



**TECNOLÓGICO NACIONAL CEICOM**  
**CARRERA DE SISTEMAS INFORMÁTICOS**

**B**

## **Práctica 02**

### **CUESTIONARIO**

Materia: Análisis y diseño de sistemas II

por: Jonathan Ponce Rojas

Docente: Ing. Baltazar Llusco Ever Jaime

Fecha: 27 de septiembre 2018

Cochabamba - Bolivia

1. ¿Qué es programación extrema?
2. ¿Cuándo utilizar XP? Explique
- 3.Cuál es el objetivo de la programación extrema.
4. ¿Cuáles son los valores de XP? Explique cada una
5. ¿Qué es programación en parejas?
6. ¿Qué significa que el cliente este en el sitio?
7. Explique las actividades básicas que todo equipo de XP tiene que realizar

1. Es una metodología ágil de desarrollo de software que intenta potenciar las relaciones entre los integrantes del proyecto y se concentra en la adaptabilidad como clave para el éxito del desarrollo.
2. **Proyectos con requisitos variables, cambiantes:** casi todos los proyectos reales de software podrían entrar dentro de esta categoría, debido a que es muy poco frecuente que el establecimiento de requisitos sea extenso, detallado, profundo y lo suficientemente estable. **Proyectos de alto riesgo:** aquellos proyectos que proponen soluciones con calendarios realmente ajustados suponen un riesgo para su cumplimiento. **Proyectos con pocos programadores:** las organizaciones con poco personal generalmente no pueden estructurarse de forma tal de dotar a todas las áreas de los profesionales adecuados.
3. Se intenta desarrollar el producto de acuerdo a las expectativas. Además, el cliente puede sentirse libre de realizar cambios en sus especificaciones sin que estas alteren el desarrollo del proyecto, produzcan crisis interpersonales ni provoquen un descenso de la calidad.
4. Simplicidad: la base de la programación extrema es la simpleza.  
Comunicación: la comunicación es una parte vital del proceso.  
Retroalimentación: todo proyecto cambia constantemente y, por supuesto antes percibimos la variación y podemos responder a ella, tanto mejor será para el proceso total y para la calidad del producto.  
Coraje: el coraje y la valentía son dos de los atributos necesarios en directivos del proyecto.
5. Dos desarrolladores trabajan, codificando juntos en una sola estación de trabajo, teóricamente reduciendo errores y ganando en tiempo de desarrollo.
6. El cliente trabaja en el lugar con el equipo de desarrollo, pudiendo interactuar directamente con los programadores.
7. Escuchar: la actividad está referida a escuchar al cliente y al equipo de desarrollo.  
Diseñar: obtener información del usuario y trasladar a documentos válidos para generar el código.  
Codificar: esta actividad implica escribir el código del producto, siguiendo los estándares y pautas establecidas.  
Probar: realizar todas las actividades de prueba contempladas por el equipo.