

Test Tema 88 #2

Actualizado el 13/04/2025

1. Señala cuál de las siguientes afirmaciones sobre el método Kanban es incorrecta:

- a) El tiempo de entrega (Lead Time) es el tiempo que transcurre desde que una nueva tarea es solicitada hasta que es completada.
- b) Kanban permite limitar la cantidad de trabajo sin terminar en cada una de las etapas del flujo de trabajo.
- c) Existe un número máximo de columnas a establecer en el tablero.
- d) El tiempo de ciclo (Cycle Time) es la cantidad de tiempo que una persona o equipo invierte en trabajar en una tarea hasta que está lista para su entrega y se contabiliza desde que se comienza a trabajar en la misma.

2.Cuál de las siguientes no es una fase típica de PUDS (Proceso Unificado del Desarrollo del SW):

- a) Iniciación
- b) Finalización
- c) Transición
- d) Elaboración

3. ¿Cuál de los siguientes contradice un principio de las metodologías ágiles de desarrollo software (principios del Manifiesto Ágil)?

- a) Son bienvenidos los requisitos cambiantes, incluso si llegan en las etapas tardías del desarrollo.
- b) Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajan juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.
- c) El software, en su fase de diseño, es la medida principal de progreso.
- d) La simplicidad, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.

4. En SCRUM el rol del responsable o facilitador del cumplimiento de las reglas del marco se denomina:

- a) Scrum Master
- b) Scrum Ruler
- c) Scrum Director
- d) Scrum Chief

5. ¿Qué diagramas de UML 2.x son los más adecuados para el modelo de interacción de una aplicación?

- a) Comunicación, despliegue y secuencia.
- b) Despliegue, secuencia y casos de uso.
- c) Secuencia, comunicación y tiempos.
- d) Actividades, estados y tiempos.

6. Durante la toma de requisitos del proyecto de desarrollo de una aplicación para la digitalización de muestras tomográficas de tejido en anatomía patológica, se identifica la necesidad de que el sistema permita al usuario realizar las operaciones con un tiempo de respuesta muy rápido al abrir la imagen (Requisito 1). En segundo lugar se recoge la necesidad de que se apliquen diferentes paletas de colores para observar distintas estructuras celulares en el tejido (Requisito 2). ¿A qué tipo se correspondería cada uno de los requisitos?

- a) Tipo Requisito 1: 'Requisito del Producto'. Tipo Requisito 2: 'Requisito Funcional'.
- b) Tipo Requisito 1: 'Requisito del Producto'. Tipo Requisito 2: 'Requisito del Producto'.
- c) Tipo Requisito 1: 'Requisito Funcional'. Tipo Requisito 2: 'Requisito Funcional'.
- d) Tipo Requisito 1: 'Requisito Funcional'. Tipo Requisito 2: 'Requisito del Producto'.

7. En lo referente a las técnicas de sesiones JAD y JRP. Es cierto que:

- a) Son técnicas que promueven la cooperación entre los usuarios y los desarrolladores para lograr que ambas partes compartan una visión común
- b) JRP se usa para el diseño conjunto de aplicaciones
- c) JAD se usa para la planificación de requisitos
- d) Todas son ciertas

8. Indique qué son los Story Points (o puntos de historia) en el ámbito de las metodologías ágiles:

- a) Una medida del valor de negocio otorgado por el Product Owner a una historia de usuario
- b) Una medida del valor de negocio otorgado por todo el equipo Scrum a una historia de usuario
- c) Una medida del esfuerzo o tamaño otorgado por el Product Owner a una historia de usuario
- d) Una medida del esfuerzo o tamaño otorgado por todo el equipo Scrum a una historia de usuario

9. RUP (Rational Unified Process) usa como lenguaje de modelado:

- a) MUP.
- b) no usa un lenguaje de modelado.
- c) UML.
- d) IDEF1X.

10. La ingeniería de software está formada por métodos, herramientas y procedimientos. Indique cuál de las siguientes opciones es correcta:

- a) Los métodos definen la secuencia en la que se deben aplicar los procedimientos.
- b) Los métodos proporcionan información para conocer cómo construir el software.
- c) Los procedimientos suministran herramientas para la ejecución de los métodos.
- d) Los procedimientos aportan los métodos para la definición de las herramientas.

11. El proceso de generación y gestión del ciclo de vida de la información de un edificio se podrá modelar usando la metodología:

- a) ITIL.
- b) BIM.
- c) SCADA.
- d) -

12. Entre las técnicas y prácticas de identificación de requisitos utilizadas en la ingeniería de requisitos NO se encuentra la siguiente:

- a) Método Albretch.
- b) Brainstorming.
- c) Entrevistas.
- d) Prototipado.

13. ¿Cuál de las siguientes métricas se puede aplicar durante el proceso de diseño del software?

- a) Métrica de complejidad de McCabe.
- b) Métricas MDOO.
- c) Métricas de cobertura de instrucciones y ramas.
- d) Todas las anteriores.

14. ¿Cuál de las siguientes NO es una metodología de desarrollo de sistemas?

- a) Blister.
- b) Yourdon-Coad.
- c) Berard.
- d) Martin y Odell.

15. ¿Cuál de estas opciones NO es una metodología ágil de desarrollo de software?

- a) KANBAN
- b) SCRUM
- c) WATERFALL
- d) LEAN

16. Según Anderson, ¿cuál de las siguientes es una de las prácticas centrales del método Kanban?:

- a) Limitar el trabajo en curso.
- b) Limitar el número de fases del proceso.
- c) Realizar iteraciones de duración fija.
- d) Documentar exhaustivamente los proyectos.

17. Entre los aspectos fundamentales de la Programación Extrema NO se encuentra:

- a) Desarrollo iterativo e incremental.
- b) Basada en la planificación previa.
- c) El cliente está integrado en el proyecto.
- d) Simplicidad en el diseño para agilizar el desarrollo y facilitar el mantenimiento.

18. ¿Qué elementos de los siguientes NO pertenece a los diagramas de casos de uso?

- a) Interfaces.
- b) Actor.
- c) Paquete.
- d) Relación.

19. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?

- a) La prueba funcional o de caja negra se centra en el estudio de la especificación del hardware.
- b) Una prueba funcional bien elegida es la que reduce el número de otros casos necesarios para que la prueba sea razonable.
- c) En la prueba funcional debemos ejecutar todas las posibilidades de funcionamiento y todas las combinaciones de entradas y salidas.
- d) La prueba funcional nunca se fija en las entradas ni en las salidas, sino en el funcionamiento interno del programa.

20. La metodología de programación estructurada utiliza la técnica de refinamientos:

- a) Sucesivos.
- b) Por iteración.
- c) Secuencial.
- d) Por selección.

21. ¿Qué es scrum poker o planning poker?

- a) Una técnica que se aplica en gestión de proyectos para la distribución del trabajo en equipo
- b) Una técnica de planificación de proyectos basada en Juicio Experto
- c) Una técnica de estimación de historias de usuario basada en la serie de Fibonacci
- d) Una técnica de gestión de la capacidad donde la línea base siempre es fija

22. Al documento que define, de forma completa, precisa y verificable, los requisitos, el comportamiento u otras características del sistema a desarrollar o de cualquiera de sus componentes se denomina:

- a) Estudio de viabilidad del sistema.
- b) Análisis del sistema de información.
- c) Especificación de requisitos del sistema.
- d) Diagrama de flujo de datos.

23. Señale cuál de las siguientes NO es un tipo de evento contemplado en la metodología Scrum:

- a) Reunión de Planificación del Sprint (Sprint Planning Meeting).
- b) Scrums Diarios (Daily Scrums)
- c) Iteración del Sprint (Sprint Iteration)
- d) Retrospectiva del Sprint (Sprint Retrospective)

24. Señale la afirmación verdadera.

- a) Kanban se encuadra dentro de kaizen.
- b) Kaizen se encuadra dentro de kanban.
- c) Kanban es un proceso de mejora continua.
- d) Ninguna de las anteriores.

25. Indique cuál de los siguientes términos se refiere a una técnica de estimación de esfuerzo basada en el consenso utilizada en Scrum:

- a) Planning Poker
- b) Puntos de Función
- c) Sprint EM
- d) Daily Effort

26. Si se desea codificar un componente embebido de software, con especificaciones críticas de tiempo real, ¿qué tipo de lenguaje suele resultar más adecuado?

- a) Ensamblador o de bajo nivel.
- b) Uno de la tercera generación.
- c) LISP.
- d) Uno de tipado fuerte.

27. ¿Cuáles son los requisitos, según Dorfman, que debe cumplir una Metodología?

- a) Documentada, Repetitiva, Enseñable, Basada en Técnicas Probadas, Validada y Apropiaada
- b) Documentada, Repetible, Enseñable, Flexible, Validada y Apropiaada
- c) Documentada, Repetible, Enseñable, Basada en Técnicas Probadas, Validada y Apropiaada
- d) Documentada, Repetible, Extensa, Basada en Técnicas Probadas, Validada y Apropiaada

28. En el contexto de los lenguajes de programación orientados a objetos, cuando un objeto recibe de otro objeto o aplicación una notificación, ha recibido un:

- a) Evento.
- b) Comando.
- c) Protocolo.
- d) Orden.

29. Clara acaba de recibir un documento de especificaciones de usuario de una aplicación. El requisito establecido para el desarrollo de que: "El software debe soportar al menos 1.000.000 libros, 7.000 lectores y 250 materias", se enmarcaría dentro de los requisitos de:

- a) Operación.
- b) Funcionalidad.
- c) Recursos.
- d) Capacidad.

30. Son parte de la familia de metodologías Crystal:

- a) Crystal Clear
- b) Crystal Yellow
- c) Crystal Orange
- d) Todas las anteriores

31. ¿Qué elementos de los siguientes pueden aparecer en un diagrama de Casos de Uso con la notación de UML (Unified Modeling Language)?

- a) Objetos, casos de uso y actividades.
- b) Actores, objetos y relaciones.
- c) Casos de uso, actores y relaciones.
- d) Actores, casos de uso y actividades.

32. Una práctica frecuente asociada al modelo de Proceso Unificado de Desarrollo es el 'timeboxing', ¿en qué consiste?

- a) Enfoque para identificar casos de uso y determinar el nivel de granularidad apropiado.
- b) Modelo de planificación adaptativa para ganar tiempo.
- c) Asignación de un periodo de tiempo fijo para la ejecución de una iteración.
- d) Utilizar casos de usos temporales para captar requisitos funcionales.

33. Indique la afirmación incorrecta con respecto a una sesión JAD:

- a) Es una técnica que promueve la cooperación entre usuarios y desarrolladores para la obtención de requisitos
- b) Típicamente duran media jornada de trabajo
- c) Se utilizan para reducir el tiempo de desarrollo
- d) Involucran a personas de más alto nivel que las sesiones JRP

34. Entre las técnicas y prácticas de educación de requisitos utilizadas en la ingeniería de requisitos NO se encuentra la siguiente:

- a) Brainstorming.
- b) Casos de uso.
- c) Método Albrecht.
- d) Prototipado.

35. ¿Qué metodología ágil se basa en principios como “decidir lo más tarde posible” y “reaccionar tan rápido como sea posible”?

- a) Feature Driven Development
- b) Lean Software Development
- c) Adaptive Software Development
- d) Kanban

36. El objetivo en la evaluación del diseño deberá ser:

- a) Mínimo acoplamiento posible y cohesión baja.
- b) Máximo acoplamiento posible y cohesión baja.
- c) Máximo acoplamiento posible y cohesión alta o media.
- d) Mínimo acoplamiento posible y cohesión alta o media.

37. La metodología OOSE fue desarrollada por:

- a) Booch
- b) Rumbaugh
- c) Jacobson
- d) Codd

38. ¿Cuál de los siguientes objetivos está fuera del alcance de una reunión diaria de SCRUM (daily scrum)?

- a) Exponer las tareas no planificadas que también están haciendo los miembros del equipo.
- b) Resolver detalladamente los problemas que puedan tener los miembros del equipo.
- c) Poner de manifiesto el ritmo de trabajo de cada miembro del equipo.
- d) Identificar las tareas que puedan afectar a otros miembros del equipo.

39. Un desarrollo incremental se caracteriza por:

- a) Entregar un sistema que satisfaga parte de los requisitos y, posteriormente, ir creando versiones incluyendo los requisitos que faltan
- b) Entregar el sistema cuando todos los requisitos han sido desarrollados
- c) No se conocen todos los requisitos a implementar
- d) Es común que provoque efecto 'big bang'

40. Dentro de la teoría de la ingeniería de requisitos, identifique cuál es una categoría INCORRECTA:

- a) Requisitos funcionales
- b) Requisitos económicos
- c) Requisitos no funcionales
- d) Requisitos de proceso

41. En el ámbito de la metodología Scrum, el Product Backlog se utiliza para:

- a) Registrar la estimación de coste de desarrollo de cada sprint
- b) Describir la división en tareas para implementar los requisitos y la asignación de horas de trabajo
- c) Mantener una lista de requisitos y funcionalidades con sus prioridades
- d) Mostrar gráficamente la cantidad de requisitos del proyecto pendientes al comienzo de cada Sprint

42. En relación a la ingeniería de software, la definición enunciada por Chifofsky: 'El análisis de un sistema para identificar sus componentes actuales y las dependencias que existen entre ellos, para extraer y crear abstracciones de dicho sistema e información de su diseño', representa una definición de:

- a) ingeniería estructurada.
- b) ingeniería hacia adelante. (Forward Engineering).
- c) ingeniería simétrica.
- d) ingeniería inversa.

43. Los casos de uso son una técnica eficaz para la determinación de necesidades. Éstos fueron creados por:

- a) Warnier-Orr.
- b) Rumbaugh.
- c) Jacobson.
- d) Booch.

44. Indique cuál de las siguientes afirmaciones es correcta:

- a) Scrum es un proceso en el que se aplican un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente en equipo y obtener el mejor resultado posible de un proyecto.
- b) Scrum es un proceso en el que se aplican un conjunto de buenas prácticas para trabajar individualmente y obtener el mejor resultado posible de un proyecto.
- c) Scrum es un proceso en el que se aplican un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente en equipo y obtener un proyecto.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

45. En relación con la metodología de desarrollo KANBAN, señale la respuesta FALSA:

- a) Surgió de una metodología llamada Lean (usando técnicas 'just-in-time') creada por Suzuki
- b) No se premia la rapidez, sino la calidad final de las tareas realizadas
- c) La siguiente tarea a realizar del backlog se puede decidir en función de la necesidad del momento
- d) En el tablero de tareas cada una de las columnas corresponderá a un estado concreto del flujo de tareas

46. EXCELERATOR, SADT, TAGS..., son herramientas para:

- a) Confección de prototipos
- b) Análisis de requerimientos
- c) Auditoría de Sistemas de Información
- d) Ninguna de las anteriores es cierta

47. El manifiesto por un desarrollo de software ágil (Manifiesto for Agile Software Development) da más valor a:

- a) Los individuos y sus interacciones que a los procesos y herramientas.
- b) Una documentación completa que a software que funcione.
- c) La negociación contractual que a la colaboración con los usuarios.
- d) Seguir una planificación que a adaptarse al cambio.

48. "Los casos de uso" son una técnica utilizada para la especificación de los requisitos que debe de cumplir el software, ¿cuál de estas afirmaciones es válida?

- a) No es una técnica válida para desarrollos estructurados
- b) Es una técnica válida sólo para desarrollos orientados a objetos
- c) Es una técnica válida tanto en desarrollos estructurados como en orientación a objetos, aunque en este caso se propone como técnica obligatoria
- d) Es una técnica obligatoria tanto para desarrollos estructurados como para orientados a objetos

49. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre las estructuras de datos no es correcta?

- a) Una estructura de datos es un conjunto de variables de determinado tipo, agrupadas y organizadas para representar un comportamiento.
- b) En general, la elección del algoritmo y de las estructuras de datos que manipulará no tienen mucha relación (bajo acoplamiento).
- c) Con las estructuras de datos se pretende facilitar un esquema lógico para manipular los datos en función del problema a resolver.
- d) Las estructuras de datos pueden ser estáticas y dinámicas.

50. ¿Cuál de los siguientes ejemplos de requisitos se considera un requisito funcional?

- a) El sistema enviará un correo electrónico cuando se registre algún pedido.
- b) El sistema, en el área de contabilidad, deberá generar los informes en menos de 10 segundos.
- c) El sistema no debe ocupar más de 2GB de disco.
- d) Ninguna de las anteriores.

51. ¿Cuál NO es un producto de la metodología SCRUM?

- a) Product backlog
- b) Sprint
- c) Burn down chart
- d) Sprint backlog

52. En relación con la metodología ágil de desarrollo de software. ¿cuál de las siguientes afirmaciones NO es correcta?

- a) Prioriza la generación de documentación técnica.
- b) Se desarrolla software en breves lapsos de tiempo.
- c) Promueve iteraciones en el desarrollo.
- d) Intenta satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software.

53. Según Pressman, una revisión técnica formal es:

- a) Una reunión.
- b) Un producto del desarrollo.
- c) Un documento.
- d) La aceptación del sistema.

54. Señale cuál de las siguientes es una herramienta de trabajo en grupo para la administración de proyectos basada en el uso de tableros y tarjetas de forma coherente con la metodología ágil Kanban:

- a) Teams.
- b) Slack.
- c) Trello.
- d) Doodle.

55. ¿Cuál de los siguientes es un principio de especificación del software de acuerdo con R.S. Pressman?

- a) Separar funcionalidad de implementación
- b) La especificación del sistema debe ser tolerante a la incompletitud y ampliable
- c) Una especificación debe ser operativa
- d) Todos los anteriores son principios de especificación del software

56. En un proyecto de desarrollo que utiliza la metodología SCRUM, aquel rol que tiene la responsabilidad de eliminar los obstáculos que impidan el progreso del equipo se denomina:

- a) Product owner.
- b) Retail Cashier.
- c) ScrumMaster.
- d) Development team member.

57. ¿Cuáles de las siguientes son metodologías ágiles?

- a) Kanban, XP, FDD, BDD.
- b) Scrum, XP, Sprints, Crystal.
- c) DSDM, TDD, Scrum, Jira.
- d) Lean, ADM, PDM, PERT.

58. El proceso unificado de desarrollo de software está dirigido por “casos de uso”. Un “caso de uso” es:

- a) Un diagrama que muestra el despliegue de un sistema desde un punto de vista estático.
- b) Un fragmento de funcionalidad del sistema, que proporciona al usuario un resultado importante.
- c) Un conjunto de objetos y relaciones, incluyendo los mensajes que pueden enviarse entre ellos.
- d) Un diagrama que muestra el flujo de actividad a actividad.

59. ¿Qué afirmación es correcta acerca de las diferentes notaciones que se pueden emplear para la especificación de requisitos del software?

- a) El pseudocódigo es una notación especialmente indicada para describir los requisitos funcionales.
- b) El diccionario de datos es la manera más adecuada de describir las transformaciones ocurridas en los datos.
- c) El diagrama de flujo de datos se emplea para realizar la especificación del comportamiento del sistema.
- d) El modelo E-R es una notación gráfica en la que se representan los flujos de datos y sus estados.

60. Dentro de las metodologías ágiles de desarrollo, el objetivo principal de una pizarra Kanban es:

- a) Visualizar el flujo de trabajo y limitar el trabajo en curso (WIP o Work In Progress)
- b) Medir la cantidad de requisitos del Backlog del proyecto y priorizarlos según su ROI
- c) Mantener reuniones de equipos, enfocándose en las áreas de solapamiento e integración del proyecto
- d) Definir los roles de cada participante en el proyecto al comienzo de cada sprint

61. Con respecto a la metodología ágil Kanban, ¿cuál de las siguientes afirmaciones es correcta?

- a) Las iteraciones deben ser de tiempo fijo siempre.
- b) No permite trabajar en múltiples productos simultáneamente.
- c) Prescribe los roles siguientes de modo obligatorio: dueño del producto y equipo.
- d) Limita el número de elementos al mismo tiempo en un estado del flujo de trabajo.

62. Indique por quién está formado el equipo Scrum:

- a) El Scrum Master y el equipo de desarrolladores
- b) El Product Owner y el Scrum Master
- c) El Product Owner y el equipo de desarrolladores
- d) El Product Owner, el Scrum Master y el equipo de desarrolladores

63. ¿Cuál de los siguientes nombres no se corresponde con el de una metodología de desarrollo de equipos lógicos?

- a) MERISE
- b) SSADM
- c) SDM
- d) METHOD-1

64. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es falsa en relación con el ciclo “Red-Green-Refactor”?:

- a) En la fase Red, se realizan tests antes de escribir su implementación para forzar a que fallen.
- b) En la fase Red, se buscan aquellos test que producen un fallo en su implementación para incluirlos en el ciclo.
- c) En la fase Green, se intenta programar una solución simple, enfocada a que el resultado de los test sea correcto.
- d) Es un ciclo vinculado con el desarrollo orientado a pruebas (Test Driven Development).

65. ¿Cuál de las siguientes metodologías NO se considera ágil?

- a) Méle
- b) OMT
- c) DAS (Desarrollo Adaptativo de Software)
- d) DCC (Desarrollo Conducido por Características)

66. Señale cuál no es una metodología ágil:

- a) Lean Programming
- b) OpenUP
- c) MSF
- d) AUP

67. El problema de volatilidad a la hora de la obtención de requisitos en el análisis de un Sistema de Información y Comunicaciones se refiere a:

- a) Los requisitos son el resultado de integrar información de múltiples fuentes, algunas con intereses contrapuestos
- b) La complejidad de la organización puede hacer que a lo largo del proyecto se cambien objetivos, políticas, legislación, etc
- c) Las necesidades del usuario cambian
- d) Todas las anteriores

68. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones, respecto de las especificaciones de los requerimientos, es falsa?

- a) La especificación debe separar la funcionalidad de la implementación
- b) La especificación sólo debe contemplar el software, aislándolo del resto del sistema
- c) La especificación debe ser ampliable y flexible
- d) La especificación debe ser fácilmente operativa

69. Cuando se habla de "Scrum", los eventos o ceremonias fundamentales son:

- a) El "scrum sprint", la "planificación del scrum" (scrum planning), "scrum daily", la "revisión del scrum" (scrum review) y la "retrospectiva".
- b) El "sprint", el cual es un marco temporal que contiene otros cuatro eventos: la "planificación del sprint" (sprint planning), la "scrum daily", la "revisión del sprint" (sprint review) y "la retrospectiva".
- c) La "planificación del sprint" (sprint planning), la "scrum daily" y la "definición de hecho" (definition of done).
- d) El "sprint", la "planificación del sprint" (sprint planning), la "scrum daily", la "revisión del sprint" (sprint review) y el "refinamiento del backlog".

70. ¿Cuál de las siguientes metodologías no se considera Metodología o Modelo ágil?

- a) ERD.
- b) SCRUM.
- c) DSDM (Dynamic Systems Development Method).
- d) Cristal.

71. Cuando describimos o identificamos requisitos de una aplicación con términos como eficiencia, accesibilidad, usabilidad o precio deseados, estamos hablando de requisitos:

- a) Funcionales.
- b) No funcionales.
- c) Web.
- d) No son requisitos.

72. ¿Cuál de las afirmaciones siguientes NO es uno de los principios incluidos en el 'Manifiesto Ágil' (Manifiesto por el Desarrollo Ágil de Software)?

- a) Aceptamos requisitos cambiantes, excepto en etapas avanzadas
- b) Entregamos software frecuentemente, con una periodicidad desde un par de semanas a un par de meses, con preferencia por los periodos más cortos posibles
- c) Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños surgen de equipos que se auto organizan
- d) El método más eficiente y efectivo de comunicar la información a un equipo de desarrollo y entre los miembros del mismo es la conversación cara a cara

73. Según Ken Schwaber, uno de sus creadores, el ciclo de vida de SCRUM es:

- a) Una mejora del ciclo de vida en espiral.
- b) Una mejora del ciclo de vida basado en prototipos.
- c) Una mejora del ciclo de vida incremental e iterativo.
- d) Una mejora del ciclo de vida en V.

74. Según Pressman, el proceso de obtención de requisitos:

- a) Es un proceso iterativo
- b) Es un proceso de tres fases
- c) Es un proceso de 10 fases
- d) Todas las anteriores son falsas

75. Según Anderson, ¿cuál de las siguientes es una de las prácticas centrales del método Kanban?:

- a) Limitar el trabajo en curso
- b) Limitar el número de fases del proceso
- c) Realizar iteraciones de duración fija.
- d) Documentar exhaustivamente los proyectos

76. ¿Cuál de las siguientes metodologías es considerada como una metodología ágil?

- a) RAD.
- b) OpenUP.
- c) SSADM.
- d) UP.

77. ¿Qué relación hay entre usuarios y actores en la técnica de los casos de uso?

- a) Un usuario se identifica únicamente con un actor
- b) Un usuario solamente puede ser varios actores
- c) Un actor solamente puede ser varios usuarios
- d) Un actor puede ser varios usuarios y un usuario varios actores

78.Cuál de las siguientes no es una característica del PUDS (Proceso Unificado de Desarrollo del SW):

- a) No tiene en cuenta el control de calidad
- b) Proceso centrado en la arquitectura
- c) Proceso dirigido por los casos de uso
- d) Proceso incremental e iterativo

79. ¿En cuáles de los eventos de la metodología SCRUM el propósito es “inspeccionar el resultado del Sprint y determinar futuras adaptaciones”?

- a) Sprint Planning
- b) Daily Scrum
- c) Sprint Review
- d) Sprint Retrospective

80. En relación con los lenguajes de programación, una constante puede pasarse como argumento a un procedimiento:

- a) No puede pasarse.
- b) Sólo por valor.
- c) Sólo por referencia.
- d) Por referencia y por valor.

81. En el proceso unificado de desarrollo de software el rol de Analista de Sistemas participa en:

- a) Captura de Requisitos.
- b) Captura de Requisitos y Análisis.
- c) Captura de Requisitos, Análisis y Diseño.
- d) Captura de Requisitos, Análisis, Diseño e Implementación.

82. La 'descomposición del problema' es una actividad básica en el análisis de requisitos de los sistemas de información. Esta 'descomposición' se aplica sobre dos áreas:

- a) La funcionalidad a entregar y el proceso que se utilizará para entregarla
- b) El hardware y el software previsto en el proyecto
- c) El modelado de datos y el modelado de procesos
- d) El análisis funcional y el análisis orgánico

83. Una técnica de gestión para la priorización de requisitos de software se corresponde con las siglas:

- a) VlaDIVostok
- b) MoSCoW
- c) ChERnobYL
- d) StaLINGrad

84.Cuál de las siguientes técnicas es utilizada para capturar los requisitos funcionales del sistema y expresarlos desde el punto de vista del usuario:

- a) Casos de uso
- b) Caminos de acceso
- c) Diagramas de transición entre estados
- d) Diagramas de paquetes

85. ¿Cómo se denomina al proceso de identificar y resolver las relaciones funcionales en sus partes constituyentes en el proceso de toma de requisitos?

- a) Descomposición funcional.
- b) Ingeniería funcional.
- c) Gestión de Calidad.
- d) Ingeniería inversa.

86. La relación entre los requisitos, sus fuentes y el diseño del sistema se denomina:

- a) Evaluación de requisitos.
- b) Trazabilidad.
- c) Integridad de requisitos.
- d) Gestión de requisitos.

87. Es una característica de la metodología de desarrollo Extreme Programming:

- a) Suponer que los requisitos no son cambiantes
- b) Desarrollar en parejas de programadores
- c) No refactorizar código
- d) No se integra el equipo de desarrollo con el del cliente

88. En el marco del Método de Desarrollo de Sistemas dinámicos (Dynamic Systems Development Method o DSDM) ¿Qué es JAD (Joint Application Design)?

- a) Conjunto de técnicas utilizadas para el diseño estructurado de sistemas software.
- b) Sesiones técnicas conjuntas utilizadas para modelado de requisitos de sistemas software.
- c) Técnica de modelado basado en componentes reutilizables de sistemas software.
- d) Reuniones técnicas formales con el objetivo de validar un diseño software.

89. Señale cuál de las siguientes es una herramienta de trabajo en grupo para la administración de proyectos basada en el uso de tableros y tarjetas de forma coherente con la metodología ágil Kanban:

- a) Teams
- b) Slack
- c) Trello
- d) Doodle

90. Señale cuál de los siguientes lenguajes de programación NO es orientado a objetos:

- a) XBase++
- b) VB.NET
- c) Eiffel
- d) Prolog

91. La Programación Estructurada de Jackson es una técnica de diseño:

- a) Estructurado.
- b) Orientada a objetos.
- c) Para organizar los datos.
- d) De descomposición funcional.

92. Según Roger S. Pressman, entre los principios del análisis de requerimientos tenemos:

- a) El dominio de la Información, así como el dominio funcional de un problema debe ser representado y comprendido
- b) El problema debe subdividirse de forma que se descubran los detalles de una manera progresiva
- c) Deben desarrollarse las representaciones lógicas y físicas del sistema
- d) Todas las anteriores son ciertas