

Practica 1

1. Es un conjunto de elementos interrelacionados que operan en combinación para obtener un resultado deseado.
2. Propósito: la estructura del sistema se conforma para lograr u objetivo. Totalidad: los cambios en el sistema producen alteraciones de diversa índole. Entropía: es la tendencia de los sistemas al desgaste o desintegrarse. Homeostasis: es el equilibrio existente entre las partes del sistema.
3. Son sistemas donde no se relacionan con elementos situados fuera de ellos.
4. Son los sistemas que tienen un intercambio con el exterior en forma de entradas y salidas d materia o energía.
5. Entrada: es el material o energía, comúnmente denominado input, que permite el inicio de la operación del sistema. Salida: es el producto objetivo resultante para la cual fue creado el sistema. Proceso: es el conjunto de operaciones que realiza el sistema para convertir la entrada en salida. Feedback: es la función retroalimentación del sistema, que puede ser sobre el producto o la comparación de este con un criterio determinado. Entorno: es el ambiente en el cual está inmerso el sistema.
6. Es el conjunto de recursos disponibles para la resolución de problemas, la simulación de la realidad, el almacenaje de información, el procesamiento de datos u otro tipo de datos.
7. Hardware: son los componentes físicos: periféricos, circuitos, dispositivos técnicos. Software: Sistemas operativos, software de aplicación, controladores. Personas: son todos los que interactúan con el sistema (usuario). Documentos: reglas de uso, normas y otro tipo de documentación técnica.
8. Es el conjunto de instrucciones que posibilitan y son responsables de que el hardware realice su tarea.
9. El software se desarrolla: las diferencias entre la producción de un objeto y el desarrollo de un software son notables, y la falta de percepción de estas hace que muchos de los proyectos sean mal administrados. El software no se estropea: el software no es susceptible a los males del entorno que si provocan destrucción o deterioro en otros elementos. La mayor parte del software se hace a medida: Casi todo el software se desarrolla para situaciones muy específicas y, por lo tanto, se hace a medida o selo modifica para adaptarlo.
10. Es el grado de cercanía entre dos o más elementos que agrupamos unidades de software
11. Es el grado de dependencia que existe entre las unidades de software.