa todos los requisitos del modelo de análisis.**
- d) **Se puede adaptar a nuevas situaciones con facilidad.**

Preguntas de examen

1/4

1. Cual es el propósito de ...? Emparejar los términos que aparecen a la izquierda con la descripción más adecuada para ellos que aparece a la izquierda.

Como funciona un caso de uso cuando todo va correctamente. Normalmente, esto es lo que describe el cliente cuando habla sobre el sistema.

CAMINO PRINCIPAL

Algo que el sistema debe realizar para funcionar correctamente.

REQUISITO

Ayuda a obtener buenos requisitos. Cuenta una historia sobre cómo funciona el programa.

CASO DE USO

2. Empareja los principios SOLID con la frase que mejor se refiera a cada uno:

Los clientes no deben depender de métodos que no utilizan.

PRINCIPIO DE SEGREGACION DE INTERFACES.

Una clase debería tener un solo motivo para cambiar.

PRINCIPIO DE RESPONSABILIDAD UNICA.

Depende de abstracciones; no dependas de implementaciones.

PRINCIPIO DE INVERSION DE DEPENDENCIAS.

Las clases deben estar abiertas a la extensión y cerradas a la modificación.

PRINCIPIO ABIERTOCERRADO.

Las subclases deben poder sustituir a las clases sin que el código cliente lo note.

PRINCIPIO DE SUSTITUCION DE LISKOV

3. Empareje las siguientes anotaciones de JUnit con la descripción que mejor se le ajuste.

@After public void method().

EJECUTA METHOD() DESPUES DE CADA TEST DE LA CLASE

@BeforeClass public static void method().

EJECUTA METHOD() ANTES DE EJECUTAR TODOS LOS TEST DE LA CLASE

@AfterClass public static void method()

EJECUTA METHOD() DESPUES DE EJECUTAR TODOS LOS TEST DE LA CLASE

@Before public void method().

EJECUTA METHOD() ANTES DE CADA TEST DE LA CLASE.

Preguntas de examen

2/4

4. La solución que aporta un método ágil para la impredecibilidad que afecta al desarrollo de un proyecto software es:

ADAPTABILIDAD.

5. Las cuatro claves de programación extram(XP) son:

COMUNICACIÓN, SIMPLICIDAD, RETROALIMENTACION,CORAJE.

6. Scrum es una metodología ágil:

DE USO FRECUENTE EN LA PRACTICA.

7. Un diseño de alta calidad para un componente software(modulo, paquete, subsistema)
¿Cuáles de las siguientes características deberá tener?:

**EL CONJUNTO DE TAREAS DENTRO DEL COMPONENTE ESTAN LOGICAMENTE
RELACIONADAS**

EL COMPONENTE ES FACIL DE PROBAR.

8. Si la tecnología en la que se basa un proyecto es superada por otra nueva, el riesgo de que esto ocurra afecta al:

NEGOCIO.

9. Si queremos hacer un test en el que intervenga una interfaz hemos:

USAR MOCKING

10. La idea básica de caja blanca es:

ASEGURAR QUE TODAS LAS SENTENCIAS Y CONDICIONES HAN SIDO EJECUTADAS AL MENOS UNA VEZ.

11. De los siguientes problemas, indique cuales se producen durante la obtención de requisitos al tratar con los participantes(stakeholders):

HAY REQUISITOS QUE ENTRAN EN CONFLICTO, SEGÚN EL GRUPO DE LA ORGANIZACIÓN QUE LO SOLICITE O DEFINA.

-EXPRESAN LOS REQUISITOS EN SU JERGA DEL DOMINIO.

-DURANTE EL PROPIO PROCESOS DE ANALISIS, HAY REQUISITOS QUE CAMBIAN PORQUE CAMBIA EL ENTORNO DEL NEGOCIO.

12. Durante la obtención de los requisitos para un sistema, los clientes plantean que los usuarios tengan identificador y clave de acceso. Suponen, porque es lo habitual, que las claves se almacenen encriptadas en el sistema, pero nunca lo expresan ni comunican a los analistas de la empresa que desarrollara el software. El requisito de almacenar las claves encriptadas es un...

REQUISITO IMPLICITO.

13. Para añadir detalle a un caso de uso, se debe utilizar:

UN DIAGRAMA DE SECUENCIA.

Preguntas de examen

3/4

14. La ingeniería de requisitos trata de:

ENTENDER EL PROBLEMA

15. El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:

NO FUNCIONAL.

17. Los componentes de una arquitectura software son:

COMPONENTES, CONECTORES Y CONFIGURACION

18. Tres ejemplos de arquitecturas software son

CLIENTES/SERVIDOR, MAPREDUCE, CAPAS

19. En la arquitectura de tuberías, la información se procesa según esquema de

FLUJO DE DATOS.

20. El esquema MapReduce se usa para:

PROCESAMIENTO MASIVO DE DATOS.

21. Los patrones de diseño se pueden clasificar en tres tipos, que son:

CREACION, ESTRUCTURALES Y DE COMPORTAMIENTO.

22. ¿Qué definición se ajusta a patrón de diseño?:

UNA SOLUCION PROBADA QUE SE PUEDE APLICAR A UN DETERMINADO TIPO DE PROBLEMAS QUE SE REPITEN EN EL DESARROLLO SOFTWARE

23. La siguiente lista es una serie de Estilos arquitectónicos y Patrones de diseño. Indique cuales son PATRONES DE DISEÑO:

FACHADA SINGLETON FACTORIA ABSTRACTA

24. El diseño por contrato es una técnica orientada a asegurar el principio SOLID:

PRINCIPIO DE SUSTITUCION DE LISKOV

25. ¿Cuáles de las siguientes características son indicativas de un buen diseño?:

-IMPLEMENTA TODOS LOS REQUISITOS DEL MODELO DE ANALISIS

-SE PUEDE ADAPTAR A NUEVAS SITUACIONES CON FACILIDAD.

26. Cuando un caso de uso siempre necesita la realización de otro caso de uso, la relación que existe entre ellos es de:

INCLUSION(INCLUDE).

27. Cuales de las siguientes pueden ser relaciones entre las clases de un diagrama de clases:

-ASOCIACION Y AGREGACION

-AGREGACION Y GENERALIZACION

Preguntas de examen

4/4

28. Un diagrama de estados muestra:

COMO PARTE DEL SISTEMA REACCIONA ANTE EVENTOS INTERNOS O EXTREMOS

29. Para especificar los escenarios de un caso de uso en UML podemos usar:

-UN DIAGRAMA DE CASOS DE USO

-UN DIAGRAMA DE SECUENCIA.

30. Los diagramas de actividad:

MUESTRAN LAS ACTIVIDADES IMPLICADAS EN UN PROCESO O EN UN PROCESAMIENTO DE DATOS.

IISI1: Preguntas de examen

Bloque I

Contenido:

- T1: Introducción a la Ingeniería del Software.
- T2: El ciclo de vida del software.
- T3: Sistemas de información.
- T4: Requisitos en Sistemas de Información.

Preguntas

1. CMMI-DEV... (BBJ-R) (Puntos: 10) CMMI-DEV (Capability Maturity Model Integration for Development)...

- a. Es un estándar que propone cómo integrar distintos paquetes de software para que los usuarios simplifiquen sus procesos de negocio.
- b. Establece los modelos (modelo conceptual, modelo dinámico, modelo relacional, etc.) que se deben desarrollar según las características del sistema a desarrollar.
- c. Propone un método para estimar la capacidad de los profesionales (jefe de proyecto, ingeniero de requisito, equipo de calidad, etc.) y así poder constituir equipos de trabajo homogéneos.
- d. Define los entregables que se deben desarrollar para que un proyecto de desarrollo de software alcance un nivel de madurez aceptable.
- e. **Es un modelo para la mejora y evaluación de procesos para el desarrollo, mantenimiento y operación de sistemas software.**
- f. Ninguna de las anteriores.

2. CMMI-DEV... (IHS-R) (Puntos: 10) CMMI-DEV (Capability Maturity Model Integration for Development)...

- a. **Es un modelo de mejora y evaluación de procesos para el desarrollo, mantenimiento y operación de sistemas software.**
- b. Es un modelo de gestión de riesgos diseñado por las administraciones públicas españolas.
- c. Es un modelo de ciclo de vida propuesto por el IEEE para proyectos grandes y complejos.
- d. Es un modelo de desarrollo de software, actualmente en desuso.
- e. Mide la madurez de las organizaciones, distinguiendo entre siete niveles de madurez.
- f. Ninguna de las anteriores.

3. Coste de reparación de un error - figura (ADT-R) (Puntos: 10) ¿Qué indica la siguiente figura?

- a. **Que el coste de reparación de un error es mucho mayor conforme avanza un proyecto de desarrollo de software.**
- b. Que el coste de reparación de un error es mucho menor conforme avanza un proyecto de desarrollo de software, ya que se van eliminando automáticamente.
- c. Que los ciclos de vida largos son exponencialmente más caros que los cortos.
- d. Que lo más caro en el desarrollo de software es la codificación.
- e. La evolución de la crisis del software en el periodo 1968-2008.
- f. Ninguna de las anteriores.

4. El concepto de baseline (ADT-R) (Puntos: 10) ¿Qué es una baseline?

- a. Es una versión cerrada de algún elemento de configuración que no se puede cambiar sin seguir la política de control de cambios del proyecto.
- b. Es una versión abierta de algún elemento de configuración que no se puede cerrar sin seguir la política de control de cambios del proyecto.
- c. Es una versión de trabajo de algún elemento de configuración que no se puede cambiar sin seguir la política de control de riesgos del proyecto.
- d. Es el nombre en inglés de una crema lubricante de aspecto ceroso y de color blanquecino transparente elaborada a partir del petróleo.
- e. Es el documento de contrato de un proyecto de desarrollo de software.
- f. Niguna de las anteriores.

5. El mantenimiento de software (ADT-R) (Puntos: 10)**El mantenimiento del software...**

- a. Es una fase con escasa incidencia en la ingeniería del software, ya que el software apenas se mantiene, se sustituye por otro nuevo.
- b. Es la fase con un coste más alto de todo el ciclo de vida.
- c. Es la fase con un coste más bajo de todo el ciclo de vida.
- d. No es una fase del ciclo de vida del software.
- e. Se puede clasificar como conjuntivo, copulativo y asociativo en función del fallo que soluciona.
- f. Niguna de las anteriores.

6. El término Crisis del Software (ADT-R) (Puntos: 10)**El término Crisis del Software ...**

- a. Es una contradicción en si mismo, el desarrollo de software es una actividad que nunca ha estado en crisis.
- b. Se usó por primera vez para referirse a los problemas que podía causar el efecto 2000.
- c. Se refiere a que es imposible desarrollar software que esté absolutamente libre de fallos con una certeza del 100%.
- d. Hace referencia a los problemas de sobrecostes, retrasos, baja calidad, mantenimiento difícil, etc. Que afectaron al desarrollo del software en sus inicios por la falta de un enfoque de ingeniería.
- e. Se usó por primera vez en una conferencia sobre desarrollo de sistemas de armas de la OTAN en 1989.
- f. Niguna de las anteriores.

7. El término Crisis del Software (BBJ-R) (Puntos: 10)**El término Crisis del Software...**

- a. Hace referencia a la difícil situación económica y financiera que actualmente atraviesan las empresas del sector TI (Tecnologías de la Información).
- b. Hace referencia al hecho de que los lenguajes de alto nivel perdieron vigencia cuando surgió el enfoque de orientación a objetos.
- c. Hace referencia a los problemas que presentaba el desarrollo de software y el alto índice de fracaso de los proyectos por falta de un enfoque de ingeniería.
- d. Surge en los años 80 e introduce un nuevo concepto del software que incluye no sólo el código fuente, sino también el conjunto de entregables que se deben desarrollar.

- e. Es un término que actualmente se usa mucho en la industria de los sistemas de control, para hacer referencia a la carencia de herramientas y tecnología para resolver los problemas de dicho sector.
- f. Niguna de las anteriores.**

8. El término Ingeniería del Software (ADT-R) (Puntos: 10)**El término Ingeniería del Software ...**

- a. Es una contradicción en si mismo, el desarrollo de software es una práctica artesanal por naturaleza.
- b. Se usó por primera vez para referirse a la solución de los problemas del efecto 2000.
- c. Se refiere a todo lo que es necesario realizar para que el software esté absolutamente libre de fallos con una certeza del 100%.
- d. Se usó por primera vez en una conferencia de las Naciones Unidas sobre desarrollo del tercer mundo en 1973 en Singapur.
- e. Se usó por primera vez en una conferencia sobre desarrollo de software de la OTAN en 1968 en Garmisch, Alemania.**
- f. Niguna de las anteriores.

9. El término Ingeniería del Software - ninguna (ADT-R) (Puntos: 10)**El término Ingeniería del Software ...**

- a. Es una contradicción en si mismo, el desarrollo de software es una práctica artesanal por naturaleza.
- b. Se usó por primera vez para referirse a la solución de los problemas del efecto 2000.
- c. Se refiere a todo lo que es necesario realizar para que el software esté absolutamente libre de fallos con una certeza del 100%.
- d. Se usó por primera vez en una conferencia de las Naciones Unidas sobre desarrollo del tercer mundo en 1973.
- e. Se usó por primera vez en una conferencia sobre desarrollo de sistemas de armas de la OTAN en 1949.
- f. Niguna de las anteriores.**

10. Evolución del coste del software (ADT-R) (Puntos: 10)**El coste del desarrollo de software...**

- a. Es cada vez mayor debido a la creciente complejidad del software.
- b. Es cada vez menor debido a las mejores herramientas de desarrollo disponibles.**
- c. Se mantiene constante desde hace décadas, mientras que el coste del hardware se ha disparado.
- d. Es cada vez menor desde que la mayoría del software se fabrica en China y en India.
- e. Es cada vez menor debido a la crisis del software.
- f. Niguna de las anteriores.**

11. Factores de éxito informes CHAOS (ADT-R) (Puntos: 10)**Según los resultados de los informes CHAOS, los principales factores de éxito de los proyectos de ingeniería del software están relacionados con...**

- a. Aspectos puramente técnicos, los proyectos que tienen éxito lo hacen por la capacidad tecnológica de los desarrolladores.
- b. Tecnología fiable, los proyectos que tienen éxito lo hacen porque la tecnología informática está muy avanzada.
- c. Usuarios y directivos implicados, los proyectos que tienen éxito lo hacen porque los usuarios y los directivos están implicados y apoyan al proyecto.**

- d. Requisitos incompletos, los proyectos que tienen éxito lo hacen porque los requisitos se completan sobre la marcha gracias a la imaginación de los desarrolladores.
- e. Herramientas software avanzadas, los proyectos que tienen éxito lo hacen porque los desarrolladores disponen de herramientas muy avanzadas.
- f. Ninguna de las anteriores.

12. Factores de fracaso informes CHAOS (ADT-R) (Puntos: 10)

Según los resultados de los informes CHAOS, los principales factores de fracaso de los proyectos de ingeniería del software están relacionados con...

- a. Aspectos puramente técnicos, muchos proyectos fracasan principalmente por incompetencia tecnológica de los desarrolladores.
- b. Tecnología poco fiable, muchos proyectos fracasan porque la tecnología informática no está lo suficientemente desarrollada.
- c. Usuarios ineptos, muchos proyectos fracasan porque los usuarios no están preparados para utilizar tecnologías avanzadas.
- d. Requisitos incompletos, muchos proyectos fracasan porque no se desarrollan ni gestionan correctamente los requisitos.
- e. Falta de herramientas software, muchos proyectos fracasan porque los desarrolladores no disponen de las herramientas adecuadas.
- f. Ninguna de las anteriores.

13. ISO 12207... (BBJ-R) (Puntos: 10) La norma ISO/IEEE 12207...

- a. Distingue dos tipos de procesos: específicos del software y del contexto del sistema.
- b. Establece una metodología para el proceso de desarrollo de software.
- c. No existe esa norma.
- d. Distingue tres tipos de procesos: desarrollo, mantenimiento y explotación.
- e. Está desarrollada por la misma institución que el CMMI-DEV (Capability Maturity Model Integration for Development).
- f. Ninguna de las anteriores.

14. Características de los ciclos de vida software (IHS-R) (Puntos: 10) Respecto a los distintos ciclos de vida del software vistos en clase, seleccione la afirmación correcta:

- a. Al final de cada iteración de un ciclo de vida incremental se obtiene una versión completa del software, mejorada respecto de la versión anterior.
- b. Al final de cada iteración de un ciclo de vida iterativo se obtiene una versión parcial, con una nueva funcionalidad añadida respecto del ciclo anterior.
- c. Los ciclos de vida evolutivos son adecuados para desarrollos en los que los requisitos están completamente definidos al comienzo del desarrollo y no se modifican durante el mismo.
- d. El ciclo de vida en cascada es el más adecuado en proyectos en los que se prevén cambios de requisitos durante el desarrollo.
- e. La planificación de los desarrollos con ciclos de vida evolutivos es más compleja que las de los que siguen un ciclo de vida en cascada.
- f. Ninguna de las anteriores

15. Definición del ciclo de vida software (BBJ-R) (Puntos: 10) ¿Qué es el ciclo de vida del software?

- a. Es el conjunto de las distintas iteraciones que se realizan en un proyecto de desarrollo de software hasta que una empresa decide acometerlo.
- b. Es el tiempo que permanece activo un proyecto de desarrollo de software.

- c. Es un marco de referencia que contiene los procesos, las actividades y las tareas involucradas en el desarrollo, la explotación y el mantenimiento de un producto software.
- d. Es el conjunto de estados por los que puede pasar el software antes de su puesta en explotación.
- e. Es el tiempo que permanece en explotación el software desarrollado.
- f. Ninguna de las anteriores

16. Fases del ciclo de vida clásico en cascada (MAAC-R) (Puntos: 10) ¿Cuál es el orden de las fases en el ciclo de vida en cascada del software?

- a. Diseño, Análisis, Implementación, Pruebas, Mantenimiento.
- b. Análisis, Diseño, Implementación, Mantenimiento, Pruebas.
- c. Análisis, Implementación, Diseño, Pruebas, Mantenimiento.
- d. Análisis, Diseño, Implementación, Pruebas, Mantenimiento.**
- e. Análisis, Diseño, Pruebas, Mantenimiento, Implementación.
- f. Ninguna de las anteriores.

17. Metodologías ágiles (IHS-*) (Puntos: 10) ¿Cuál de los siguientes valores forma parte del Manifiesto Ágil?

- a. Valorar más el software que funciona que la documentación exhaustiva**
- b. Valorar más el seguir un plan establecido que una respuesta al cambio
- c. Valorar más a los los procesos y herramientas que a los individuos y su interacción
- d. Valorar más la negociación contractual que la colaboración con el cliente
- e. Valorar más la gestión preventiva de errores que un ciclo de vida complejo
- f. Ninguna de las anteriores

18. Procesos del ciclo de vida software (IHS-R) (Puntos: 10) ¿Qué procesos y actividades del desarrollo software se incluyen dentro de un ciclo de vida?

- a. Únicamente las actividades relacionadas con el análisis, diseño, implementación y mantenimiento del software.
- b. Todos los procesos y actividades desde la definición de requisitos hasta la entrega del software al cliente.
- c. Unicamente los procesos relacionados con el diseño, codificación y pruebas del software.
- d. Todos los procesos y actividades desde la definición de requisitos hasta que el software deja de usarse.
- e. Únicamente los procesos y actividades relacionados con la implementación del software.
- f. Ninguna de las anteriores.**

19. Clasificación de los SSII (BBJ-*) (Puntos: 10) No usar juegos de letras con las siglas. Revisar. Una posible clasificación de los sistemas de información es:

- a. Atendiendo al servicio que ofrecen: Datawarehouse, Datamining y Transactional Systems.
- b. Atendiendo a su funcionalidad: Management System y Office System.
- c. Atendiendo al servicio que ofrecen: sistemas de apoyo a la gestión y sistemas de apoyo a la dirección.
- d. Atendiendo al servicio que ofrecen: sistemas de apoyo a la gestión y sistemas de apoyo a la operación.**

- e. Atendiendo a la arquitectura en que se basan: sistemas cliente/servidor y sistemas de bases de datos.
- f. Ninguna de las anteriores

20. Componentes de un SI (BBJ-R) (Puntos: 10) El conjunto de los componentes de un sistema de información:

- a. No incluye los recursos de software y hardware.
- b. Está compuesto por los recursos de datos, redes y personas.
- c. Está compuesto por los recursos de datos, hardware y software.
- d. **Está compuesto por los recursos de personas, software y hardware, comunicaciones, datos y actividades del sistema.**
- e. No incluye los procesos de negocio de la organización.
- f. Ninguna de las anteriores.

21. Definiciones en SSII - ninguna (MAAC-R) (Puntos: 10) En el contexto de los sistemas de información...

- a. Las transacciones son hechos o actividades que se llevan a cabo en un sistema pero de los que no se guarda información.
- b. Las funciones de un sistema de información son memoria, informativa y pasiva.
- c. Un sistema de información suele incluir entre sus componentes un sistema informático y siempre es automático.
- d. Un sistema informático es un sistema compuesto únicamente por componentes software.
- e. Un ERM (Enterprise Resource Monitoring) es una solución integral de sistemas de información.
- f. **Ninguna de las anteriores.**

22. ERP (BB) (Puntos: 10) Indique cual de las siguientes afirmaciones sobre los sistemas ERP es falsa:

- a. **Los sistemas ERP se desarrollan a medida.**
- b. Los sistemas ERP son soluciones estándar que se pueden parametrizar según las necesidades de la organización en la que se va a implantar.
- c. Los sistemas ERP se centran en aspectos del negocio como ventas, compras, inventario, contabilidad, etc.
- d. Los sistemas ERP tienen un gran impacto en la industria del software.
- e. Los sistemas ERP no solo están ideados para organizaciones multinacionales.
- f. Ninguna de las anteriores

23. Sistema de información (Mayte-*) (Puntos: 10) Cuál de las afirmaciones siguientes es cierta para 'Un Sistema de Información':

- a. Siempre lleva asociado un sistema informático
- b. Está diseñado para almacenar información que el sistema informático tratará
- c. **Ayuda a la toma de decisiones estratégicas**
- d. Siempre funciona bajo demanda
- e. Todas las anteriores son ciertas
- f. Todas las anteriores son falsas

24. Sistemas de información 2 (Mayte-*) (Puntos: 10) Cuál de las siguientes afirmaciones es FALSA para ' Un Sistema de Información'

- a. **Está formado por personas, datos y procesos**

- b. Se pueden clasificar en Estratégico, Táctico y Operacional
c. Suele incluir entre sus componentes un sistema informático
d. Está compuesto por hardware, software, las personas encargadas de su gestión y mantenimiento
e. Todas las anteriores son correctas
f. Todas las anteriores son falsas
- 25. ¿Qué significa TPS? (BBJ-R) (Puntos: 10)** En el contexto de los sistemas de información, las siglas TPS corresponden a...
- a. Transactional Processing System.
 - b. Tactical Processing System.
 - c. Transactional Processing Science.
 - d. Translating Processing Science.
 - e. Transactional Processing Support.
 - f. Ninguna de las anteriores.

IISI1: Preguntas de exámenes

Bloque II

Contenido:

- T5: Modelado conceptual.
- T6: Bases de datos y modelo relacional.
- T7: Normalización de modelos relacionales.
- T8: Álgebra relacional.
- T9: Transformación de modelo conceptual en modelo relacional.

Preguntas

26. Notación asociaciones UML (MAAC-R) (Puntos: 10) ¿Qué elementos forman parte de la notación para asociaciones de UML?

- a. Nombres de rol, multiplicidades, nombre de la asociación, nombres de los objetos, clases de los objetos.
- b. Nombres de roles, multiplicidades, nombres del objeto, clases del objeto.
- c. Nombres de rol, multiplicidades, nombre de la asociación y clases de los objetos.
- d. Nombres de rol, multiplicidades, nombre de la asociación y nombres de los objetos.
- e. **Nombres de rol, multiplicidades y nombre de la asociación.**
- f. Ninguna de las anteriores.

27. Clasificación, generalidades (CA&MC) (Puntos: 10) En el modelado conceptual, las clasificaciones cumplen que...

- a. **Las instancias de las subclases son instancias de la superclase.**
- b. La superclase hereda todos los atributos de la subclase.
- c. Todas las subclases tienen que tener los mismos atributos.
- d. Las subclases tienen los mismos atributos que la superclase.
- e. El número de subclases tiene que ser mayor que uno.
- f. Ninguna de las anteriores.

28. Clasificación completa y disjunta (CA&MC) (Puntos: 10) En el modelado conceptual, cuando la clasificación es completa y disjunta se cumple que...

- a. Puedo tener instancias en la superclase que no estén en ninguna subclase.
- b. Puedo tener una misma instancia en dos subclases.
- c. Las instancias de la superclase pueden ser instancias de una sola subclase.
- d. Puede haber instancias de la superclase que no lo sean de ninguna subclase.
- e. Las subclases no pueden tener atributos comunes.
- f. **Ninguna de las anteriores.**

29. Clave ajena (Mayte-*) (Puntos: 10) En el contexto del modelo relacional, una clave ajena...

- a. **Puede valer null, menos cuando sea clave primaria**
- b. Nunca puede valer null
- c. Nunca puede formar parte de una clave primaria
- d. Puede tomar cualquier valor del dominio menos null
- e. Todas las anteriores son falsas
- f. Todas las anteriores son verdades

30. Claves de una relación (IHS) (Puntos: 10) ¿Qué diferencia hay entre las superclaves y las claves candidatas de una relación?

- a. Las superclaves deben cumplir los criterios de minimalidad y unicidad, mientras que las claves candidatas solo deben cumplir unicidad
- b. Las superclaves deben cumplir los criterios de unicidad e identidad, mientras que la clave candidata debe cumplir minimalidad
- c. Ninguna, ambas deben cumplir los criterios de unicidad y minimalidad
- d. Las superclaves deben cumplir el criterio de unicidad, mientras que las claves candidatas deben cumplir tanto unicidad como minimalidad**
- e. La superclave es aquella de las claves candidatas que tiene un mayor número de atributos
- f. Ninguna de las anteriores

31. Claves primarias (Mayte-*) (Puntos: 10) En el modelo relacional, una clave primaria...

- a. Es a su vez clave alternativa
- b. Puede ser o no super clave
- c. Cumple minimalidad y unicidad**
- d. Puede valer null si a su vez es clave ajena
- e. Todas las anteriores son falsas
- f. Todas las anteriores son verdaderas

32. Conceptos básicos del modelo relacional (MAAC) (Puntos: 10) ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es la correcta?

- a. La extensión es un conjunto de tuplas, cada una formada por pares (valor, valor)
- b. El número de valores definidos en la extensión se denomina grado de la relación
- c. La intención define un conjunto de atributos, cada uno de los cuales toma valores sobre un dominio**
- d. El número de tuplas de la intención se denomina cardinalidad de la relación
- e. Si atributo tiene valor nulo (null), significa que su valor es falso (false)
- f. Ninguna de las anteriores

33. Integridad referencial (IHS) (Puntos: 10) ¿En qué consiste la regla de integridad referencial de un modelo relacional?

- a. Ningún atributo que forme parte de la clave primaria de una relación puede tomar el valor nulo**
- b. Todos los atributos que forman parte de una clave ajena deben tomar valores que coincidan con valores de la clave primaria correspondiente o bien tomar valores nulos
- c. Todos los atributos que forman parte de una superclave deben depender completamente de la clave primaria
- d. Todos los atributos de una clave candidata deben tener un valor unitario
- e. Todos los atributos que forman parte de una clave ajena deben ser completamente dependientes de la clave primaria de la relación
- f. Ninguna de las anteriores

34. Modelo relacional (IHS-*) (Puntos: 10) Seleccione cuál de las siguientes afirmaciones es correcta, respecto del modelo relacional

- a. La extensión de un modelo relacional define el conjunto de atributos, mientras que la intención define el conjunto de tuplas
- b. Es un modelo creado por Peter Chen en 1970

- c. El dominio de un atributo se define como el conjunto de valores posibles que puede tomar dicho atributo
- d. El número de atributos de una relación se denomina cardinalidad de la relación
- e. El número de tuplas de una relación se denomina grado de la relación
- f. Ninguna de las anteriores

35. Relaciones entre claves (Mayte-*) (Puntos: 10) Respecto a las claves en el modelo relacional, ...

- a. Cualquier combinación de atributos de una relación forman una súper clave.
- b. Las claves alternativas forman un conjunto disjunto con la clave primaria
- c. La clave primaria es una súper clave
- d. Cualquier súper clave es clave primaria
- e. Todas las anteriores son correctas
- f. Todas las anteriores son falsas

36. Estrategias de transformación de clasificaciones (CA&MC-*) (Puntos: 10) En la transformación del modelo conceptual al modelo relacional, al comparar las estrategias de transformación de clasificaciones:

- a. Si la clasificación es incompleta es conveniente crear tablas únicamente para las subclases.
- b. Si la clasificación es completa es conveniente crear tablas para la superclase y para todas las subclases.
- c. Que la clasificación sea solapada o disjunta no afecta para la transformación.
- d. No es posible que la clasificación sea completa y disjunta a la vez.
- e. Si la clasificación es completa y disjunta es conveniente crear tablas únicamente para las subclases.
- f. Ninguna de las anteriores.

37. Transformación de asociación * * en UML (BB) (Puntos: 10) Al pasar del modelo conceptual al modelo relacional una asociación n:m ($n>1$ y $m>1$) entre dos clases A y B ¿qué se debe hacer?

- a. Crear una relación más (además de una para A y otra para B) cuya PK puede ser bien un nuevo OID, o bien, la concatenación de las PK's de las relaciones A y B.
- b. Crear una relación para A y otra para B incluyendo en A una FK a B y en B una FK a A.
- c. Crear una relación más (además de una para A y para B) cuyos atributos son los de A y los de B, incluyendo ambas PK's.
- d. Crear un índice en la relación A apuntando a B y en B apuntando a A.
- e. Crear una relación para A y otra para B tratándolas igual que si la asociación fuera 1:n.
- f. Ninguna de las anteriores.

38. Transformación asociación 1 1 en UML (BB) (Puntos: 10) Al pasar del modelo conceptual al modelo relacional una asociación 1:1 entre dos clases A y B ¿qué se debe hacer?

- a. Crear una relación más (además de una para A y para B) cuya PK debe ser un nuevo OID.
- b. Crear una relación para A y otra para B incluyendo bien en A una FK a B, o bien, en B una FK a A.
- c. Crear una relación más (además de una para A y para B) cuyos atributos son los de A y los de B, incluyendo ambas PK's.
- d. Crear un índice en la relación A apuntando a B y en B apuntando a A.
- e. Crear una relación para A y otra para B tratándolas igual que si la asociación fuera 1:n.
- f. Ninguna de las anteriores.

39. Transformación de asociaciones (MAAC) (Puntos: 10) ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es la correcta?

- a. Las asociaciones M:N se representan con una clave ajena en la relación de la entidad del rol N
- b. Las asociaciones M:N se representan con una clave ajena en la relación de la entidad del rol M
- c. Las asociaciones 1:N se representan con una clave ajena en la relación de la entidad del rol 1
- d. Las asociaciones 1:1 se representan con una clave ajena en las dos relaciones
- e. Las asociaciones 1:N se representan con una clave ajena en la relación de la entidad del rol N
- f. Ninguna de las anteriores

40. Transformación de asociaciones M:N (CA&MC) (Puntos: 10) Al transformar el modelo conceptual en el relacional, las asociaciones M:N se representan

- a. Una clave ajena en la relación de la entidad del rol N.
- b. Una clave ajena en cada una de las dos relaciones.
- c. Una relación auxiliar con claves ajenas a las dos relaciones.
- d. Una relación auxiliar sin claves ajenas.
- e. Una relación auxiliar cuya clave primaria es la misma que la relación de rol N.
- f. Ninguna de las anteriores.

41. Definición formas normales (MAAC) (Puntos: 10)

- a. Una relación está en 3FN si está en 2FN y si en cada tupla se le asigna a cada atributo un solo valor del dominio sobre el que está definido
- b. Una relación está en 3FN si está en 2FN y todos los atributos no primos son completamente dependientes de las claves candidatas de la relación
- c. Una relación está en 2FN si está en 1FN y si en cada tupla se le asigna a cada atributo un solo valor del dominio sobre el que está definido
- d. Una relación está en 1FN si ningún atributo no primo depende transitivamente de ninguna clave candidata
- e. Una relación está en 3FN si todos los atributos no primos son completamente dependientes de las claves candidatas de la relación y ningún atributo no primo depende transitivamente de ninguna clave candidata
- f. Ninguna de las anteriores

42. Dependencia Funcional (Mayte) (Puntos: 10) Si un atributo X determina funcionalmente a un atributo Y, se puede asegurar que:

- a. Siempre que dos tuplas tienen el mismo valor de X, tienen los mismos valores de Y
- b. Siempre que dos tuplas tienen el mismo valor de Y, tienen los mismos valores de X
- c. El valor que toma X es independiente del valor que toma Y
- d. Siempre dos tuplas con los mismos valores de X tendrán distintos valores de Y
- e. Todas las anteriores son falsas
- f. Todas las anteriores son ciertas

43. Formas normales (IHS) (Puntos: 10) ¿Qué criterios debe cumplir una relación para estar en segunda forma normal?

- a. No es necesario que esté en primera forma normal, solo debe cumplir que todos los atributos no primos son completamente dependientes de las claves candidatas de la relación

- b. Debe cumplir que cada atributo de la clave primaria contiene un valor no nulo
- c. Debe cumplir que en cada tupla se le asigna a cada atributo un solo valor del dominio sobre el que está definido
- d. Debe estar en primera forma normal, y además todos los atributos no primos deben ser completamente dependientes de las claves candidatas de la relación**
- e. Debe estar en primera forma normal, y además no debe contener dependencias transitivas
- f. Ninguna de las anteriores

44. Operador de unión (CA&MC) (Puntos: 10) Dadas las relaciones R y S compatibles y la consulta en AR: T:= R union S;

- a. La relación T que se obtiene tiene siempre la misma intensión que la relación R.**
- b. La relación T que se obtiene tiene siempre la misma extensión que la relación R.
- c. El número de tuplas que se obtiene puede ser menor al de tuplas que hay en R.
- d. El número de tuplas que se obtiene puede ser menor al de tuplas que hay en S.
- e. Las relaciones R y S para ser compatibles tienen que tener igual número de tuplas
- f. Ninguna de las anteriores.

45. Operador diferencia Ej. (CA&MC) (Puntos: 10)

Dadas las siguientes relaciones:

```
jugadores(jugador,pais) Pk(jugador)
torneos(torneo,jugador) Pk(torneo,jugador), Fk(jugador)/jugadores
```

y la consulta en AR WinRDBI

```
q:=(project jugador (jugadores)) difference (project jugador (torneos));
```

Se obtiene:

- a. Torneos sin jugadores.
- b. Jugadores que no juegan torneos.**
- c. Jugadores que juegan todos los torneos.
- d. Jugadores que juegan algún torneo.
- e. Torneos en los que participan todos los jugadores.
- f. Ninguna de las anteriores.

46. Operador división Ej. (CA&MC) (Puntos: 10)

Dadas las siguientes relaciones:

```
jugadores(jugador,pais) Pk(jugador)
torneos(torneo,jugador) Pk(torneo,jugador), Fk(jugador)/jugadores
```

y la consulta en AR:

```
q:=torneos divideby (project jugador (jugadores));
```

Se obtiene:

- a. Torneos donde participan todos los jugadores.**
- b. Jugadores que juegan más de un torneo.
- c. País donde se juegan todos los torneos.
- d. Torneos en los que participa algún jugador.
- e. Jugadores que juegan todos los torneos.
- f. Ninguna de las anteriores.

47. Operadores conjuntistas (MAAC) (Puntos: 10)

¿Cuáles de los siguientes operadores son conjuntistas?

- a. Renombrado, Unión, Intersección, Diferencia, Producto Cartesiano
- b. Combinación, Unión, Intersección, Diferencia, Producto Cartesiano
- c. Unión, Intersección, Diferencia, Producto Cartesiano, División
- d. Multiplicación, Unión, Intersección, Diferencia, Producto Cartesiano
- e. Unión, Intersección, Diferencia, Inversión, Producto Cartesiano
- f. Ninguna de las anteriores

48. Operador join natural Ej. (CA&MC) (Puntos: 10)

Dadas las siguientes relaciones:

```
jugadores(jugador,pais) Pk(jugador)
torneos(torneo,jugador) Pk(torneo,jugador), Fk(jugador)/jugadores
```

y la consulta en AR WinRDBI:

```
q:=jugadores njoin torneos;
```

Se obtiene:

- a. Jugadores que participan en algún torneo.
- b. Jugadores que participan en todos los torneos.
- c. Jugadores que únicamente participan en un torneo.
- d. Todas las combinaciones posibles de jugador y torneo.
- e. Todos los jugadores y en caso de participar en algún torneo se obtiene dicho torneo.
- f. Ninguna de las anteriores.

49. Operador restricción (BB) (Puntos: 10)

En álgebra relacional ¿qué hace el operador select?

- a. Escoge la PK de la relación.
- b. Igual que en SQL, devuelve algunas columnas de la relación.
- c. Devuelve las tuplas de la relación que cumplen una condición determinada.
- d. Devuelve las tuplas de la relación que no cumplen una condición determinada.
- e. Devuelve las columnas de la relación que cumplen una condición determinada.
- f. Ninguna de las anteriores.

Comenzado el	martes, 3 de junio de 2014, 01:52
Estado	Finalizado
Finalizado en	martes, 3 de junio de 2014, 02:35
Tiempo empleado	42 minutos 51 s
Puntos	11,83/20,00
Calificación	5,92 de un máximo de 10,00 (59%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

La solución que aporta un método ágil para la impredecibilidad que afecta al desarrollo de un proyecto software es:

Seleccione una:

- a. Adaptabilidad ✓
- b. Usar herramientas de modelado gráficas (UML)
- c. Aplicación de métodos formales

Pregunta 2

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

Scrum es una metodología ágil:

Seleccione una:

- a. Que se usa marginalmente
- b. De uso frecuente en la práctica ✓
- c. Es un modelo de proceso software de tipo teórico

Pregunta 3

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

[Texto de la pregunta](#)

¿Qué actividad no forma parte de la gestión de proyectos?

Seleccione una:

- a. Selección y evaluación del personal
- b. Planificación y programación temporal
- c. Modelado del sistema a desarrollar ✓

Pregunta 4

Incorrecta

Puntúa -0,33 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

[Texto de la pregunta](#)

Si la tecnología en la que se basa un proyecto es superada por otra nueva, el riesgo de que esto ocurra afecta al:

Seleccione una:

- a. Producto ✗
- b. Negocio
- c. Proyecto

Pregunta 5

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

[Texto de la pregunta](#)

La interfaz debe seguir la normativa de colores e imagen corporativa de la empresa

Seleccione una:

- Requisito Funcional
- Requisito No Funcional del producto

- Requisito No Funcional de la organización ✓
- Requisito No Funcional externo

Pregunta 6

Incorrecta

Puntúa -0,25 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

Durante un proyecto de desarrollo software se detectaron dos errores de los requisitos. Uno se detectó durante la fase de requisitos y el otro durante la fase de implementación. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es probablemente más cierta?

Seleccione una:

- a. El error más costoso de corregir es el detectado durante la fase de implementación
- b. No hay relación entre la fase en la que se detecta un error y su coste de reparación
- c. El error más costoso de corregir es el detectado durante la fase de requisitos ✗
- d. El coste de arreglar cualquiera de los errores será aproximadamente similar

Pregunta 7

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

De los siguientes problemas, indique cuáles se producen durante la obtención de requisitos al tratar con los participantes (stakeholders):

Seleccione una o más de una:

- a. Hay requisitos que entran en conflicto, según el grupo de la organización que lo solicite o defina ✓
- b. Durante el propio procesos de análisis, hay requisitos que cambian porque cambia el entorno del negocio ✓
- c. Expresan los requisitos en su jerga del dominio ✓
- d. Conocen realmente lo que desean

Pregunta 8

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcarpregunta

Texto de la pregunta

Durante la obtención de los requisitos para un sistema, los clientes plantean que los usuarios tengan identificador y clave de acceso. Suponen, porque es lo habitual, que las claves se almacenen encriptadas en el sistema, pero nunca lo expresan ni comunican a los analistas de la empresa que desarrollará el software.

El requisito de almacenar las claves encriptadas es un ...

Seleccione una:

- a. Requisito externo
- b. Requisito implícito**
- c. Requisito de la organización

Pregunta 9

Incorrecta

Puntúa -0,33 sobre 1,00

Marcarpregunta

Texto de la pregunta

Para añadir detalle a un caso de uso, se debe utilizar

Seleccione una:

- A. un diagrama de estados
- B. un diagrama de secuencia**
- C. un diagrama de clases

Pregunta 10

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcarpregunta

Texto de la pregunta

La ingeniería de requisitos trata de:

Seleccione una:

- a. Entender el problema ✓
- b. Plantear una primera solución al problema (prototipo)
- c. Plantear un plan para resolver el problema

Pregunta 11

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:

Seleccione una:

- a. No funcional ✓
- b. Del dominio
- c. Funcional

Pregunta 12

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

¿En qué actividad del proceso de desarrollo software se establecen las restricciones en el funcionamiento del sistema?

Seleccione una:

- a. Evolución del software
- b. Validación del software
- c. Diseño e implementación del software
- d. Especificación software ✓

Pregunta 13

Parcialmente correcta

Puntúa 0,67 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

[Texto de la pregunta](#)

¿Qué características son aplicables al modelo en cascada?

Seleccione una o más de una:

- A. El cliente ve rápidamente un resultado aproximado de su producto
- B. Los proyectos rara vez siguen un modelo secuencial ✓
- C. Es el más antiguo ✓
- D. El cliente debe exponer sus requisitos al principio del proceso

[Pregunta 14](#)

Incorrecta

Puntúa -0,33 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

[Texto de la pregunta](#)

De los siguientes modelos, ¿Cuál no es Evolutivo?

Seleccione una:

- A. Modelo en cascada
- B. Modelo Espiral
- C. SCRUM ✗

[Pregunta 15](#)

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

[Texto de la pregunta](#)

A diferencia de la Ingeniería de Caminos, en la Ingeniería del Software:

Seleccione una:

- a. los equipos de trabajo están compuestos de gente con distinto perfil

- b. el producto resultante no se desgasta por el uso ✓
- c. el tamaño importa

Pregunta 16

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

Cuando se habla de fiabilidad del software, se hace referencia a:

Seleccione una:

- a. Los recursos que utiliza el software no son malgastados
- b. Es aceptado por los usuarios finales, no los desarrolladores
- c. Puede evolucionar hacia nuevas necesidades
- d. Está libre de errores ✓

Pregunta 17

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

Cuando un caso de uso siempre necesita la realización de otro caso de uso, la relación que existe entre ellos es de:

Seleccione una:

- a. Inclusión (include) ✓
- b. Extensión (extend)
- c. Generalización

Pregunta 18

Incorrecta

Puntúa -0,33 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Formación
Online
Especializada

Clases Online
Prácticas
Becas

Escuela de
LÍDERES

José María Girela
BIM Manager.



Texto de la pregunta

Un diagrama de estados muestra:

Seleccione una:

- a. Las interacciones entre el sistema y su entorno
- b. Cómo parte del sistema reacciona ante eventos internos o externos
- c. Las interacciones entre los actores y el sistema X

Pregunta 19

Incorrecta

Puntúa -0,25 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

Para especificar los escenarios de un caso de uso en UML podemos usar:

Seleccione una o más de una:

- a. Un diagrama de secuencia
- b. Un diagrama de estados
- c. Un diagrama de casos de uso X
- d. Un diagrama de actividad

Pregunta 20

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

[Marcar pregunta](#)

Texto de la pregunta

Los diagramas de actividad:

Seleccione una:

- a. Muestran las interacciones entre el sistema y su entorno
- b. Muestran interacciones entre los actores, el sistema y los componentes
- c. Muestran cómo el sistema reacciona ante eventos internos o externos
- d. Muestran las actividades implicadas en un proceso o en un procesamiento de datos ✓



Luis_SX

www.wuolah.com/student/Luis_SX

8074

Preguntas.pdf

40 Exámenes Test IIS -P1



2º Examen- Introducción Ingeniería Software



Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática
Universidad de Málaga

Linguaskill ➤
from Cambridge

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa

Demuestra tu nivel en 48 horas

Nuevo



#LinguaskillEnCasa

En la terminología de las pruebas:	Una decisión puede estar formada por una o más condiciones
Las pruebas unitarias son las que:	Se ejecutan sobre un módulo o una sección pequeña de código
El principio de segregación de interfaces permite	Evitar que una clase dependa de métodos que no usa
La arquitectura por capas	Favorece la cohesión alta de los elementos de una misma capa porque tienen funciones relacionadas
Para solucionar el problema de que el usuario se exprese con términos propios de su ámbito de aplicación difíciles de entender por el analista:	Se usa un diccionario de datos en el que se explica el significado de los términos problemáticos
En la arquitectura de tuberías y filtros:	Cada uno de los filtros tiene un estado independiente del resto de filtros
El patrón Modelo-Vista-Controlador:	Consigue aislar la vista del modelo, reduciendo así el acoplamiento
La completitud de una lista de requisitos se refiere a:	Que describen todas las necesidades e intereses de los participantes
Un ejemplo de requisito de un sistema software es:	La base de datos del sistema será no SQL
Un escenario de un caso de uso:	Indica cuáles son las acciones en una de las posibles situaciones que se ejecute en un caso de uso
Un ejemplo de requisito no funcional es:	El estilo de las páginas web seguirá las guías de estilo de la empresa
Los métodos ágiles:	Prefieren desarrollar código que función a documentación intensiva
El patrón Modelo-Vista-Controlador es un caso particular de:	Arquitectura basada en capas
En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal del controlador es:	Implementar la lógica de negocio del sistema
Un sistema para compartir archivos como Dropbox:	Tiene una arquitectura cliente/servidor
La arquitectura cliente/servidor:	Es escalable aumentando la capacidad del servidor
En las pruebas de caja negra, las particiones de equivalencia se refieren a conjuntos de datos de entrada que:	Se portarán de forma similar desde el punto de vista de las pruebas
El modelo en cascada es apropiado para:	Proyectos pequeños y con pocos cambios en los requisitos
La cohesión de un sistema:	Suele indicar cuestiones relacionadas con los criterios de la calidad del sistema
En el desarrollo dirigido por pruebas (TDD):	Las pruebas se escriben y se ejecutan antes de que se implemente el código que se va a probar
El principio de sustitución de Liskov permite:	Evitar problemas en una clase cuando pase como parámetro real un objeto de una clase que especializa la clase de la que se define el correspondiente parámetro formal de un método



Un ejemplo típico de requisito del dominio puede ser:	Seguir las normas contables nacionales en un programa de contabilidad
Un requisito funcional de alto nivel de abstracción:	Hay que refinarlo mediante varios requisitos funcionales detallados
En Scrum, la reunión diaria sirve, entre otras cosas:	Para que los desarrolladores expongan si tienen algún problema
La cohesión de un sistema	Mide la relación entre los elementos de un mismo módulo
La complejidad ciclomática de un segmento de código indica:	El número de caminos base de ese segmento de código
Entre las actividades habituales de un proceso de desarrollo están:	Especificación, desarrollo y validación
La Ingeniería del Software:	Aplica técnicas rigurosas al desarrollo de sistemas software para mejorar el proceso de desarrollo
En el modelo en cascada:	No se inicia una fase hasta tener completamente terminada la anterior
Un requisito de seguridad, como la necesidad de cifrar las comunicaciones por red:	Es un requisito no funcional
Desde el punto de vista arquitectónico, un navegador web:	Ejecuta la función de cliente, que se conecta a un servidor remoto
Uno de los inconvenientes del modelo en cascada es que:	Puede haber problemas graves de integración al final del desarrollo
Si el analista detecta que dos requisitos incoherentes entre sí:	Debe discutir con el cliente cuál será el requisito que se elimine
Un requisito no funcional de alto nivel de abstracción (conocido como meta) sirve para:	Transmitir las prioridades de los clientes y usuarios
En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal del modelo es:	Almacenar los datos que se guardan de manera persistente en el sistema
El principio de inversión de dependencias:	Permite reducir el acoplamiento de clases de alto nivel de abstracción respecto a clases más concretas
El objetivo básico del patrón Singular es:	Controlar el número de instancias que se crean de una clase
Los requisitos funcionales sirven, entre otras cosas, para:	Indicar cómo reaccionará el sistema frente a un evento externo
Un caso de uso se indica:	Una descripción detallada de la interacción entre el usuario y el sistema
En las metodologías iterativas:	Se recomienda no hacer cambios en los requisitos durante una iteración
Una forma de extender un módulo que cumple el principio de abierto/cerrado:	Es añadir una clase que implemente un interfaz usado por una clase cliente
La arquitectura Map-Reduce está especialmente indicada para:	Resolver problemas que se pueden resolver en paralelo
Un requisito no funcional de fiabilidad:	Puede afectar al diseño exigiendo redundancia de elementos
En una prueba de caja negra solo:	Se ejecutan pruebas del funcionamiento del sistema sin conocer el diseño ni la implementación

Un caso de prueba es:	Un conjunto de condiciones que ayuda a determinar si se cumplen o no los requisitos
La cohesión de un sistema:	Es conveniente mantenerla alta para que los módulos tengan una función específica
Si un programa pasa todas las pruebas a las que se le somete:	No podemos afirmar que esté libre de errores
En el patrón Modelo-Vista-Controlador, se usa el patrón Observador:	Para que el modelo pueda avisar de sus cambios con el menor acoplamiento posible
Los criterios de calidad del software:	Definen aspectos que permiten evaluar si un diseño es bueno o no
Si una clase viola el principio de responsabilidad única:	Es conveniente dividirla en varias clases distintas
Las pruebas de regresión son las que se ejecutan:	Cuando el código ha sufrido alguna modificación, corrección o ampliación
Un síntoma que puede indicar que es conveniente segregar interfaces es:	Que haya clases que implementen métodos que no necesitan
Los cambios en los requisitos de los clientes:	Se pueden abordar en los desarrollos, pero es importante seguir una metodología apropiada
Las pruebas de aceptación las ejecuta:	El cliente para aceptar la entrega de una nueva versión del sistema por parte del equipo de desarrollo
Un proceso de desarrollo software indica:	Las actividades y el orden en el que se deben hacer en el desarrollo
Un módulo con un acoplamiento alto con otros muchos módulos:	Hace más difícil que se pueda reutilizar ese módulo en otro entorno
En la terminología de pruebas, los caminos base son:	Los datos están mejor encapsulados
Un prototipo puede usarse para:	Dividir el desarrollo en mini proyectos, del que cada uno resulta una versión parcial funcional
Entre las actividades habituales de un proceso de desarrollo están:	Especificación, desarrollo y validación
En el patrón Singular:	El constructor se define privado, para que solo pueda instanciar la misma clase
En el diagrama de secuencia ABC:	La clase A tiene un atributo de la clase B y otro atributo de la clase C
Si pensamos en la búsqueda de información en la web en un buscador como Google como un problema MapReduce:	La operación Map consiste en buscar la ocurrencia de los términos buscados en las páginas indexadas por el buscador
Los requisitos no funcionales:	Suelen indicar cuestiones relacionadas con los criterios de calidad del sistema
En la terminología de pruebas, los caminos base son:	Las posibles secuencias fundamentales de ejecución de un código
El patrón Estrategia ayuda a cumplir el principio de:	Responsabilidad única
El software:	No se desgasta por el uso, pero puede dejar de ser útil por cambios en los requisitos de los clientes
El principio de responsabilidad única establece que:	Una clase debe centrarse en realizar una sola tarea

En un sitio web se permiten varios tipos de autenticación: por DNI electrónico, por usuario/contraseña y por referencia enviada al móvil.	Si el caso de uso AUTENTICACIÓN no tiene muchas acciones por sí mismo, los casos de uso de cada tipo de autenticación deben especializar el caso de uso AUTENTICACIÓN
En una prueba de caja blanca:	Se prueba el sistema sabiendo cuál es su estructura interna y su código
Los requisitos de un sistema software:	Indican cuáles son las características que debe cumplir el sistema
Un escenario de un caso de uso:	Las actividades y el orden en el que se deben hacer en el desarrollo
En el diagrama de casos de uso MemosUCD	El manager puede ejecutar los casos de uso “Escribir Memorando” y “Leer Memorando”
El uso del lenguaje natural para describir requisitos:	Se puede admitir para describir versiones preliminares de los requisitos
Para que una clase B que especializa a otra clase A cumpla el principio de sustitución de Liskov:	La clase B no puede lanzar un método modificado, una excepción que no lance la clase A
En la fase de diseño:	Se empieza a definir la estructura interna del sistema informático
El uso del patrón Método Fábrica:	Permite a una clase cliente no estar acoplada con una clase concreta a la hora de crear nuevas instancias
El patrón Estrategia se basa en:	Usar la vinculación dinámica para escoger la versión adecuada de un algoritmo en tiempo de ejecución
La cobertura de un conjunto de pruebas indica:	El porcentaje de código que se ejecuta en las pruebas
En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal de la vista es:	Interactuar con el usuario del sistema
Uno de los inconvenientes de la arquitectura de tuberías y filtros es:	Que es difícil tratar una excepción que ocurra en mitad de la cadena de filtros
Si en un diagrama de clases las clases A y B están relacionadas mediante una asociación con cardinales en los extremos de muchos a muchos, quiere decir:	Que un objeto de la clase A puede estar asociado en un momento con varios objetos de la clase B
Una de las ventajas de la arquitectura basada en llamada y retorno funcional es:	Que se puede cambiar la implementación de una función sin afectar a otras funciones
Las clases que violan el principio de inversión de dependencias:	Son más difíciles de probar porque dependen de otras clases concretas
En el diagrama de clases de la figura:	Las personas solo pueden tener hijos varones
Dividir un sistema en módulos	Facilita la resolución del problema
En una arquitectura por capas:	Los elementos de una capa ofrecen servicios a los elementos de las capas superiores
Una clase que cumple el principio de abierto/cerrado:	Permite extender la funcionalidad sin modificar su código
Una de las ventajas de la arquitectura basada en objetos sobre la arquitectura de llamada y retorno funcional es que:	Los datos están mejor encapsulados



Luis_SX

www.wuolah.com/student/Luis_SX

8078

Preguntas (1).pdf

40 Exámenes Test IIS -P2



2º Examen- Introducción Ingeniería Software



Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática
Universidad de Málaga

Linguaskill ➤
from Cambridge

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa

Demuestra tu nivel en 48 horas



En la terminología de las pruebas:	Una decisión puede estar formada por una o más condiciones
Las pruebas unitarias son las que:	Se ejecutan sobre un módulo o una sección pequeña de código
El principio de segregación de interfaces permite	Evitar que una clase dependa de métodos que no usa
La arquitectura por capas	Favorece la cohesión alta de los elementos de una misma capa porque tienen funciones relacionadas
Para solucionar el problema de que el usuario se exprese con términos propios de su ámbito de aplicación difíciles de entender por el analista:	Se usa un diccionario de datos en el que se explica el significado de los términos problemáticos
En la arquitectura de tuberías y filtros:	Cada uno de los filtros tiene un estado independiente del resto de filtros
El patrón Modelo-Vista-Controlador:	Consigue aislar la vista del modelo, reduciendo así el acoplamiento
La completitud de una lista de requisitos se refiere a:	Que describen todas las necesidades e intereses de los participantes
Un ejemplo de requisito de un sistema software es:	La base de datos del sistema será no SQL
Un escenario de un caso de uso:	Indica cuáles son las acciones en una de las posibles situaciones que se ejecute en un caso de uso
Un ejemplo de requisito no funcional es:	El estilo de las páginas web seguirá las guías de estilo de la empresa
Los métodos ágiles:	Prefieren desarrollar código que función a documentación intensiva
El patrón Modelo-Vista-Controlador es un caso particular de:	Arquitectura basada en capas
En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal del controlador es:	Implementar la lógica de negocio del sistema
Un sistema para compartir archivos como Dropbox:	Tiene una arquitectura cliente/servidor
La arquitectura cliente/servidor:	Es escalable aumentando la capacidad del servidor
En las pruebas de caja negra, las particiones de equivalencia se refieren a conjuntos de datos de entrada que:	Se portarán de forma similar desde el punto de vista de las pruebas
El modelo en cascada es apropiado para:	Proyectos pequeños y con pocos cambios en los requisitos
La cohesión de un sistema:	Suele indicar cuestiones relacionadas con los criterios de la calidad del sistema
En el desarrollo dirigido por pruebas (TDD):	Las pruebas se escriben y se ejecutan antes de que se implemente el código que se va a probar
El principio de sustitución de Liskov permite:	Evitar problemas en una clase cuando pase como parámetro real un objeto de una clase que especializa la clase de la que se define el correspondiente parámetro formal de un método

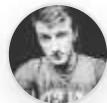
Un ejemplo típico de requisito del dominio puede ser:	Seguir las normas contables nacionales en un programa de contabilidad
Un requisito funcional de alto nivel de abstracción:	Hay que refinarlo mediante varios requisitos funcionales detallados
En Scrum, la reunión diaria sirve, entre otras cosas:	Para que los desarrolladores expongan si tienen algún problema
La cohesión de un sistema	Mide la relación entre los elementos de un mismo módulo
La complejidad ciclomática de un segmento de código indica:	El número de caminos base de ese segmento de código
Entre las actividades habituales de un proceso de desarrollo están:	Especificación, desarrollo y validación
La Ingeniería del Software:	Aplica técnicas rigurosas al desarrollo de sistemas software para mejorar el proceso de desarrollo
En el modelo en cascada:	No se inicia una fase hasta tener completamente terminada la anterior
Un requisito de seguridad, como la necesidad de cifrar las comunicaciones por red:	Es un requisito no funcional
Desde el punto de vista arquitectónico, un navegador web:	Ejecuta la función de cliente, que se conecta a un servidor remoto
Uno de los inconvenientes del modelo en cascada es que:	Puede haber problemas graves de integración al final del desarrollo
Si el analista detecta que dos requisitos incoherentes entre sí:	Debe discutir con el cliente cuál será el requisito que se elimine
Un requisito no funcional de alto nivel de abstracción (conocido como meta) sirve para:	Transmitir las prioridades de los clientes y usuarios
En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal del modelo es:	Almacenar los datos que se guardan de manera persistente en el sistema
El principio de inversión de dependencias:	Permite reducir el acoplamiento de clases de alto nivel de abstracción respecto a clases más concretas
El objetivo básico del patrón Singular es:	Controlar el número de instancias que se crean de una clase
Los requisitos funcionales sirven, entre otras cosas, para:	Indicar cómo reaccionará el sistema frente a un evento externo
Un caso de uso se indica:	Una descripción detallada de la interacción entre el usuario y el sistema
En las metodologías iterativas:	Se recomienda no hacer cambios en los requisitos durante una iteración
Una forma de extender un módulo que cumple el principio de abierto/cerrado:	Es añadir una clase que implemente un interfaz usado por una clase cliente
La arquitectura Map-Reduce está especialmente indicada para:	Resolver problemas que se pueden resolver en paralelo
Un requisito no funcional de fiabilidad:	Puede afectar al diseño exigiendo redundancia de elementos
En una prueba de caja negra solo:	Se ejecutan pruebas del funcionamiento del sistema sin conocer el diseño ni la implementación

Un caso de prueba es:	Un conjunto de condiciones que ayuda a determinar si se cumplen o no los requisitos
La cohesión de un sistema:	Es conveniente mantenerla alta para que los módulos tengan una función específica
Si un programa pasa todas las pruebas a las que se le somete:	No podemos afirmar que esté libre de errores
En el patrón Modelo-Vista-Controlador, se usa el patrón Observador:	Para que el modelo pueda avisar de sus cambios con el menor acoplamiento posible
Los criterios de calidad del software:	Definen aspectos que permiten evaluar si un diseño es bueno o no
Si una clase viola el principio de responsabilidad única:	Es conveniente dividirla en varias clases distintas
Las pruebas de regresión son las que se ejecutan:	Cuando el código ha sufrido alguna modificación, corrección o ampliación
Un síntoma que puede indicar que es conveniente segregar interfaces es:	Que haya clases que implementen métodos que no necesitan
Los cambios en los requisitos de los clientes:	Se pueden abordar en los desarrollos, pero es importante seguir una metodología apropiada
Las pruebas de aceptación las ejecuta:	El cliente para aceptar la entrega de una nueva versión del sistema por parte del equipo de desarrollo
Un proceso de desarrollo software indica:	Las actividades y el orden en el que se deben hacer en el desarrollo
Un módulo con un acoplamiento alto con otros muchos módulos:	Hace más difícil que se pueda reutilizar ese módulo en otro entorno
En la terminología de pruebas, los caminos base son:	Los datos están mejor encapsulados
Un prototipo puede usarse para:	Dividir el desarrollo en mini proyectos, del que cada uno resulta una versión parcial funcional
Entre las actividades habituales de un proceso de desarrollo están:	Especificación, desarrollo y validación
En el patrón Singular:	El constructor se define privado, para que solo pueda instanciar la misma clase
En el diagrama de secuencia ABC:	La clase A tiene un atributo de la clase B y otro atributo de la clase C
Si pensamos en la búsqueda de información en la web en un buscador como Google como un problema MapReduce:	La operación Map consiste en buscar la ocurrencia de los términos buscados en las páginas indexadas por el buscador
Los requisitos no funcionales:	Suelen indicar cuestiones relacionadas con los criterios de calidad del sistema
En la terminología de pruebas, los caminos base son:	Las posibles secuencias fundamentales de ejecución de un código
El patrón Estrategia ayuda a cumplir el principio de:	Responsabilidad única
El software:	No se desgasta por el uso, pero puede dejar de ser útil por cambios en los requisitos de los clientes
El principio de responsabilidad única establece que:	Una clase debe centrarse en realizar una sola tarea



En un sitio web se permiten varios tipos de autenticación: por DNI electrónico, por usuario/contraseña y por referencia enviada al móvil.	Si el caso de uso AUTENTICACIÓN no tiene muchas acciones por sí mismo, los casos de uso de cada tipo de autenticación deben especializar el caso de uso AUTENTICACIÓN
En una prueba de caja blanca:	Se prueba el sistema sabiendo cuál es su estructura interna y su código
Los requisitos de un sistema software:	Indican cuáles son las características que debe cumplir el sistema
Un escenario de un caso de uso:	Las actividades y el orden en el que se deben hacer en el desarrollo
En el diagrama de casos de uso MemosUCD	El manager puede ejecutar los casos de uso "Escribir Memorando" y "Leer Memorando"
El uso del lenguaje natural para describir requisitos:	Se puede admitir para describir versiones preliminares de los requisitos
Para que una clase B que especializa a otra clase A cumpla el principio de sustitución de Liskov:	La clase B no puede lanzar un método modificado, una excepción que no lance la clase A
En la fase de diseño:	Se empieza a definir la estructura interna del sistema informático
El uso del patrón Método Fábrica:	Permite a una clase cliente no estar acoplada con una clase concreta a la hora de crear nuevas instancias
El patrón Estrategia se basa en:	Usar la vinculación dinámica para escoger la versión adecuada de un algoritmo en tiempo de ejecución
La cobertura de un conjunto de pruebas indica:	El porcentaje de código que se ejecuta en las pruebas
En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal de la vista es:	Interactuar con el usuario del sistema
Uno de los inconvenientes de la arquitectura de tuberías y filtros es:	Que es difícil tratar una excepción que ocurra en mitad de la cadena de filtros
Si en un diagrama de clases las clases A y B están relacionadas mediante una asociación con cardinales en los extremos de muchos a muchos, quiere decir:	Que un objeto de la clase A puede estar asociado en un momento con varios objetos de la clase B
Una de las ventajas de la arquitectura basada en llamada y retorno funcional es:	Que se puede cambiar la implementación de una función sin afectar a otras funciones
Las clases que violan el principio de inversión de dependencias:	Son más difíciles de probar porque dependen de otras clases concretas
En el diagrama de clases de la figura:	Las personas solo pueden tener hijos varones
Dividir un sistema en módulos	Facilita la resolución del problema
En una arquitectura por capas:	Los elementos de una capa ofrecen servicios a los elementos de las capas superiores
Una clase que cumple el principio de abierto/cerrado:	Permite extender la funcionalidad sin modificar su código
Una de las ventajas de la arquitectura basada en objetos sobre la arquitectura de llamada y retorno funcional es que:	Los datos están mejor encapsulados

En una arquitectura basada en objetos, los objetos se comunican enviándose mensajes. La implementación más habitual de esos mensajes es:	Llamadas a métodos
El desarrollo incremental se refiere a que en cada iteración:	Se añade nueva funcionalidad al resultado de la iteración anterior.



AramOganesyan

www.wuolah.com/student/AramOganesyan

129144

Solución Tipo Test.pdf

Varios Exámenes (Algunos Resueltos)



2º Introducción a la ingeniería del software



Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Universidad de Málaga



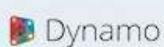
INESEM
BUSINESS SCHOOL

Escuela de LÍDERES

Master BIM Management



60 Créditos ECTS



AUTODESK®
REVIT®

AUTODESK®
NAVISWORKS™

Jose María Girela
Bim Manager.



1.Cual es el proposito de ...?Emparejar los términos que aparecen a la izquierda con la descripción mas adecuada para ellos que aparece a la izquierda.

Como funciona un caso de uso cuando todo va correctamente.Normalmente,esto es lo que describe el cliente cuando habla sobre el sistema. **CAMINO PRINCIPAL**

Algo que el sistema debe realizar para funcionar correctamente. **REQUISITO**

Ayuda a obtener buenos requisitos.Cuenta una historia sobre como funciona el programa.

CASO DE USO

2.Empareja los principios SOLID con la frase que mejor se refiera a cada uno:

Los clientes no deben depender de métodos que no utilizan. **PRINCIPIO DE SEGREGACION DE INTERFACES.**

Una clase debería tener un solo motivo para cambiar. **PRINCIPIO DE RESPONSABILIDAD UNICA.**

Depende de abstracciones;no dependas de implementaciones.**PRINCIPIO DE INVERSION DE DEPENDENCIAS.**

Las clases deben estar abiertas a la extensión y cerradas a la modificación.**PRINCIPIO ABIERTO-CERRADO.**

Las subclases deben poder sustituir a las clases sin que el código cliente lo note.**PRINCIPIO DE SUSTITUCION DE LISKOV**

3.Empareje las siguientes anotaciones de JUnit con la descripción que mejor se le ajuste.

@After public void method(). **EJECUTA METHOD() DESPUES DE CADA TEST DE LA CLASE**

@BeforeClass public static void method(). **EJECUTA METHOD() ANTES DE EJECUTAR TODOS LOS TEST DE LA CLASE**

@AfterClass public static void method() **EJECUTA METHOD() DESPUES DE EJECUTAR TODOS LOS TEST DE LA CLASE**

@Before public void method(). **EJECUTA METHOD() ANTES DE CADA TEST DE LA CLASE.**

4.La solucion que aporta un metodo agil para la impredecibilidad que afecta al desarrollo de un proyecto software es:

ADAPTABILIDAD.

5.Las cuatro claves de programación extram(XP) son:

COMUNICACIÓN,SIMPLICIDAD,RETROALIMENTACION,CORAJE.

6.Scrum es una metodología agil:

DE USO FRECUENTE EN LA PRACTICA.

7.Un diseño de alta calidad para un componente

software(modulo,paquete,subsistema)¿Cuáles de las siguientes caracteristicas deberá tener?:

-EL CONJUNTO DE TAREAS DENTRO DEL COMPONENTE ESTAN LOGICAMENTE RELACIONADAS

-EL COMPONENTE ES FACIL DE PROBAR.

8.Si la tecnología en la que se basa un proyecto es superada por otra nueva,el riesgo de que esto ocurra afecta al:

NEGOCIO.

Formación
Online
Especializada

Clases Online
Prácticas
Becas

Escuela de
LÍDERES

José María Girela
Bim Manager.



9.Si queremos hacer un test en el que intervenga una interfaz hemos:

USAR MOCKING

10.La idea básica de caja blanca es:

ASEGURAR QUE TODAS LAS SENTENCIAS Y CONDICIONES HAN SIDO EJECUTADAS AL MENOS UNA VEZ.

11.De los siguientes problemas,indique cuales se producen durante la obtención de requisitos al tratar con los participantes(stakeholders):

- HAY REQUISITOS QUE ENTRAN EN CONFLICTO,SEGÚN EL GRUPO DE LA ORGANIZACIÓN QUE LO SOLICITE O DEFINA.**
- EXPRESAN LOS REQUISITOS EN SU JERGA DEL DOMINIO.**
- DURANTE EL PROPIO PROCESOS DE ANALISIS,HAY REQUISITOS QUE CAMBIAN PORQUE CAMBIA EL ENTORNO DEL NEGOCIO.**

12.Durante la obtención de los requisitos para un sistema,los clientes plantean que los usuarios tengan identificador y clave de acceso.Suponen,porque es lo habitual,que las claves se almacenen encriptadas en el sistema,pero nunca lo expresan ni comunican a los analistas de la empresa que desarrollara el software. El requisito de almacenar las claves encriptadas es un...

REQUISITO IMPLICITO.

13.Para añadir detalle a un caso de uso,se debe utilizar:

UN DIAGRAMA DE SECUENCIA.

14.La ingeniería de requisitos trata de:

ENTENDER EL PROBLEMA

15. El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:

NO FUNCIONAL.

17.Los componente de una arquitectura software son:

COMPONENTES,CONECTORES Y CONFIGURACION

18.Tres ejemplos de arquitecturas software son:

CLIENTES/SERVIDOR,MAPREDUCE,CAPAS

19.En la arquitectura de tuberías,la información se procesa según esquema de:

FLUJO DE DATOS.

20.El esquema MapReduce se usa para:

PROCESAMIENTO MASIVO DE DATOS.

21.Los patrones de diseño se pueden clasificar en tres tipos,que son:
CREACION,ESTRUCTURALES Y DE COMPORTAMIENTO.

22.¿Que definición se ajusta a patrón de diseño?:
UNA SOLUCION PROBADA QUE SE PUEDE APLICAR A UN DETERMINADO TIPO DE PROBLEMAS QUE SE REPITEN EN EL DESARROLLO SOFTWARE

23.La siguiente lista es una serie de Estilos arquitectónicos y Patrones de diseño.Indique cuales son PATRONES DE DISEÑO:

**FACHADA
SINGLETON
FACTORIA ABSTRACTA**

24.El diseño por contrato es una técnica orientada a asegurar el principio SOLID:
PRINCIPIO DE SUSTITUCION DE LISKOV

25.¿Cuales de las siguientes características son indicativas de un buen diseño?:
**-IMPLEMENTA TODOS LOS REQUISITOS DEL MODELO DE ANALISIS
-SE PUEDE ADAPTAR A NUEVAS SITUACIONES CON FACILIDAD.**

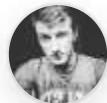
26.Cuando un caso de uso siempre necesita la realización de otro caso de uso,la relación que existe entre ellos es de:
INCLUSION(INCLUDE).

27.Cuales de las siguientes pueden ser relaciones entre las clases de un diagrama de clases:
**-ASOCIACION Y AGREGACION
-AGREGACION Y GENERALIZACION**

28.Un diagrama de estados muestra:
COMO PARTE DEL SISTEMA REACCIONA ANTE EVENTOS INTERNOS O EXTREMOS

29.Para especificar los escenarios de un caso de uso en UML podemos usar:
**-UN DIAGRAMA DE CASOS DE USO
-UN DIAGRAMA DE SECUENCIA.**

30.Los diagramas de actividad:
MUESTRAN LAS ACTIVIDADES IMPLICADAS EN UN PROCESO O EN UN PROCESAMIENTO DE DATOS.



AramOganesyan

www.wuolah.com/student/AramOganesyan

130179

Parcial Informática 2018.pdf

Varios Exámenes (Algunos Resueltos)



2º Introducción a la ingeniería del software



Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

Universidad de Málaga

WUOLAH + #QuédateEnCasa

#KeepCalm #EstudiaUnPoquito

Enhorabuena, por ponerte a estudiar te **regalamos un cartel** incluído entre estos apuntes para estos días.

1. En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal del controlador es:

Seleccione una:

- a. Implementar la lógica de negocio del sistema.
- b. Mostrar al usuario los informes generados por el sistema.
- c. Encapsular los datos del sistema que se guardan de forma persistente.

2. Un prototipo puede usarse:

Seleccione una:

- a. Para añadir modificaciones a los requisitos funcionales iniciales.
- b. Para sacar al mercado un producto con funcionalidades adicionales.
- c. Dividir el desarrollo en miniproyectos, del que cada uno resulta una versión parcial funcional.

3. Un requisito no funcional de alto nivel de abstracción (conocido como meta) sirve para:

Seleccione una:

- a. Identificar cuáles son los requisitos funcionales de alto nivel.
- b. Definir una métrica para hacer pruebas unitarias de requisitos.
- c. Transmitir las prioridades de los clientes y usuarios.

4. Un módulo con un acoplamiento alto con otros muchos módulos:

Seleccione una:

- a. Posibilita que ese módulo sea más versátil.
- b. Permite implementar el sistema con un número menor de módulos.
- c. Hace más difícil que se pueda reutilizar ese módulo en otro entorno.

5. En las metodologías iterativas:

Seleccione una:

- a. Los clientes se encargan de indicar los cambios en los requisitos durante la iteración.
- b. Es aconsejable revisar los requisitos después de implementar cada uno.
- c. Se recomienda no hacer cambios en los requisitos durante una iteración.

No nos vemos pero ahora estamos más cerca #QuédateEnCasa

Primera academia especializada
en estudios de la Facultad
de Informática UCM

 academia@mathsinformatica.com

 C/Andrés Mellado, 88 duplicado

 www.mathsinformatica.com

 academia.maths

 91 399 45 49

 615 29 80 22



MÁS DE 30 AÑOS
DE EXPERIENCIA



Máximo 16 alumnos
por grupo



Plazas limitadas

Maths

informática

6. Los requisitos no funcionales:

Seleccione una:

- a. Suelen indicar cuestiones relacionadas con los criterios de calidad del sistema.
- b. Se emplean para especificar la respuesta del sistema cuando se eleva una excepción.
- c. Habitualmente se implementan en las primeras iteraciones.

7. La arquitectura por capas

Seleccione una:

a.

- Favorece la cohesión alta de elementos de distintas capas porque implementan los mismos requisitos funcionales.
- b. Favorece el acoplamiento alto de elementos de una misma capa porque cada capa se conecta con la inferior y la superior.
 - c. Favorece la cohesión alta de los elementos de una misma capa porque tienen funciones relacionadas.

8. Un escenario de un caso de uso:

Seleccione una:

- a. Especifica cuáles son las partes interesadas y sus necesidades e intereses.
- b. Detalla los tipos de datos y las relaciones entre los distintos tipos de datos.
- c. Indica cuáles son las acciones en una de las posibles situaciones que se ejecute en un caso de uso.

9. La cobertura de un conjunto de pruebas indica:

Seleccione una:

- a. El número de errores que se ha encontrado por cada módulo del sistema.
- b. El código cubierto que está completamente libre de errores.
- c. El porcentaje de código que se ejecuta en las pruebas.

10. Si en un diagrama de clases las clases A y B están relacionadas mediante una asociación con cardinales en los extremos de muchos a muchos, quiere decir:

Seleccione una:

a.

Que un objeto de la clase A puede estar asociado en un momento dado con varios objetos de la clase B.

- b. Que un objeto de la clase B puede estar asociado con varios objetos de la clase A a lo largo de su ciclo de vida, pero con solo uno en cada momento de su ciclo de vida.
- c. Que un objeto de la clase A solo puede estar asociado con un objeto de la clase B, pero que se puede instanciar muchos objetos de la clase A y de la clase B.

11. La completitud de una lista de requisitos se refiere a:

Seleccione una:

- a. Que se ha definido para cada requisito funcional su requisito no funcional asociado.
- b. Que describen todas las necesidades e intereses de los participantes.
- c. Que cada uno de los requisitos está descrito con detalle.

12. La completitud de una lista de requisitos se refiere a:

Seleccione una:

- a. Que se ha definido para cada requisito funcional su requisito no funcional asociado.
- b. Que describen todas las necesidades e intereses de los participantes.
- c. Que cada uno de los requisitos está descrito con detalle.

13. Desde el punto de vista arquitectónico, un navegador web:

Seleccione una:

- a. Ejecuta la función de cliente cuando accede a la página que le pide el usuario y de servidor cuando le muestra el contenido de la página.
 - b.
- Ejecuta la función de servidor, porque da servicio al usuario, que es el cliente.
- c. Ejecuta la función de cliente, que se conecta a un servidor remoto.

14. El modelo en cascada es apropiado para:

Seleccione una:

- a. Proyectos en los que los cambios en los requisitos los deciden los desarrolladores.
- b. Proyectos pequeños y con pocos cambios en los requisitos.
- c. Productos que están destinados al público en general.



15. En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal del modelo es:

Seleccione una:

- a. Almacenar los datos que se guardan de manera persistente en el sistema.
- b. Implementar el modelo de negocio del sistema.
- c. Modelar los requisitos funcionales que tiene que ejecutar el sistema.

16. Dividir un sistema en módulos

Seleccione una:

- a. Permite definir el espacio de diseño del sistema.
- b. Es aconsejable solo para arquitecturas Modelo-Vista-Controlador.
- c. Facilita la resolución del problema.

17. La cohesión de un sistema:

Seleccione una:

- a. Es difícil de mantener alta porque los elementos de un módulo no deben interaccionar entre sí.
- b. Es conveniente mantenerla alta para que los módulos tengan una función específica.
- c. Es aconsejable mantenerla baja para que se cumplan los criterios de calidad del sistema.

18. Un requisito no funcional de fiabilidad:

Seleccione una:

- a. Debe resolverse en la parte de análisis, no en la de diseño.
- b. Puede afectar al diseño exigiendo redundancia de elementos.
- c. Se trata en la parte del diseño detallado, no en la del diseño de alto nivel.

19. En la arquitectura basada en llamada y retorno funcional:

Seleccione una:

- a. Las llamadas a funciones son los conectores del sistema.
- b. El código de las funciones son los conectores del sistema.
- c. Las funciones deben conectarse mediante variables globales.



20. Un ejemplo típico de requisito del dominio puede ser:

Seleccione una:

- a. Construir un modelo del dominio con clases que entienda el cliente.
- b. Permitir que un usuario autenticado acceda a sus mensajes.
- c. Seguir las normas contables nacionales en un programa de contabilidad.

21. En un sitio web se permiten varios tipos de autenticación: por DNI electrónico, por usuario/contraseña y por referencia enviada al móvil.

Seleccione una:

- a. Si el caso de uso "Autenticación" no tiene muchas acciones por sí mismo, los casos de uso de cada tipo de autenticación deben especializar el caso de uso "Autenticación".
- b. Es necesario definir tres tipos de usuario, uno por cada tipo de autenticación, para evitar de ese modo accesos no permitidos.
- c. El caso de uso "Autenticación" tendrá un relación "extends" con los otros tres casos de uso para asegurar que el usuario puede escoger su opción preferida.

22. Un proceso de desarrollo software indica:

Seleccione una:

- a. Las actividades y el orden en el que se deben hacer en el desarrollo.
- b. Las tecnologías que se van a usar en el desarrollo del producto.
- c. Cuáles van a ser los miembros del equipo de desarrollo del producto.

23. El principio de responsabilidad única establece que:

Seleccione una:

- a. Una clase debe depender de un única clase externa.
- b. En un sistema debe haber una clase que tenga toda la responsabilidad del sistema.
- c. Una clase debe centrarse en realizar un sola tarea.

24. Entre las actividades habituales de un proceso de desarrollo están:

Seleccione una:

- a. Arranque, estabilización y parada.
- b. Recepción, habilitación y manufactura.
- c. Especificación, desarrollo y validación.

25. En Scrum, la reunión diaria sirve, entre otras cosas:

Seleccione una:

- a. Para que los desarrolladores expongan si tienen algún problema.
- b. Para entregar una nueva versión a los clientes.
- c. Para que los clientes introduzcan cambios en los requisitos.

26. En el modelo en cascada:

Seleccione una:

- a. No se genera ninguna documentación hasta después de haber completado la implementación.
- b. Se van intercalando ciclos de implementación y de documentación.
- c. No se inicia una fase hasta tener completamente terminada la anterior.

27. Dividir un sistema en módulos

Seleccione una:

- a. Es aconsejable solo para arquitecturas Modelo-Vista-Controlador.
- b. Permite definir el espacio de diseño del sistema.
- c. Facilita la resolución del problema.

28. El objetivo básico del patrón Singular es:

Seleccione una:

- a. Reducir el acoplamiento entre clases.
- b. Controlar el número de instancias que se crean de una clase.
- c. Proporcionar un mecanismo global de comunicación de datos entre clases.

29. En el desarrollo dirigido por pruebas (TDD):

Seleccione una:

- a. Es el equipo de pruebas el que define los requisitos funcionales que ha de ejecutar el sistema.
- b. Las pruebas se escriben y se ejecutan antes de que se implemente el código que se va a probar.
- c. El cliente es el responsable de probar el sistema antes de que se implemente el código.

30. En el patrón Singular:

Seleccione una:

- a. El constructor mantiene una lista de las instancias que están activas.
- b. El constructor se define privado, para que solo pueda instanciar la misma clase.
- c. El constructor se define público, con un contador de las instancias que ya se han creado.

31. El uso del lenguaje natural para describir requisitos:

Seleccione una:

- a. Facilita la separación de los aspectos funcionales y los no funcionales.
- b. Ayuda a comunicarse al analista y a los desarrolladores al evitar ambigüedades.
- c. Se puede admitir para describir versiones preliminares de los requisitos.

32. Las pruebas de aceptación las ejecuta:

Seleccione una:

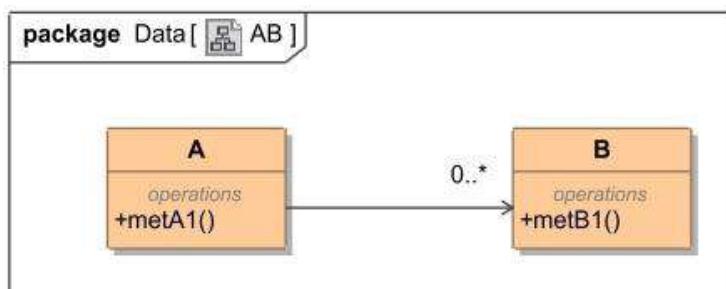
- a. Los desarrolladores para aceptar nuevos requisitos funcionales por parte del analista.
- b. El cliente para aceptar la entrega de una nueva versión del sistema por parte del equipo de desarrollo.
- c. El analista para validar que los requisitos funcionales del cliente son correctos.

33. Los requisitos de un sistema software:

Seleccione una:

- a. Especifican cuáles son las funciones que el sistema necesita de otro sistema externo.
- b. Indican cuáles son las características que debe cumplir el sistema.
- c. Están más indicados en los proyectos en los que no hay comunicación fluida con el cliente.

34. En el diagrama de clases de la figura:



Seleccione una:

a.

Hay que introducir una clase intermedia para normalizar el diagrama de clases.

b. Los objetos de la clase B se encargan de crear los objetos de la clase A.

c. En los objetos de la clase A habrá una colección de referencias a objetos de la clase B.

35. En las metodologías iterativas:

Seleccione una:

a. Es aconsejable revisar los requisitos después de implementar cada uno.

b. Se recomienda no hacer cambios en los requisitos durante una iteración.

c. Los clientes se encargarán de indicar los cambios en los requisitos durante la iteración.

36. La completitud de una lista de requisitos se refiere a:

Seleccione una:

a. Que describen todas las necesidades e intereses de los participantes.

b. Que cada uno de los requisitos está descrito con detalle.

c. Que se ha definido para cada requisito funcional su requisito no funcional asociado.

37. Un ejemplo de requisito de un sistema software es:

Seleccione una:

a. La clase Agente especializa a la clase UsuarioActivo.

b. Los desarrolladores ejecutarán las pruebas unitarias.

c. La base de datos del sistema será no SQL.

38. Una forma de extender un módulo que cumple el principio de abierto/cerrado:

Seleccione una:



- a. Es añadir una nueva rama a una sentencia switch de un método de una clase.
- b. Es añadir una nueva condición a una sentencia if-else encadenada.
- c. Es añadir una clase que implemente un interfaz usado por una clase cliente.

39. Un ejemplo de requisito no funcional es:

Seleccione una:

- a. Si el usuario publica un comentario ofensivo, se bloqueará su cuenta.
- b. El estilo de las páginas web seguirá las guías de estilo de la empresa.
- c. Hay tres tipos de envíos: normal, urgente y exprés.

40. Un escenario de un caso de uso:

Seleccione una:

- a. Especifica cuáles son las partes interesadas y sus necesidades e intereses.
- b. Indica cuáles son las acciones en una de las posibles situaciones que se ejecute en un caso de uso.
- c. Detalla los tipos de datos y las relaciones entre los distintos tipos de datos.

1-a
2-c
3-c
4-c
5-c
6-a
7-c
8-c
9-c
10-a
11-b
12-b
13-c
14-b
15-a
16-c
17-b
18-b
19-a
20-c
21-a
22-a
23-c
24-c
25-a
26-c
27-c
28-b
29-b
30-b
31-c
32-b
33-b

34-c

35-b

36-a

37-c

38-c

39-b

40-b

Captura de pantalla (5).png - Visualizador de fotos de Windows

Archivo Imprimir Correo electrónico Grabar Abrir

Pregunta 16
No respondida aún
Valor: 1,0
Marcar pregunta

Un caso de prueba es:

Seleccione una:

- a. Un conjunto de condiciones que ayuda a determinar si se cumplen o no los requisitos.
- b. Un caso de uso que se implementa para probar otros casos de uso más importantes.
- c. El resultado de una ejecución en la que se han detectado errores en el sistema.

Pregunta 17
No respondida aún
Valor: 1,0
Marcar pregunta

Un requisito no funcional de fiabilidad:

Seleccione una:

- a. Se trata en la parte del diseño detallado, no en la del diseño de alto nivel.
- b. Debe resolverse en la parte de análisis, no en la de diseño.
- c. Puede afectar al diseño exigiendo redundancia de elementos.

Pregunta 18
No respondida aún
Valor: 1,0
Marcar pregunta

En un desarrollo bajo control de GIT, una fuente de conflictos habitual es:

Seleccione una:

- a. Que un desarrollador haga un commit en su repositorio local.
- b. Que dos desarrolladores modifiquen el mismo archivo.

Escribe aquí para buscar

SOFTWARE ASIGNATURAS RED 9:54 ESP 07/05/2018

Captura de pantalla (2).png - Visualizador de fotos de Windows

Archivo Imprimir Correo electrónico Grabar Abrir

Pregunta 3
No respondida aún
Valor: 1,0
Marcar pregunta

El diagrama de casos de uso MemosUCD:

```

graph TD
    Manager --> ReadMemos
    Manager --> WriteMemos
    ReadMemos -.-> Login
    WriteMemos -.-> Login

```

Seleccione una:

- a. El caso de uso "Login" no es visible para ninguno de los actores, por lo que no pueden ejecutarlo.
- b. El manager solo tiene que hacer login cuando ejecute el caso de uso "Escribir Memorando".
- c. El manager puede ejecutar los casos de uso "Escribir Memorando" y "Leer Memorando".

Escribe aquí para buscar

SOFTWARE ASIGNATURAS RED 9:53 ESP 07/05/2018

Asignatura: Proyectos y legislación (2017-18, Todos los Grupos, Gr. Ingeniería Informática+Gr. Ingeniería de Computadores+Gr. Ingeniería del Software)

Proyectos y legislación (2017-18, Todos los Grupos, Gr. Ingeniería Informática+Gr. Ingeniería de Computadores+Gr. Ingeniería del Software)

Navegación

- ETSI Informática
 - Mi área personal
 - Panel de mensajes personales y notificaciones
 - Mi información personal
 - Asignatura actual
 - Proyectos y legislación (2017-18, Todos los Grupos...
 - Participantes
 - Mis asignaturas en este Centro
 - Asignaturas

Administración

- Administración de la asignatura
 - Cancelar mi inscripción en esta asignatura
 - Calificaciones
 - Mis ajustes de información y preferencias personales

Actividades

- Contenidos
- Foros

Buscar en foros

Escribe aquí para buscar

Proyectos y legislación (2017-18, Todos los Grupos, Gr. Ingeniería Informática+Gr. Ingeniería de Computadores+Gr. Ingeniería del Software)

Novedades y anuncios

Foro de alumnos

Descripción de la asignatura en PROA

Profesorado

Procedimiento detallado de evaluación

1. Introducción (2018-02-19)

El fin del Derecho

2. La protección de datos (2018-05-23 a 2018-06-06) no disponible

3. Propiedad intelectual e industrial (2018-02-21 a 2018-03-14)

Apuntes sobre propiedad intelectual e industrial

Apuntes

Casos prácticos

- Caso 1. Piratas en el locutorio
 - Sentencia completa
- Caso 2. Piratas en el estudio
 - Sentencia completa
- Caso 3. Este programa es mío
 - Sentencia completa
- Caso 4. ... o tuyo
 - Sentencia completa
- Caso 5. Ideas en la caja
 - Sentencia completa

Correo interno

No hay mensajes nuevos

Ver mensajes recibidos

Redactar

Últimas novedades

EXAMEN ESTA TARDE LAB. 3.1.3 más...

14 de mar, 11:16 Pérez de la Cruz Molina José Luis

Prueba parcial tema Propiedad Intelectual e Industrial más...

7 de mar, 13:39 Pérez de la Cruz Molina José Luis

Debates anteriores ...

Eventos próximos

No hay eventos próximos

Ir al calendario...

Nuevo evento...

Actividad reciente

Actividad desde miércoles, 14 de marzo de 2018, 11:53

Informe completo de la actividad reciente...

Sin novedades desde tu último acceso

SOFTWARE ASIGNATURAS > RED > 16:59 14/03/2018

Master BIM Management

60 Créditos ECTS

Formación
Online
Especializada

Clases Online
Prácticas
Becas

Escuela de
LÍDERES

José María Girela
Bim Manager.



Test Mayo 2018

Comenzar a usar Fis Galería de Web Slice Títulos sugeridos Importado desde Fi

Introducción a la Ingeniería del Software (2017-18, Grado Ing. Computadores Grupo A, Grado Ing. Informática e Ing. Software Grupo UJ) > Página principal > Test Mayo 2018

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 1 No respondida aún Valor: 1.0 Marcar pregunta

Tiempo restante 0:11:44

Si en un diagrama de clases las clases A y B están relacionadas mediante una asociación con cardinales en los extremos de muchos a muchos, quiere decir:

Seleccione una:

- a. Que un objeto de la clase A puede estar asociado en un momento dado con varios objetos de la clase B.
- b. Que un objeto de la clase A solo puede estar asociado con un objeto de la clase B, pero que se puede instanciar muchos objetos de la clase A y de la clase B.
- c. Que un objeto de la clase B puede estar asociado con varios objetos de la clase A a lo largo de su ciclo de vida, pero con solo uno en cada momento de su ciclo de vida.

Pregunta 2 No respondida aún Valor: 1.0 Marcar pregunta

package Data[MemosUCD]

```

graph TD
    Advisor --> ReadMemos
    Manager --> WriteMemos
    ReadMemos -.-> Login
    WriteMemos -.-> Login

```

En el diagrama de casos de uso MemosUCD:

Seleccione una:

- a. El caso de uso "Login" no es visible para ninguno de los actores, por lo que no pueden ejecutarlo.
- b. El manager solo tiene que hacer login cuando ejecute el caso de uso "Escribir Memorando".
- c. El manager puede ejecutar los casos de uso "Escribir Memorando" y "Leer Memorando".

Pregunta 3 No respondida aún Valor: 1.0 Marcar pregunta

Escribe aquí para buscar

SOFTWARE ASIGNATURAS RED 9:53 07/05/2018

Test Mayo 2018

Es seguro | https://informatica.cv.uma.es/mod/quiz/attempt.php?attempt=177105

Comenzar a usar F11 Galería de Web Slice Sitios sugeridos Importado desde F11

Pregunta 4
No respondida aún
Valor: 1.0
Marcar pregunta

interaction PinCheck [PinCheck]

```

sequenceDiagram
    actor Customer
    actor ATM
    actor PasswordService
    Note over Customer: loop
    Note over ATM: loop
    Note over PasswordService: ok
    Customer->>ATM: 1: askForDigit
    activate ATM
    ATM->>Customer: 2: enterDigit(d)
    deactivate ATM
    ATM->>PasswordService: 3: ok = checkPin(digits)
    deactivate ATM
    PasswordService->>ATM: 4: grant Access
    deactivate PasswordService
    ATM->>Customer: 5: show main menu
    deactivate ATM
    alt ok
        Customer->>ATM: 6: blocked access
        deactivate Customer
        deactivate ATM
    else
        Customer->>ATM: 7: show message
        deactivate Customer
        deactivate ATM
    end

```

En el diagrama de secuencia de la figura:

Seleccione una:

- a. El usuario introduce su pin. Si el pin es correcto, el sistema ATM permite el acceso. Si se equivoca varias veces al introducir el pin, se bloquea el acceso.
- b. El usuario introduce su pin tantas veces como sea necesario hasta que el sistema ATM valida que es correcto.
- c. El usuario introduce dígitos hasta llegar al número necesario. El sistema ATM comprueba si son válidos. Si lo son, da acceso al menú principal. Si no lo son, bloquea el acceso.



Pregunta 5
No respondida aún
Valor: 1.0

package Data [AB]

```

classDiagram
    package Data {
        class A {
            operations +metA1()
        }
        class B {
            operations +metB1()
        }
    }
    A "0..*" --> B
  
```

En el diagrama de clases de la figura:

Seleccione una:

- a. Los objetos de la clase B se encargan de crear los objetos de la clase A.
- b. Hay que introducir una clase intermedia para normalizar el diagrama de clases.
- c. En los objetos de la clase A habrá una colección de referencias a objetos de la clase B.

Pregunta 6
No respondida aún
Valor: 1.0

En la arquitectura de tuberías y filtros:

Seleccione una:

- a. El estado de un filtro depende del estado del filtro anterior y del estado del filtro siguiente.
- b. El estado de un filtro depende del estado del filtro anterior y del estado del conector con el filtro anterior.
- c. Cada uno de los filtros tiene un estado independiente del resto de filtros.

Pregunta 7
No respondida aún
Valor: 1.0

La Ingeniería del Software:

Seleccione una:

- a. Permite que los ingenieros y los desarrolladores hablen un lenguaje común.
- b. Ha conseguido que los sistemas software se puedan aplicar al campo de la ingeniería.
- c. Aplica técnicas rigurosas al desarrollo de sistemas software para mejorar el proceso de desarrollo.

Pregunta 8
No respondida aún
Valor: 1.0

Para consolidar las modificaciones hechas en el repositorio local se usa:

Seleccione una:

- a. git commit
- b. git consolide
- c. git write

Test Mayo 2018

Es seguro | https://informatica.cv.uma.es/mod/quiz/attempt.php?attempt=177105

Comenzar a usar F11 Galería de Web Slice Sitios sugeridos Importado desde F11

Pregunta 9
No respondida aún
Valor: 1,0

En el patrón Modelo-Vista-Controlador, la función principal del controlador es:

Seleccione una:

a. Mostrar al usuario los informes generados por el sistema.

b. Encapsular los datos del sistema que se guardan de forma persistente.

c. Implementar la lógica de negocio del sistema.

Pregunta 10
No respondida aún
Valor: 1,0

El patrón Estrategia ayuda a cumplir el principio de:

Seleccione una:

a. Responsabilidad única.

b. Segregación de interfaces.

c. Sustitución de Liskov.

Pregunta 11
No respondida aún
Valor: 1,0

La completitud de una lista de requisitos se refiere a:

Seleccione una:

a. Que cada uno de los requisitos está descrito con detalle.

b. Que se ha definido para cada requisito funcional su requisito no funcional asociado.

c. Que describen todas las necesidades e intereses de los participantes.

Pregunta 12
No respondida aún
Valor: 1,0

Un módulo con un acoplamiento alto con otros muchos módulos:

Seleccione una:

a. Hace más difícil que se pueda reutilizar ese módulo en otro entorno.

b. Permite implementar el sistema con un número menor de módulos.

c. Posibilita que ese módulo sea más versátil.

Pregunta 13
No respondida aún
Valor: 1,0

El modelo en cascada es apropiado para:

Seleccione una:

a. Productos que están destinados al público en general.

b. Proyectos pequeños y con pocos cambios en los requisitos.

Master BIM Management

60 Créditos ECTS

Formación
Online
Especializada

Clases Online
Prácticas
Becas

Escuela de
LÍDERES

José María Girela
Bim Manager.



Test Mayo 2018

Es seguro | https://informatica.cv.um.es/mod/quiz/attempt.php?attempt=177106

Comenzar a usar Fis | Galería de Web Slice | Sitios sugeridos | Importado desde Fis

Pregunta 14 No respondida aún Valor: 1.0 Marcar pregunta

c. Proyectos en los que los cambios en los requisitos los deciden los desarrolladores.

Un ejemplo típico de requisito del dominio puede ser:

Seleccione una:

- a. Permitir que un usuario autenticado acceda a sus mensajes.
- b. Construir un modelo del dominio con clases que entienda el cliente.
- c. Seguir las normas contables nacionales en un programa de contabilidad.

Pregunta 15 No respondida aún Valor: 1.0 Marcar pregunta

La complejidad ciclomática de un segmento de código indica:

Seleccione una:

- a. El número de caminos base de ese segmento de código.
- b. La relación entre el número de errores encontrados y el número de líneas de código.
- c. El número de bucles anidados que hay en ese segmento de código.

Pregunta 16 No respondida aún Valor: 1.0 Marcar pregunta

Un caso de prueba es:

Seleccione una:

- a. Un conjunto de condiciones que ayuda a determinar si se cumplen o no los requisitos.
- b. Un caso de uso que se implementa para probar otros casos de uso más importantes.
- c. El resultado de una ejecución en la que se han detectado errores en el sistema.

Pregunta 17 No respondida aún Valor: 1.0 Marcar pregunta

Un requisito no funcional de fiabilidad:

Seleccione una:

- a. Se trata en la parte del diseño detallado, no en la del diseño de alto nivel.
- b. Debe resolverse en la parte de análisis, no en la de diseño.
- c. Puede afectar al diseño exigiendo redundancia de elementos.

Pregunta 18 No respondida aún Valor: 1.0 Marcar pregunta

En un desarrollo bajo control de GIT, una fuente de conflictos habitual es:

Seleccione una:

- a. Que un desarrollador haga un commit en su repositorio local.
- b. Que dos desarrolladores modifiquen el mismo archivo.

Escribe aquí para buscar

SOFTWARE ASIGNATURAS RED 07/05/2018 9:54

Test Mayo 2018

Es seguro | https://informatica.cv.uma.es/mod/quiz/attempt.php?attempt=177105

Comenzar a usar F11 Galería de Web Slice Sitios sugeridos Importado desde F11

Pregunta 19
No respondida aún
Valor: 1.0
Marcar pregunta

C. Que un desarrollador encuentre un error en una prueba unitaria en su repositorio local.

Pregunta 20
No respondida aún
Valor: 1.0
Marcar pregunta

En la terminología de pruebas, los caminos base son:

Selección una:

a. Los caminos de ejecución de un código que ya han sido probados.
b. Las posibles secuencias fundamentales de ejecución de un código.
c. El conjunto de instrucciones que están incluidos en una sentencia condicional o un bucle.

Pregunta 21
No respondida aún
Valor: 1.0
Marcar pregunta

En una prueba de caja negra solo:

Selección una:

a. Se ejecutan pruebas unitarias que se puedan automatizar.
b. Se prueban los módulos que interactúan directamente con el usuario.
c. Se ejecutan pruebas del funcionamiento del sistema sin conocer el diseño ni la implementación.

Pregunta 22
No respondida aún
Valor: 1.0
Marcar pregunta

Un prototipo puede usarse:

Selección una:

a. Para añadir modificaciones a los requisitos funcionales iniciales.
b. Para sacar al mercado un producto con funcionalidades adicionales.
c. Dividir el desarrollo en miniproyectos, de los que cada uno resulta una versión parcial funcional.

Pregunta 23
No respondida aún
Valor: 1.0
Marcar pregunta

Los cambios en los requisitos de los clientes:

Selección una:

a. Se pueden abordar en los desarrollos, pero es importante seguir una metodología apropiada.
b. Se deben rechazar porque el cliente ha firmado un contrato inicial con la empresa de desarrollo.
c. Son rápidos de incluir en el desarrollo porque el software es fácilmente modificable.

Los requisitos no funcionales:

Selección una:

a. Se emplean para especificar la respuesta del sistema cuando se eleva una excepción.
b. Suelen indicar cuestiones relacionadas con los criterios de calidad del sistema.

Test Mayo 2018

Es seguro | https://informatica.cv.uma.es/mod/quiz/attempt.php?attempt=177105

Comenzar a usar F11 Galería de Web Slice Sitios sugeridos Importado desde F11

pregunta

Pregunta 24
No respondida aún
Valor: 1.0
 Marcar pregunta

b. Suelen indicar cuestiones relacionadas con los criterios de calidad del sistema.
c. Habitualmente se implementan en las primeras iteraciones.

El principio de sustitución de Liskov permite:

Seleccione una:

a. Redefinir en una clase B que especializa a otra clase A el código de métodos privados de la clase A.
b. Evitar problemas en una clase cliente cuando pase como parámetro real un objeto de una clase que especializa la clase de la que se define el correspondiente parámetro formal de un método.
c. Garantizar que una clase B que especializa a otra clase A implementa todos los interfaces que implementa la clase A.

Pregunta 25
No respondida aún
Valor: 1.0
 Marcar pregunta

En una arquitectura basada en objetos, los objetos se comunican enviándose mensajes. La implementación más habitual de estos envíos de mensajes es:

Seleccione una:

a. Elevación de excepciones.
b. Definición de interfaces.
c. Llamadas a métodos.

Pregunta 26
No respondida aún
Valor: 1.0
 Marcar pregunta

La cobertura de un conjunto de pruebas indica:

Seleccione una:

a. El porcentaje de código que se ejecuta en las pruebas.
b. El código cubierto que está completamente libre de errores.
c. El número de errores que se ha encontrado por cada módulo del sistema.

Pregunta 27
No respondida aún
Valor: 1.0
 Marcar pregunta

Un caso de uso se indica:

Seleccione una:

a. Una descripción detallada de la interacción entre el usuario y el sistema.
b. El conjunto de requisitos no funcionales asociados al caso de uso.
c. Una descripción del interfaz de usuario en el que se ejecutará el caso de uso.

Pregunta 28
No respondida aún
Valor: 1.0
 Marcar pregunta

La arquitectura Map-Reduce está especialmente indicada para:



Test Mayo 2018

Es seguro | https://informatica.cv.uma.es/mod/quiz/attempt.php?attempt=177105

Comenzar a usar F1 Galería de Web Slice Sitios sugeridos Importado desde F1

c. El número de errores que se ha encontrado por cada módulo del sistema.

Pregunta 27
No respondida aún
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

Un caso de uso se indica:

Seleccione una:

a. Una descripción detallada de la interacción entre el usuario y el sistema.
 b. El conjunto de requisitos no funcionales asociados al caso de uso.
 c. Una descripción del interfaz de usuario en el que se ejecutará el caso de uso.

Pregunta 28
No respondida aún
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

La arquitectura Map-Reduce está especialmente indicada para:

Seleccione una:

a. Reducir el espacio de trabajo de un problema.
 b. Trabajar en sistemas con arquitectura Modelo-Vista-Controlador.
 c. Resolver problemas que se pueden resolver en paralelo.

Pregunta 29
No respondida aún
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

En el desarrollo dirigido por pruebas (TDD):

Seleccione una:

a. El cliente es el responsable de probar el sistema antes de que se implemente el código.
 b. Las pruebas se escriben y se ejecutan antes de que se implemente el código que se va a probar.
 c. Es el equipo de pruebas el que define los requisitos funcionales que ha de ejecutar el sistema.

Pregunta 30
No respondida aún
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

Un ejemplo de requisito no funcional es:

Seleccione una:

a. Si el usuario publica un comentario ofensivo, se bloqueará su cuenta.
 b. El estilo de las páginas web seguirá las guías de estilo de la empresa.
 c. Hay tres tipos de envíos: normal, urgente y exprés.

The screenshot shows a Windows desktop with several open windows. The main window is a web-based quiz titled "Captura de pantalla (2).png - Visualizador de fotos de Windows". The quiz interface includes a navigation bar with "Siguiente" at the top, and sections for "Pregunta 1" and "Pregunta 2".

Pregunta 1: Navegación por la prueba de conocimiento.

Si en un diagrama de clases las clases A y B están relacionadas mediante una asociación con cardinales en los extremos de muchos a muchos, quiere decir:

Seleziona una:

- a. Que un objeto de la clase A puede estar asociado en un momento dado con varios objetos de la clase B.
- b. Que un objeto de la clase A solo puede estar asociado con un objeto de la clase B, pero que se puede instanciar muchos objetos de la clase A y de la clase B.
- c. Que un objeto de la clase B puede estar asociado con varios objetos de la clase A a lo largo de su ciclo de vida, pero con solo uno en cada momento de su ciclo de vida.

Pregunta 2: No respondida aún. Valor: 1.0. Marcar preguntas.

package Data[MemosUCD]

```
graph TD; Manager --> Advisor; Manager --> WriteMemos; Advisor --> ReadMemos; ReadMemos --> Login;
```

En el diagrama de casos de uso MemosUCD:

Seleziona una:

- a. El caso de uso "Login" no es visible para ninguno de los actores, por lo que no pueden ejecutarlo.
- b. El manager solo tiene que hacer login cuando ejecuta el Caso de uso "Escribir Memoria".

Formación
Online
Especializada

Clases Online
Prácticas
Becas

Escuela de
LÍDERES

José María Girela
Bim Manager.



Captura de pantalla (5).png - Visualizador de fotos de Windows

Archivo Imprimir Correo electrónico Grabar Abrir

Pregunta 11
No respondida aún
Valor: 1,0
Marcar pregunta

a. Responsabilidad única.
b. Segregación de Interfaces.
c. Sustitución de Liskov.

La completitud de una lista de requisitos se refiere a:

Seleccione una:

a. Que cada uno de los requisitos está descrito con detalle.
b. Que se ha definido para cada requisito funcional su requisito no funcional asociado.
c. Que describen todas las necesidades e intereses de los participantes.

Pregunta 12
No respondida aún
Valor: 1,0
Marcar pregunta

Un módulo con un acoplamiento alto con otros muchos módulos:

Seleccione una:

a. Hace más difícil que se pueda reutilizar ese módulo en otro entorno.
b. Permite implementar el sistema con un número menor de módulos.
c. Posibilita que ese módulo sea más versátil.

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ▶ ETSII ▶ Mis asignaturas en este Centro ▶ Curso académico 2013-2014 ▶ Grado en Ingeniería del Software ▶ Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ▶ Toma 11 ▶ test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 23
Incorrecta
Puntuación 0,0 sobre 1,0
Mostrar todas las preguntas en una página | Finalizar revisión

La siguiente lista es una serie de Estilos arquitectónicos y Patrones de diseño. Indique cuáles son PATRONES DE DISEÑO.

Seleccione una o más de una:

- Tubería filtro
- Peer to Peer
- Factoría abstracta
- Fachada ✓
- Singleton ✓
- Por capas ✗
- Delegación
- Cliente servidor ✗

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ▶ ETSII ▶ Mis asignaturas en este Centro ▶ Curso académico 2013-2014 ▶ Grado en Ingeniería del Software ▶ Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ▶ Toma 11 ▶ test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 24
Sin contestar
Valor: 1,0
Mostrar todas las preguntas en una página | Finalizar revisión

El diseño por contrato es una técnica orientada a asegurar el principio SOLID

Seleccione una:

- a. Principio de sustitución de Liskov
- b. Principio de segregación de interfaces
- c. Principio de responsabilidad única
- d. Principio Abierto-Cerrado

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Pregunta 25
Puntaje correcto
Puntuación 0,0 sobre 1,0
Marcar pregunta

¿Cuáles de las siguientes características son indicativas de un buen diseño?

Seleccione una o más de una:

- Implementa todos los requisitos del modelo de análisis ✓
- Incluye casos de prueba para todos los componentes ✗
- Presenta un fuerte acoplamiento entre sus módulos
- Se puede adaptar a nuevas situaciones con facilidad

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Pregunta 25
Correcta
Puntuación 1,0 sobre 1,0
Marcar pregunta

Cuando un caso de uso siempre necesita la realización de otro caso de uso, la relación que existe entre ellos es de:

Seleccione una:

- a. Generalización
- b. Inclusión (include) ✓
- c. Extensión (extend)

Siguiente ►

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Terminar intento...

Tiempo restante 0:25:22

pregunta 1

No respondida aún

Valor: 1,0

▼ Marcar pregunta

¿Cuál es el propósito de...? Emparejar los términos que aparecen a la izquierda con la descripción más adecuada para ellos que aparece a la izquierda.

Cómo funciona un caso de uso cuando todo va correctamente. Normalmente, esto es lo que describe el cliente cuando habla sobre el sistema.

Elegir...

Algo que el sistema debe realizar para funcionar correctamente.

Elegir...

Ayuda a obtener buenos requisitos. Cuenta una historia sobre cómo funciona el sistema.

Elegir...

Siguiente

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Terminar intento...

Tiempo restante 0:23:29

pregunta 1

Respuesta guardada

Valor: 1,0

▼ Marcar pregunta

¿Cuál es el propósito de...? Emparejar los términos que aparecen a la izquierda con la descripción más adecuada para ellos que aparece a la izquierda.

Cómo funciona un caso de uso cuando todo va correctamente. Normalmente, esto es lo que describe el cliente cuando habla sobre el sistema.

Camino principal...

Algo que el sistema debe realizar para funcionar correctamente.

Requisito

Ayuda a obtener buenos requisitos. Cuenta una historia sobre cómo funciona el sistema.

Caso de uso

Siguiente

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa



Uma
UNIVERSIDAD
DE VALLADOLID

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información UV | Contacto | Salir

CV > ETSI > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	Terminar intento...				

Tiempo restante 0:23:20

Pregunta 2

Empareja los principios SOLID con la frase que mejor se refiera a cada uno.

Resposta guardada	Vibr. 1,0	▼ Marcar pregunta
Los clientes no deben depender de métodos que no utilizan	Principio de responsabilidad única	
Una clase debería tener un solo motivo para cambiar	Principio de sustitución de Liskov	
Depende de abstracciones; no dependas de implementaciones	Principio de segregación de interfaces	
Las clases deben estar abiertas a la extensión y cerradas a la modificación	Principio abierto-cerrado	
Las subclases deben poder sustituir a las clases sin que el código cliente lo note	Principio de inversión de dependencias	

Siguiente

Uma
UNIVERSIDAD
DE VALLADOLID

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información UV | Contacto | Salir

CV > ETSI > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	Terminar intento...				

Tiempo restante 0:21:13

Pregunta 3

Empareja las siguientes anotaciones de JUnit con la descripción que mejor se le ajuste.

No respondida aún	Vibr. 1,0	▼ Marcar pregunta
@After public void method()	Ejecuta method() antes de cada test de la clase	
@BeforeClass public static void method()	Ejecuta method() después de ejecutar todos los test de la clase	
@AfterClass public static void method()	Ejecuta method() antes de ejecutar todos los test de la clase	
@Before public void method()	Ejecuta method() después de cada test de la clase	

Siguiente

Demuestra tu nivel en 48 horas

WUOLAH

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 4

No respondida aún
Valor: 1,0
 a. Usar herramientas de modelado gráficas (UML)
 b. Adaptabilidad
 c. Aplicación de métodos formales

Selección una:

Terminar intento...
Tiempo restante 0:19:39

Siguiente

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 6

No respondida aún
Valor: 1,0
 a. Comunicación, simplicidad, trabajo en equipo, rigor
 b. Comunicación, simplicidad, retroalimentación, coraje
 c. Comunicación, flexibilidad, coraje, sincronización

Selección una:

Terminar intento...
Tiempo restante 0:19:27

Siguiente

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 6

No respondida aún
Valor: 1,0
 a. De uso frecuente en la práctica
 b. Que se usa marginalmente
 c. Es un modelo de proceso software de tipo teórico

Scrum es una metodología ágil:
Selección una:

Siguiente

Terminar intento...
Tiempo restante 0:19:17

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 7

No respondida aún
Valor: 1,0
 a. El conjunto de tareas dentro del componente están lógicamente relacionadas
 b. El componente es fácil de probar
 c. El acoplamiento del componente con otros componentes es bajo

Un diseño de alta calidad para un componente software (modulo, paquete, subsistema), ¿cuáles de las siguientes características deberá tener?

Selección una o más de una:

Siguiente

Terminar intento...
Tiempo restante 0:18:12

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 8

No respondida aún
Valor: 1,0
▼ Marcar pregunta

Si la tecnología en la que se basa un proyecto es superada por otra nueva, el riesgo de que esto ocurra afecta al:

Selección una:
 a. Proyecto
 b. Producto
 c. Negocio

Siguiente

Terminar intento

Tiempo restante 0:17:59

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 9

No respondida aún
Valor: 1,0
▼ Marcar pregunta

Si queremos hacer un test en el que intervenga una interfaz hemos:

Selección una:
 a. Usar mocking
 b. Crear una clase que implemente la interfaz
 c. Usar JUnit

Siguiente

Terminar intento

Tiempo restante 0:17:53

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa



#LinguaskillEnCasa

 **campus virtual** | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos

Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

[Información UV](#) | [Contacto](#) | [Salir](#)

Pregunta 10

No respondida aún

Valor: 1,0

a. Marcar pregunta

La idea básica de las pruebas de caja blanca es:

Seleccione una:

- a. Asegurar que no existen bucles sin fin ni interbloqueos en el caso de programas concurrentes
- b. Comprobar que al menos el 90% de las sentencias y condiciones han sido ejecutadas al menos una vez
- c. Asegurar que todas las sentencias y condiciones han sido ejecutadas al menos una vez

[Siguiente»](#)

 **campus virtual** | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos

Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

[Información UV](#) | [Contacto](#) | [Salir](#)

Pregunta 11

No respondida aún

Valor: 1,0

a. Marcar pregunta

De los siguientes problemas, indique cuáles se producen durante la obtención de requisitos al tratar con los participantes (stakeholders):

Seleccione una o más de una:

- a. Durante el propio proceso de análisis, hay requisitos que cambian porque cambia el entorno del negocio
- b. Conocen realmente lo que desean
- c. Hay requisitos que entran en conflicto, según el grupo de la organización que lo solicite o defina
- d. Expresan los requisitos en su jerga del dominio

[Siguiente»](#)

Demuestra tu nivel en 48 horas

WUOLAH

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 30

Los diagramas de actividad:

Seleccione una:

a. Muestran interacciones entre los actores, el sistema y los componentes

b. Muestran cómo el sistema reacciona ante eventos internos o externos

c. Muestran las actividades implicadas en un proceso o en un procesamiento de datos

d. Muestran las interacciones entre el sistema y su entorno

Respuesta guardada
Valor: 1,0
Marcar pregunta

Terminar intento

Tiempo restante 0:12:21

Siguiente

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 29

Para especificar los escenarios de un caso de uso en UML podemos usar:

Seleccione una o más de una:

a. Un diagrama de actividad

b. Un diagrama de casos de uso

c. Un diagrama de estados

d. Un diagrama de secuencia

Respuesta guardada
Valor: 1,0
Marcar pregunta

Terminar intento

Tiempo restante 0:12:16

Siguiente

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Pregunta 28
Respuesta guardada
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

Un diagrama de estados muestra:

Seleccione una:

- a. Las interacciones entre el sistema y su entorno
- b. Cómo parte del sistema reacciona ante eventos internos o externos
- c. Las interacciones entre los actores y el sistema

Siguiente

Tiempo restante 0:12:11

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Pregunta 27
Respuesta guardada
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

Cuales de las siguientes pueden ser relaciones entre las clases de un diagrama de clases:

Seleccione una o más de una:

- a. Asociación y enlace
- b. Agregación y Generalización
- c. Asociación y Agregación

Siguiente

Tiempo restante 0:12:07

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 25

Respuesta guardada
Valor: 1,0
Marcar pregunta

Cuando un caso de uso siempre necesita la realización de otro caso de uso, la relación que existe entre ellos es de:

Selección una:

a. Generalización
 b. Inclusión (include)
 c. Extension (extend)

Siguiente

Tiempo restante 0:12:01

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 25

No respondida aún
Valor: 1,0
Marcar pregunta

¿Cuáles de las siguientes características son indicativas de un buen diseño?

Selección una o más de una:

Implementa todos los requisitos del modelo de análisis
 Incluye casos de prueba para todos los componentes
 Presenta un fuerte acoplamiento entre sus módulos
 Se puede adaptar a nuevas situaciones con facilidad

Siguiente

Tiempo restante 0:11:56

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa



 **ETSI Informática**
Aulas TIC | Programación Docente

 **campus virtual** | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma: [Inglés](#) | [Contacto](#) | [Salir](#)

Pregunta 24
No respondida aún
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

El diseño por contrato es una técnica orientada a asegurar el principio SOLID.

Seleccione una:

- a. Principio de sustitución de Liskov
- b. Principio de segregación de interfaces
- c. Principio de responsabilidad única
- d. Principio Abierto-Cerrado

Tiempo restante: 0:11:51

[Siguiente](#)

 **ETSI Informática**
Aulas TIC | Programación Docente

 **campus virtual** | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma: [Inglés](#) | [Contacto](#) | [Salir](#)

Pregunta 23
No respondida aún
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

La siguiente lista es una serie de Estilos arquitectónicos y Patrones de diseño. Indique cuáles son PATRONES DE DISEÑO:

Seleccione una o más de una:

- Tubería filtro
- Peer to Peer
- Factoría abstracta
- Fachada
- Singleton
- Por capas
- Delegación
- Cliente servidor

Tiempo restante: 0:11:46

[Siguiente](#)

Demuestra tu nivel en 48 horas

WUOLAH

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 22
No respondida aún
Valor: 1,0
▼ Marcar pregunta

¿Qué definición se ajusta mejor a patrón de diseño?

Seleccione una:

- a. es la organización fundamental de un sistema encarnada en sus componentes, las relaciones entre ellos y el contexto, y los principios que orientan su diseño y evolución
- b. son bibliotecas de clases probadas y sin errores aplicables a un determinado tipo de problemas
- c. una solución probada que se puede aplicar a un determinado tipo de problemas que se repiten en el desarrollo software
- d. son los puntos de acceso a los módulos o sistemas de comunicación

Tiempo restante 0:11:42

[Siguiente](#)

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 21
No respondida aún
Valor: 1,0
▼ Marcar pregunta

Los patrones de diseño se pueden clasificar en tres tipos, que son:

Seleccione una:

- a. Creación, estructurales y de comportamiento
- b. Estructurales, creación y de pruebas
- c. Creación, arquitectura y de comportamiento

Tiempo restante 0:11:38

[Siguiente](#)

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 20
No respondida aún
Valor: 1,0
▼ Marcar pregunta

El esquema MapReduce se usa para:
 Seleccione una:
 a. Procesamiento masivo de procesos
 b. Procesamiento en la nube
 c. Procesamiento masivo de datos

Siguiente

Terminar intento...
Tiempo restante 0:11:20

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 19
No respondida aún
Valor: 1,0
▼ Marcar pregunta

En la arquitectura de tuberías, la información se procesa según esquema de:
 Seleccione una:
 a. Flujo de datos
 b. Flujo de tareas
 c. Flujo de control

Siguiente

Terminar intento...
Tiempo restante 0:11:15

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Pregunta 18
Respuesta guardada
Valor: 1,0
∨ Marcar pregunta

Tres ejemplos de arquitecturas software son:

Seleccione una:

- a. Cliente/servidor, Singleton, orientado a objetos
- b. Cliente/servidor, MapReduce, Capas
- c. Capas, orientado a objetos, maestro/esclavo

Siguiente

Tiempo restante 0:11:01

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Pregunta 17
No respondida aún
Valor: 1,0
∨ Marcar pregunta

Los componentes de una arquitectura software son:

Seleccione una:

- a. Componentes, patrones y conectores
- b. Componentes, conectores y configuración
- c. Cliente, servidor y capas

Siguiente

Tiempo restante 0:10:56

Nuevo

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa



CV > ETSI > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

campus virtual | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma: [Inglés](#) | [Contacto](#) | [Salir](#)

Pregunta 16 El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:

Respuesta guardada: Volver, 1,0
Marcar pregunta

Selección una:

- a. Del dominio
- b. Funcional
- c. No funcional

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	Terminar intento...				

Tiempo restante: 0:10:51

Siguiente

CV > ETSI > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

campus virtual | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma: [Inglés](#) | [Contacto](#) | [Salir](#)

Pregunta 15 El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:

Respuesta guardada: Volver, 1,0
Marcar pregunta

Selección una:

- a. No funcional
- b. Funcional
- c. Del dominio

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	Terminar intento...				

Tiempo restante: 0:10:45

Siguiente

Demuestra tu nivel en 48 horas

WUOLAH

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 14

No respondida aún
Valor: 1,0
 a. Entender el problema
 b. Plantear una primera solución al problema (prototipo)
 c. Plantear un plan para resolver el problema

Terminar intento
Tiempo restante 0:10:39

Siguiente

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 13

Respuesta guardada
Valor: 1,0
 a. A. un diagrama de estados
 b. B. un diagrama de secuencia
 c. C. un diagrama de clases

Terminar intento
Tiempo restante 0:10:12

Siguiente

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 12

Respuesta guardada
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

Durante la obtención de los requisitos para un sistema, los clientes plantean que los usuarios tengan identificador y clave de acceso. Suponen, porque es lo habitual, que las claves se almacenen encriptadas en el sistema, pero nunca lo expresan ni comunican a los analistas de la empresa que desarrollará el software.

El requisito de almacenar las claves encriptadas es un ...

Seleccione una:

a. Requisito externo
 b. Requisito implícito
 c. Requisito de la organización

Terminar intento

Tiempo restante 0:10:06

Siguiente

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 11

Respuesta guardada
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

De los siguientes problemas, indique cuáles se producen durante la obtención de requisitos al tratar con los participantes (stakeholders):

Seleccione una o más de una:

a. Durante el propio procesos de análisis, hay requisitos que cambian porque cambia el entorno del negocio
 b. Conocen realmente lo que desean
 c. Hay requisitos que entran en conflicto, según el grupo de la organización que lo solicite o defina
 d. Expresan los requisitos en su jerga del dominio

Terminar intento

Tiempo restante 0:09:57

Siguiente

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Comenzado el martes, 3 de junio de 2014, 16:39

Estado Finalizado

Finalizado en martes, 3 de junio de 2014, 16:56

Tiempo empleado 16 minutos 40 s

Puntos 12,1/30,0

Calificación 4,0 de un máximo de 10,0 (40%)

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,0 sobre 1,0

▼ Marcar pregunta

¿Cuál es el propósito de...? Emparejar los términos que aparecen a la izquierda con la descripción más adecuada para ellos que aparece a la izquierda.

Cómo funciona un caso de uso cuando todo va correctamente. Normalmente, esto es lo que describe el cliente cuando habla sobre el sistema.

Algo que el sistema debe realizar para funcionar correctamente.

Ayuda a obtener buenos requisitos. Cuenta una historia sobre cómo funciona el sistema.

Camino principal.
✓
Requisito
✓
Caso de uso
✓

Siguiente ►

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Pregunta 2

Parcialmente correcta

Puntúa 0,4 sobre 1,0

▼ Marcar pregunta

Empareja los principios SOLID con la frase que mejor se refiera a cada uno

Los clientes no deben depender de métodos que no utilizan

Principio de inversión de dependencias



Una clase debería tener un solo motivo para cambiar

Principio de responsabilidad única



Depende de abstracciones; no dependas de implementaciones

Principio de sustitución de Liskov



Las clases deben estar abiertas a la extensión y cerradas a la modificación

Principio abierto-cerrado



Las subclases deben poder sustituir a las clases sin que el código cliente lo note

Principio de segregación de interfaces



Siguiente ►

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa



#LinguaskillEnCasa

Uma
UNIVERSIDAD
DE VALLADOLID

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información UV | Contacto | Salir

CV > ETSI > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

Pregunta 3

Incorrecta Puntuación 0,0 sobre 1,0

Marcar pregunta

Empareja las siguientes anotaciones de JUnit con la descripción que mejor se le ajuste.

@After public void method()	Ejecuta method() después de ejecutar todos los test de la clase
@BeforeClass public static void method()	Ejecuta method() antes de cada test de la clase
@AfterClass public static void method()	Ejecuta method() después de cada test de la clase
@Before public void method()	Ejecuta method() antes de ejecutar todos los test de la clase

Mostrar todas las preguntas en una página Finalizar revisión

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE VALLADOLID

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información UV | Contacto | Salir

CV > ETSI > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

Pregunta 4

Correcta Puntuación 1,0 sobre 1,0

Marcar pregunta

La solución que aporta un método ágil para la impredecibilidad que afecta al desarrollo de un proyecto software es:

Seleccione una:

- a. Usar herramientas de modelado gráficas (UML)
- b. Adaptabilidad ✓
- c. Aplicación de métodos formales

Mostrar todas las preguntas en una página Finalizar revisión

Siguiente ►

Demuestra tu nivel en 48 horas

WUOLAH

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 5

Correcta
Puntuá 1,0 sobre 1,0
Marcar pregunta

Las cuatro claves de la programación extrem (XP) son:

Selección una:

- a. Comunicación, simplicidad, trabajo en equipo, rigor
- b. Comunicación, simplicidad, retroalimentación, coraje ✓
- c. Comunicación, flexibilidad, coraje, sincronización

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 6

Correcta
Puntuá 1,0 sobre 1,0
Marcar pregunta

Scrum es una metodología ágil:

Selección una:

- a. De uso frecuente en la práctica ✓
- b. Que se usa marginalmente
- c. Es un modelo de proceso software de tipo teórico

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►



ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Pregunta 7
Sin contestar
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

Un diseño de alta calidad para un componente software (modulo, paquete, subsistema). ¿cuáles de las siguientes características deberá tener?

Seleccione una o más de una:

a. El conjunto de tareas dentro del componente están lógicamente relacionadas

b. El componente es fácil de probar

c. El acoplamiento del componente con otros componentes es bajo

Siguiente ►



ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Pregunta 8
Incorrecta
Puntuación -0,3 sobre 1,0
 Marcar pregunta

Si la tecnología en la que se basa un proyecto es superada por otra nueva, el riesgo de que esto ocurra afecta al:

Seleccione una:

a. Proyecto

b. Producto X

c. Negocio

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ▶ ETSII ▶ Mis asignaturas en este Centro ▶ Curso académico 2013-2014 ▶ Grado en Ingeniería del Software ▶ Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ▶ Toma 11 ▶ test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 9
Incorrecta
Puntuación -0,3 sobre 1,0
 a. Usar mocking
 b. Crear una clase que implemente la interfaz X
 c. Usar jUnit

Si queremos hacer un test en el que intervenga una interfaz hemos:

Selección una:
 a. Usar mocking
 b. Crear una clase que implemente la interfaz X
 c. Usar jUnit

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ▶ ETSII ▶ Mis asignaturas en este Centro ▶ Curso académico 2013-2014 ▶ Grado en Ingeniería del Software ▶ Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ▶ Toma 11 ▶ test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 10
Sin contestar
Valor: 1,0
 Marcar pregunta

La idea básica de las pruebas de caja blanca es:

Selección una:
 a. Asegurar que no existen bucles sin fin ni interbloqueos en el caso de programas concurrentes
 b. Comprobar que al menos el 90% de las sentencias y condiciones han sido ejecutadas al menos una vez
 c. Asegurar que todas las sentencias y condiciones han sido ejecutadas al menos una vez

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa



 **campus virtual** | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos

Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma: [Inglés](#) | [Contacto](#) | [Sígueme](#)

[CV](#) > [ETSI](#) > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

[Mostrar todas las preguntas en una página](#) | [Finalizar revisión](#)

Pregunta 11
Parcialmente correcta
Puntuó 0,7 sobre 1,0
 Marcar pregunta

De los siguientes problemas, indique cuáles se producen durante la obtención de requisitos al tratar con los participantes (stakeholders):

Seleccione una o más de una:

- a. Durante el propio proceso de análisis, hay requisitos que cambian porque cambia el entorno del negocio
- b. Conocen realmente lo que desean
- c. Hay requisitos que entran en conflicto, según el grupo de la organización que lo solicite o defina ✓
- d. Expresan los requisitos en su jerga del dominio ✓

[Siguiente ▶](#)

 **ETSI Informática**
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y laboratorios tecnológicos

Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma: [Inglés](#) | [Contacto](#) | [Sígueme](#)

[CV](#) > [ETSI](#) > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

[Mostrar todas las preguntas en una página](#) | [Finalizar revisión](#)

Pregunta 12
Correcta
Puntuó 1,0 sobre 1,0
 Marcar pregunta

Durante la obtención de los requisitos para un sistema, los clientes plantean que los usuarios tengan identificador y clave de acceso. Suponen, porque es lo habitual, que las claves se almacenen encriptadas en el sistema, pero nunca lo expresan ni comunican a los analistas de la empresa que desarrollará el software.

El requisito de almacenar las claves encriptadas es un ...

Seleccione una:

- a. Requisito externo
- b. Requisito implícito ✓
- c. Requisito de la organización

[Siguiente ▶](#)

Demuestra tu nivel en 48 horas

WUOLAH

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mostrar todas las preguntas en una página

Finalizar revisión

Pregunta 13

Correcta

Puntuá 1,0 sobre 1,0

✓ Marcar pregunta

Para añadir detalle a un caso de uso, se debe utilizar

Seleccione una:

- A. un diagrama de estados
- B. un diagrama de secuencia ✓
- C. un diagrama de clases

Siguiente ►



Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Mostrar todas las preguntas en una página

Finalizar revisión

Pregunta 14

Incorrecta

Puntuá -0,3 sobre 1,0

✗ Marcar pregunta

La ingeniería de requisitos trata de:

Seleccione una:

- a. Entender el problema
- b. Plantear una primera solución al problema (prototipo) ✗
- c. Plantear un plan para resolver el problema

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 15
Correcta
Puntuá 1.0 sobre 1,0
Marcar pregunta

El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:
Selección una:
 a. No funcional ✓
 b. Funcional
 c. Del dominio

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ► ETSII ► Mis asignaturas en este Centro ► Curso académico 2013-2014 ► Grado en Ingeniería del Software ► Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ► Toma 11 ► test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 16
Correcta
Puntuá 1.0 sobre 1,0
Marcar pregunta

El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:
Selección una:
 a. Del dominio
 b. Funcional
 c. No funcional ✓

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

[Mostrar todas las preguntas en una página](#)[Finalizar revisión](#)

Pregunta 17

Sin contestar

Valor: 1,0

[V Marcar pregunta](#)

Los componentes de una arquitectura software son:

Seleccione una:

- a. Componentes, patrones y conectores
- b. Componentes, conectores y configuración
- c. Cliente, servidor y capas

[Siguiente ▶](#)

Navegación por la prueba de conocimiento

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

[Mostrar todas las preguntas en una página](#)[Finalizar revisión](#)

Pregunta 18

Incorrecta

Puntuación -0,5 sobre 1,0

[V Marcar pregunta](#)

Tres ejemplos de arquitecturas software son:

Seleccione una:

- a. Cliente/servidor, Singleton, orientado a objetos ✕
- b. Cliente/servidor, MapReduce, Capas
- c. Capas, orientado a objetos, maestro/esclavo

[Siguiente ▶](#)

Nuevo

Ya puedes sacarte tu B1/B2/C1 de inglés desde casa



#LinguaskillEnCasa

Uma
UNIVERSIDAD
DE VALLADOLID

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información UV | Contacto | Salir

CV > ETSI > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

Pregunta 19

En la arquitectura de tuberías, la información se procesa según esquema de:

Incorrecta
Puntuación -0,5 sobre 1,0
 a. Flujo de datos
 b. Flujo de tareas
 c. Flujo de control

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE VALLADOLID

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información UV | Contacto | Salir

CV > ETSI > Mis asignaturas en este Centro > Curso académico 2013-2014 > Grado en Ingeniería del Software > Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) > Tema 11 > test 2

Pregunta 20

El esquema MapReduce se usa para:

Sin contestar
Valor: 1,0
 a. Procesamiento masivo de procesos
 b. Procesamiento en la nube
 c. Procesamiento masivo de datos

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►

Demuestra tu nivel en 48 horas

WUOLAH

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ▶ ETSII ▶ Mis asignaturas en este Centro ▶ Curso académico 2013-2014 ▶ Grado en Ingeniería del Software ▶ Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ▶ Toma 11 ▶ test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 21
Incorrecta
Puntuación -0,5 sobre 1,0
Marcar pregunta

Los patrones de diseño se pueden clasificar en tres tipos, que son:

Seleccione una:

- a. Creación, estructurales y de comportamiento
- b. Estructurales, creación y de pruebas X
- c. Creación, arquitectura y de comportamiento

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►

Uma
UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ETSI Informática
Aulas TIC | Programación Docente

campus virtual | enseñanza virtual y
laboratorios tecnológicos
Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesional

Idioma
Información EV | Contacto | Salir

CV ▶ ETSII ▶ Mis asignaturas en este Centro ▶ Curso académico 2013-2014 ▶ Grado en Ingeniería del Software ▶ Introducción a la Ingeniería del Software (2013-14, Grupo C) ▶ Toma 11 ▶ test 2

Navegación por la prueba de conocimiento

Pregunta 22
Correcta
Puntuación 1,0 sobre 1,0
Marcar pregunta

¿Qué definición se ajusta mejor a patrón de diseño?

Seleccione una:

- es la organización fundamental de un sistema encarnada en sus componentes, las relaciones entre ellos y el contexto, y los principios que orientan su diseño y evolución
- son bibliotecas de clases probadas y sin errores aplicables a un determinado tipo de problemas
- una solución probada que se puede aplicar a un determinado tipo de problemas que se repiten en el desarrollo software ✓
- son los puntos de acceso a los módulos o sistemas de comunicación

Mostrar todas las preguntas en una página
Finalizar revisión

Siguiente ►



Comenzado el	lunes, 25 de mayo de 2020, 08:56
Estado	Finalizado
Finalizado en	lunes, 25 de mayo de 2020, 09:41
Tiempo empleado	45 minutos
La puntuación	23,02/30,00
Calificación	7,67 de 10,00 (77%)

Pregunta 1

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

En los diagramas de clases de UML, una asociación de composición se representa con:

Selecciona una:

- A. Un rombo blanco
- B. Un rombo negro
- C. Un triángulo

Pregunta 2

Finalizado

Puntúa -0,50 sobre 1,00

Marcar pregunta

¿Cuál de los siguientes analistas lo ha hecho mejor?

Selecciona una:

- a. El analista C ha hecho una primera descripción de los requisitos funcionales con lenguaje natural y una descripción posterior con lenguaje natural estructurado.
- b. El analista B ha descrito tanto los objetivos globales del sistema como los requisitos funcionales detallados a nivel de usuario con lenguaje natural para que el usuario los entienda mejor.
- c. El analista A ha descrito los objetivos globales del sistema en lenguaje natural estructurado y los requisitos funcionales detallados a nivel de usuario los ha descrito con lenguaje natural.

Pregunta 3

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

El uso del patrón Método Fábrica (Factory Method):

Selecciona una:

- a. Permite a una clase cliente construir instancias de un interfaz o de una clase abstracta.
- b. Permite a una clase cliente no estar acoplada con una clase concreta a la hora de crear nuevas instancias.
- c. Permite a una clase cliente crear instancias de una clase implementada con el patrón Singular.

Pregunta 4

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

El patrón Estrategia se basa en:

Selecciona una:

- a.
Usar la vinculación dinámica para escoger la versión adecuada de un algoritmo en tiempo de ejecución.
- b. Dividir la responsabilidad del método en varias clases usando la estrategia de "divide y vencerás".

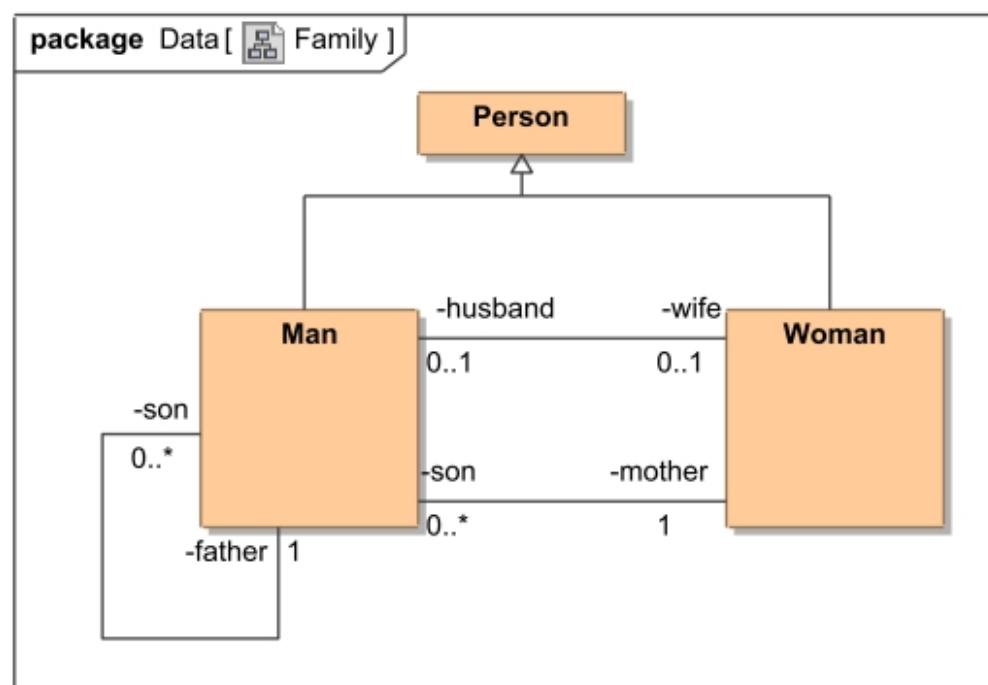
- c. Probar varias estrategias hasta conseguir la respuesta que necesita la clase cliente.

Pregunta 5

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

 Marcar
pregunta



En el diagrama de clases de la figura:

Selecciona una:

- a. Las personas solo pueden tener hijos varones.
- b. Solo las personas casadas pueden tener hijos.
- c. El diagrama es incorrecto porque no puede haber dos asociaciones entre dos clases.

Pregunta 6

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

 Marcar
pregunta

Una empresa de producción de software recibe el encargo de realizar un proyecto de gran envergadura que involucra a varios equipos de desarrollo durante un periodo de varios meses de trabajo. Siguiendo un enfoque de ingeniería del software, ¿cómo deberían de abordar el proyecto?

Selecciona una:

- a. Seleccionando un modelo de proceso software y siguiéndolo puntualmente.
- b. Seleccionando un modelo de proceso software y adaptándolo a las necesidades del proyecto y de la empresa.
- c. No es conveniente considerar ningún modelo de proceso software para este tipo de proyectos, pues ralentizaría el proceso de producción.

Pregunta 7

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

 Marcar
pregunta

Un cuadro de texto acepta valores numéricos en el rango de 18 a 25 (18 y 25 también son parte de la clase). Identifica las particiones o clases de equivalencia **válidas**.

Selecciona una o más de una:

- a. Valores entre 18 y 25
- b. Valores mayores que 25
- c. Valores menores que 18

Pregunta 8

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Marcar pregunta

En el segundo día de la iteración actual, uno de los tres desarrolladores del grupo ha caído enfermo, y tardará un mes en volver. ¿Qué decisión debe tomar el jefe de proyecto?

Selecciona una:

- a. Informar al cliente y negociar una reducción del alcance de la iteración.
- b. Retrasar la iteración hasta que se incorpore el desarrollador enfermo.
- c. Incorporar dos nuevos desarrolladores al equipo para suplir al miembro enfermo.

Pregunta 9

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Marcar pregunta

En una prueba de caja blanca:

Selecciona una:

- a. Se prueba el sistema sabiendo cuál es su estructura interna y su código.
- b. El sistema tiene que proporcionar el resultado antes de un límite de tiempo.
- c. El usuario sólo prueba los requisitos funcionales de alto nivel.

Pregunta 10

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Marcar pregunta

En los diagramas de clases de UML, una asociación de agregación se representa con:

Selecciona una:

- A. Un triángulo
- B. Un rombo negro
- C. Un rombo blanco

Pregunta 11

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Marcar pregunta

Uno de los inconvenientes de la arquitectura de tuberías y filtros es:

Selecciona una:

- a. Que es difícil conectar un filtro con el siguiente mediante tuberías.
- b. Que los filtros solo pueden procesar archivos de texto.
- c. Que es difícil tratar una excepción que ocurra en mitad de la cadena de filtros.

Pregunta 12

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Marcar pregunta

MagicDraw es una potente herramienta que da soporte para el modelado de sistemas software: especificación de requisitos, diseño del sistema... Como tal, podemos decir que:

Selecciona una:

- a. Debido a la gran cantidad de prestaciones que ofrece, no encaja en ninguna de las dos categorías.
- b. Es una herramienta de tipo Lower-CASE.
- c. Es una herramienta de tipo Upper-CASE.

Pregunta 13

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Marcar pregunta

Como los flujos de trabajo que se hacen en cada iteración coinciden con los flujos de trabajo de la metodología en cascada, el jefe de proyecto ha decidido hacer dos iteraciones de un año en el nuevo proyecto. Esta decisión:

Selecciona una:

- a. Es adecuada porque reduce el tiempo de comunicación y coordinación con el cliente.



- b. Es adecuada porque permite definir con más calma las pruebas de integración y de aceptación.
- c. No es adecuada porque aumenta los riesgos porque las iteraciones se aplican a una parte mucho mayor del sistema.

Pregunta 14

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

En el análisis de requisitos de un sistema, el analista ha detectado que un cliente ha pedido "que el inicio de sesión en el sistema se haga exclusivamente mediante certificado digital", mientras que otro cliente ha pedido "que el inicio de sesión en el sistema se haga exclusivamente con el sistema Active Directory Domain que ya tiene implementado la empresa". Para resolver el conflicto, el analista debe:

Selecciona una:

- a. Elegir la opción "Active Directory Domain" porque ya está implementada.
- b. Plantear el conflicto a los clientes y proporcionales la información necesaria para que ellos decidan.
- c. Incluir ambos requisitos funcionales en el sistema.

Pregunta 15

Finalizado

Puntúa -0,50 sobre 1,00

Marcar pregunta

En el pliego de contratación de la nueva web del Senado de España se incluye el requisito "Dada la naturaleza de este sistema de información, es requisito indispensable que la solución trabaje en alta disponibilidad."

Selecciona una:

- a. Es un buen requisito, permite a los desarrolladores escoger la solución que crean más conveniente.
- b. Es un mal requisito, es ambigüo, por lo que la solución dada puede no gustar al cliente.
- c. Es un requisito que se definirá de forma más detallada creando nuevos requisitos funcionales.

Pregunta 16

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

En un proceso de producción de software:

Selecciona una:

- a. Son importantes tanto el programa generado como la documentación correspondiente al mismo.
- b. Si el programa resultante no contiene errores, no es necesaria ninguna documentación.
- c. Los ingenieros de software tienden a escribir grandes cantidades de documentación que no sirve para nada.

Pregunta 17

Finalizado

Puntúa -0,14 sobre 1,00

Marcar pregunta

¿Cuál es la complejidad ciclomática del siguiente algoritmo?

```
public static int minElevado(int n1, int n2,int e) {
    int resultado=1; //a
    int cont=0; //b
    int min = n1; //c

    if(n1 > n2){ //d
        min = n2; //e
    } //f

    while (cont < e){ //g
        resultado *=min; //h
    }
}
```

```

        cont++;
    }
    return resultado;
}

```

Selecciona una:

- a. 6
- b. 3
- c. 4
- d. 8
- e. 1
- f. 2
- g. 5

Pregunta 18

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

 Marcar pregunta

La arquitectura Map-Reduce está especialmente indicada para:

Selecciona una:

- a. Trabajar en sistemas con arquitectura Modelo-Vista-Controlador.
- b. Resolver problemas que se pueden resolver con proceso masivo en paralelo.
- c. Reducir el espacio de trabajo de un problema muy complejo.

Pregunta 19

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

 Marcar pregunta

La cohesión de un sistema:

Selecciona una:

- a. Es conveniente mantenerla alta para que los módulos tengan una función específica.
- b. Es difícil de mantener alta porque los elementos de un módulo no deben interaccionar entre sí.
- c. Es aconsejable mantenerla baja para que se cumplan los criterios de calidad del sistema.

Pregunta 20

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

 Marcar pregunta

Según el principio de segregación de interfaces:

Selecciona una:

- a. Las clases deberían estar abiertas a la extensión y cerradas a la modificación
- b. Los clientes no deben depender de métodos que no utilizan
- c. Una clase debería tener un solo motivo para cambiar.

Pregunta 21

Finalizado

Puntúa -0,50 sobre 1,00

 Marcar pregunta

Un cliente con el que hemos trabajado durante los últimos cinco años quiere ampliar parcialmente el último sistema que le desarrollamos. Según el estudio inicial, harán falta 3 personas durante 2 meses. Por tanto:

Selecciona una:

- a. Se puede plantear sin problema con una metodología en cascada porque ya tenemos experiencia y no es complejo.
- b. Vamos a escoger una metodología ágil porque no tendremos que ver al cliente durante esos dos meses.

- c. Como es un proyecto que necesita muchas pruebas de aceptación, el Proceso Unificado es el más aconsejable.

Pregunta 22

Finalizado

Puntúa -0,33 sobre
1,00

 Marcar
pregunta

Dado el siguiente código:

```
public final class String2Double{
    public static String devolverPorDefectoSiNULL(final String st, final String defaultSt) {
        String resultado = defaultSt;
        if ((st!=null) || (st.compareTo("")==0)) resultado = st;
        return resultado;
    }
}
```

Y la siguiente prueba en JUnit5:

```
@Test
public void testDevolverPorDefectoSiNULL() {
    String st = null;
    String defaultSt = "pordefecto";

    String actual = String2Double.devolverPorDefectoSiNULL(st, defaultSt);
    assertEquals(defaultSt, actual);

    st = "def";
    actual = String2Double.devolverPorDefectoSiNULL(st, defaultSt);
    assertNotEquals(defaultSt, actual);

    st = "";
    actual = String2Double.devolverPorDefectoSiNULL(st, defaultSt);
    assertNotEquals(defaultSt, actual);
}
```

Revisa su funcionamiento y responde a la siguiente pregunta: ¿Pasa el código descrito esta prueba?

Selecciona una:

- a. No, el tercer *assert* falla.
- b. No, el primer *assert* falla.
- c. Si, pasan todos los *asserts* correctamente.
- d. No, el segundo *assert* falla.

Pregunta 23

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00

Cuando un caso de uso siempre necesita la realización de otro caso de uso, la relación que existe entre ellos es de:

Selecciona una:

- a. Generalización



Marcar pregunta

- b. Inclusión (include)
- c. Extensión (extend)

Pregunta 24

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

La figura "Diagrama de secuencia de las clases A y B y mensaje(parametro)" muestra un diagrama de secuencia donde interactúan un objeto de la clase A y un objeto de la clase B.

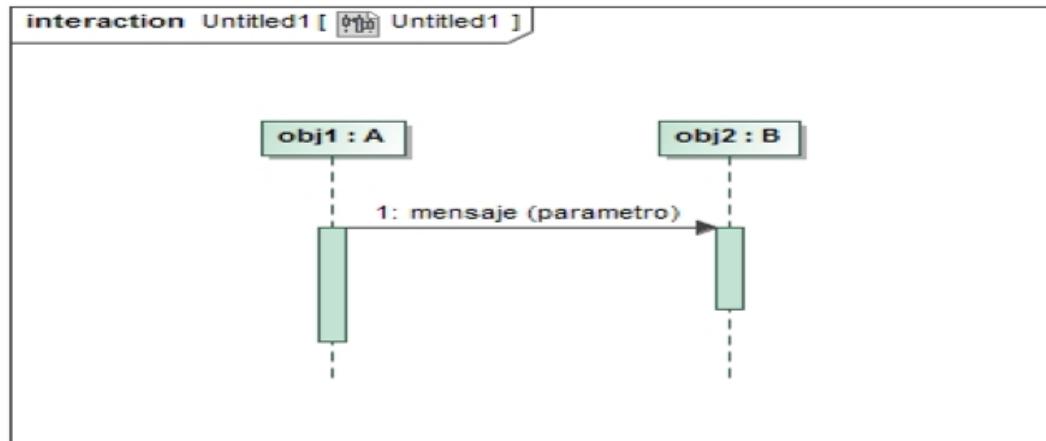


Figura "Diagrama de secuencia de las clases A y B y mensaje(parametro)"

Atendiendo al diagrama de secuencia anterior y sabiendo que mensaje(parámetro) es un método definido en nuestra aplicación, ¿dónde debe definirse dicho método?

Selecciona una:

- a. En la clase A y en la clase B.
- b. Ni en la clase A ni en la clase B
- c. En la clase A.
- d. En la clase B

Pregunta 25

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Un ejemplo típico de requisito del dominio puede ser:

Selecciona una:

- a. Permitir que un usuario autenticado acceda a sus mensajes.
- b. Seguir las normas contables nacionales en un programa de contabilidad.
- c. Construir un modelo del dominio con clases que entienda el cliente.

Pregunta 26

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

El principio de inversión de dependencias:

Selecciona una:

- a. Permite reducir el acoplamiento de clases de alto nivel de abstracción respecto a clases más concretas.
- b. Permite cambiar el sentido de una asociación de una clase a otra si el acoplamiento entre ambas es alto
- c. Permite cambiar el sentido de una relación de herencia si el acoplamiento entre ambas clases es alto.



Pregunta 27

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Un sistema para compartir archivos como Dropbox:

Selecciona una:

- a. Tiene una arquitectura basada en filtros y tuberías.
- b. Tiene una arquitectura cliente/servidor.
- c. Tiene una arquitectura basada en capas.

Pregunta 28

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

El principal objetivo de los ingenieros de software es producir software de calidad. Esto quiere decir que:

Selecciona una:

- a. Tienen que producir un software que además de cumplir con las funciones del cliente, tenga otras características tales como: mantenibilidad, fiabilidad, eficiencia y adaptación.
- b. Los ingenieros determinarán cuáles son los criterios de calidad que tiene que cumplir el sistema requerido por el cliente.
- c. Tienen que procurar producir un software lo más completo posible para minimizar posibles actualizaciones futuras.

Pregunta 29

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

¿Cuál de las siguientes pruebas de caja blanca sirve para verificar el **camino base** más largo?

```
public static int minElevado(int n1, int n2,int e) {
    int resultado=1; //a
    int cont=0; //b
    int min = n1; //c

    if (n1 > n2){ //d
        min = n2; //e
    } //f

    while (cont < e){ //g
        resultado *=min; //h
        cont++; //i
    } //j
    return resultado; //k
}
```

Selecciona una:

- a. Entrada:
 $n1=4, n2 = 3, e = 0$
- b. Entrada:
 $n1=4, n2 = 3 e = 2$
- c. Entrada:
 $n1=2, n2 = 2, e = 1$
- d. Entrada:
 $n1=1, n2 = 3 e = 2$

Pregunta 30

Finalizado

Puntúa 1,00 sobre
1,00 Marcar
pregunta

Los ingenieros de tres empresas de producción de software tienen formas de trabajar diferentes. ¿Cuál de ellas sigue un enfoque de ingeniería del software?

Selecciona una:

- a. Los ingenieros no siguen ningún proceso concreto, simplemente consultan a su supervisor por la tarea que tienen asignada.
- b. Los ingenieros ejecutan las tareas que les asignan diariamente los clientes del proyecto.
- c. Los ingenieros adoptan una forma de trabajo sistemática y organizada.

[Finalizar revisión](#)

Universidad de Málaga · Avda. Cervantes, 2. 29071 MÁLAGA · Tel. 952131000 · info@uma.es

© Todos los derechos reservados