

Prácticas

1. Procura na Internet nomes comerciais de software de sistema e de aplicación.

Software de sistema

Windows, BIOS, CPU-Z.

Software de aplicación

Photoshop, Word, Chrome.

2. Procura na Internet aplicativos dispoñibles para o usuario en versión alfa, beta, RC ou RTM.

Alfa

Star citizen

https://es.wikipedia.org/wiki/Star_Citizen

Beta

iOS 14.2

https://as.com/meristation/2020/10/01/betech/1601569236_981186.html

RC

Linux Lite 5.2 RC-1

<https://www.tipstecnologicos.com/2020/09/linux-lite-52-rc-1-ya-esta-disponible.html?m=1>

RTM

Windows 10 October 2020 update.

<https://www.softzone.es/noticias/windows/actualizar-beta-october-2020-update/>

3. Procura na Internet as últimas versións de Debian, Ubuntu, Getnoo, NetBeans, Eclipse, Java e Windows Server.

- Debian 10.6 (buster)
- Ubuntu 20.10
- Gentoo Sep 15, 2020
- Netbeans 12.1
- Eclipse 2020-09 (4.17)
- Java SE 15
- Windows Server 2019

4. Indica cales son as fases típicas do proceso de desenvolvemento de SW.

Análise, deseño, codificación, probas, instalación e mantemento. A documentación é transversal a todas as fases.

5. Indica vantaxes e inconvenientes do modelo en cascada.

Vantaxes

É máis indicado para proxectos de gran envergadura que estean planificados con moito detalle.

Inconvenientes

O cliente non pode ver o software ata que está case rematado.

É custoso corrixir erros das primeiras fases que son detectadas ó final.

6. De que trata o manifesto polo Desenvolvemento áxil. Fai un resumo de 3 liñas.

Fomenta ás persoas e as súas interaccións sobre a burocracia, o software que funciona sobre a documentación exhaustiva, a colaboración co cliente sobre os contratos, e a flexibilidade e adaptabilidade fronte o seguimento dun plan.

7. Que é unha historia de usuario. A que tipo de metodoloxías se aplican?

É a representación dun requisito de software explicado dende o punto de vista do usuario. Úsase sobre todo en metodoloxías áxiles.

8. Que tipo de metodoloxía é Scrum? Indica en 3 liñas as súas pautas principais.

É unha metodoloxía áxil.

Consiste en adoptar unha estratexia de desenvolvemento incremental, solapando as fases do mesmo e dándolle valor ó coñecemento das persoas do equipo e baseando o resultado nisto máis que na calidade dos procesos empregados.

9. Que tipo de metodoloxía é Kanban? Indica en 3 liñas as súas pautas principais.

É unha metodoloxía áxil.

Trátase dun método para xestionar o traballo intelectual, limitando a cantidade de traballo en curso dos membros do equipo. O Kanban está pensado para ser integrado de forma gradual nos procesos existentes.

10. Indica en terminoloxía Scrum que termos se empregan como sinónimo de:

Xefe de proxecto

Product Owner

Cliente

Stakeholder.

Equipo de desenvolvemento

Development Team.

11. Que diferencia existe entre as linguaxes declarativas e as imperativas?

Nomea polo menos 2 de cada tipo.

Paradigma imperativo

O código está formado por unha serie de instrucións detalladas para realizar unha tarefa. Java, C e PHP son linguaxes imperativas.

Paradigma declarativo

O código indica qué é o que se quere obter mediante condicións que describen o problema e detallan a súa solución. Lisp, SQL e Haskell son linguaxes imperativas.

12. Explica que é compilar? Explica que é interpretar?

Compilar

É o proceso polo que o compilador traduce o código fonte en tempo de compilación a código obxecto.

Interpretar

É o proceso polo que o intérprete do código executa en memoria o código fonte en tempo de execución.

13. Vantaxes das linguaxes compilados.

A execución é moi rápida xa que o compilado está en linguaxe máquina.

O executable non contén erros léxicos, sintácticos nin semánticos.

O código fonte está máis protexido xa que o usuario que vai executar o compilado non ten acceso á fonte.

14. Vantaxes das linguaxes interpretados

O arquivo pode executarse en diferentes plataformas sempre que exista intérprete para elas.

Interromper a execución só afecta normalmente ao intérprete e non á plataforma.

A modificación do código fonte non require ningunha operación extra antes de executar o programa.

15. Nomea 2 linguaxes compiladas e outras 2 interpretadas.

Compiladas

C, Go.

Interpretadas

PHP, Python.

16. Pode considerarse código obxecto el bytecode xerado en Java trala compilación? Explica a resposta.

Si, o compilador de java xera un código intermedio que se executa na JVM, que traducirá en tempo de execución o código intermedio a código obxecto.

17. Pon un exemplo de linguaxe dos seguintes tipos

Baixo nivel

Ensamblador

Nivel medio

C

Alto nivel

Java

18. Qué paradigma de programación seguen as seguintes linguaxes?

C

Imperativo

C++

Imperativo

SQL

Declarativo

Java

Imperativo

Javascript

Imperativo

Lisp

Declarativo

Prolog

Declarativo

19. Define os seguintes conceptos

Código fonte

Código escrito nunha linguaxe de programación simbólica mediante unha ferramenta de edición, e terá que traducirse ou compilarse a código máquina.

Código obxecto

Código resultante da compilación do código fonte e forman parte do código executable.

Código executable

Reúne diferentes códigos obxecto xunto coas librerías usadas compoñendo o programa final. É específico para cada plataforma.