

Comenzado el Thursday, 27 de May de 2021, 18:34

Estado Finalizado

Finalizado en Thursday, 27 de May de 2021, 20:00

Tiempo empleado 1 hora 25 minutos

Calificación Sin calificar aún

Pregunta **1**

Correcta

Puntúa 10,00 sobre 10,00

Un diagrama de Casos de Usos representa el comportamiento de los objetos a lo largo del tiempo

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta **2**

Finalizado

Puntúa como 10,00

Mencione al Menos 4 Diagramas utilizados en la metodología UML

Dentro de los Diagramas de Comportamiento en metodología UML encontramos:

- Diagrama de casos de uso: Para capturar requerimientos funcionales.
- Diagrama de estado: Para mostrar el comportamiento de un objeto a lo largo de su vida.
- Diagrama de actividad: Para describir la lógica de un procedimiento, un proceso de negocio o workflow.
- Diagramas de interacción: Para describir cómo los grupos de objetos colaboran para producir un comportamiento.

Pregunta **3**

Correcta

Puntúa 10,00 sobre 10,00

Un actor representa a una funcionalidad de un usuario frente al sistema

Seleccione una:

☐ Verdadero

☒ Falso 

La respuesta correcta es 'Falso'

- a- Genere Listado de Caso de Uso del enunciado
- b- Genere Diagrama de Caso de Uso que mejor represente al enunciado.

Una empresa informática necesita realizar un sistema para la gestión de sus propios proyectos de desarrollo, en los mismos se debe contemplar lo siguiente:

- 1- Los administradores, definen los proyectos de cada cliente, así como los equipos de trabajos (empleados que participan en cada proyecto con su respectivo rol afectado al proyecto).
- 2- Los datos para contemplar por cada proyecto son, el cliente con nombre del contacto, teléfono, mail, una breve descripción del proyecto, y un estado de este.
- 3- Para cada proyecto el administrador, define una serie de actividades, las cuales deben contemplar una estimación de esfuerzo de desarrollo, una fecha de inicio, una fecha de fin, y un grupo de empleados que participarán en dicha actividad, así como una dependencia en caso de que existiera.
- 4- Cada empleado participante del proyecto debe registra el avance de cada actividad en la que está asignado.
- 5- En caso de que un empleado tenga que realizar una tarea a la que no fue asignado, previo al inicio, debe avisar verbalmente al supervisor y es este quien debe asignar la tarea al empleado para que el mismo pueda declarar el avance.
- 6- Los clientes pueden utilizando el sistema solicitar un informe de avance y estado de cada uno de sus proyectos.
- 7- El Supervisor puede consultar el Status de cada proyecto, obteniendo información de avance del mismo.

- 1. definir proyectos por cliente
- 2. definir equipos de trabajo
- 3. contemplar datos de proyecto
- 4. definir información en proyecto seleccionado
- 5. definir actividades
- 6. definir estimaciones
- 7. definir dependencias
- 8. definir empleados
- 9. -
- 10. avisar al supervisor
- 11. realizar tarea no asignada
- 12. asignar tarea no planificada
- 13. declarar avance
- 14. solicitar informe
- 15. consultar avance de proyecto

Pregunta **5**

Incorrecta

Puntúa 0,00 sobre 10,00

UML se puede definir como un conjunto o set de diagramas que permiten describir nuestro software para: (Marque la o las correcta)

- ☒ a. Ninguna de las otra opciones
- ☐ b. Ver las funcionalidades de un sistema
- ☐ c. Como Herramienta de comunicación de aspectos del sistemas entre el grupo de desarrollo
- ☐ d. Conocer a los actores de un Sistema



Respuesta incorrecta.

Las respuestas correctas son:

Ver las funcionalidades de un sistema,

Conocer a los actores de un Sistema,

Como Herramienta de comunicación de aspectos del sistemas entre el grupo de desarrollo

Pregunta **6**

Finalizado

Puntúa como 10,00

Mencione los elementos que componen un Diagrama de Caso de Uso y Gráfíquelos, al resultado del gráfico subirlo en un archivo adjunto

Los elementos que componen un Diagrama de Casos de Uso son 3:

1. Actores
2. Caso de Uso
3. Relaciones de Uso, Herencia y Comunicación

El actor representa un rol en el sistema. (No necesariamente coincide el actor/rol con una persona específica, pero puede darse la coincidencia.)



[.abc.png](#)

Pregunta **7**

Finalizado

Puntúa como 10,00

¿Que es un modelo?

Un modelo es una abstracción de un sistema. Sirve para destacar detalles relevantes para un propósito. Un modelo sirve para abordar sistemas complejos y es una técnica muy usada.

[◀ Foro de Consultas de la Unidad 2](#)

Ir a...

[Foro de consultas la Unidad 3 ▶](#)