

Trabajo Práctico N°1	Unidad 1 – Parte 1
Modalidad: Semi -Presencial	Estratégica Didáctica: Trabajo individual.
Metodología de Desarrollo: Det. docente	Metodología de Corrección: Via Classroom.
Carácter de Trabajo: Obligatorio – Con Nota	Fecha Entrega: A confirmar por el Docente.

Marco Teórico:

Responder el siguiente cuestionario en función de la bibliografía Obligatoria.

1. Definir los conceptos de Informática y computadora.
2. Definir Hardware y Software
3. Describir los roles de los Programadores (extender lo visto en clase)
4. Relacionar los conceptos de la Diapositiva 9
5. Describir el Modelo de Von Neuman
6. Que es un Lenguaje de Programación, que permite.
7. Describir los lenguajes de Alto , Medio y Bajo Nivel, dar ejemplos.
8. Que es un Compilador, que función cumple
9. Que es un Interprete, como funciona
10. Relacionar Java Virtual Machine , .Net Framework con Jit, (ampliar lo visto)
11. Relacionar Problema, Algoritmo y Programa (armar un mapa conceptual o similar, trabajarlo en grupo)
12. Describir el concepto que afirma “SOMMERVILLE” en su libro Ingeniería de Software, un **modelo del proceso** del software es una **representación abstracta** de un **proceso del software**.(leer material complementario)
13. Describir el Modelo Iterativo e Incremental
14. Relacionar UML, Ingeniería de Software y modelos.