

1.Cual es el proposito de ...?Emparejar los términos que aparecen a la izquierda con la descripción mas adecuada para ellos que aparece a la izquierda.  
Como funciona un caso de uso cuando todo va correctamente.Normalmente,esto es lo que describe el cliente cuando habla sobre el sistema. **CAMINO PRINCIPAL**  
Algo que el sistema debe realizar para funcionar correctamente. **REQUISITO**  
Ayuda a obtener buenos requisitos.Cuenta una historia sobre como funciona el programa.  
**CASO DE USO**

2.Empareja los principios SOLID con la frase que mejor se refiera a cada uno:  
Los clientes no deben depender de métodos que no utilizan. **PRINCIPIO DE SEGREGACION DE INTERFACES.**  
Una clase debería tener un solo motivo para cambiar. **PRINCIPIO DE RESPONSABILIDAD UNICA.**  
Depende de abstracciones;no dependas de implementaciones.**PRINCIPIO DE INVERSION DE DEPENDENCIAS.**  
Las clases deben estar abiertas a la extensión y cerradas a la modificación.**PRINCIPIO ABIERTO-CERRADO.**  
Las subclasses deben poder sustituir a las clases sin que el código cliente lo note.**PRINCIPIO DE SUSTITUCION DE LISKOV**

3.Empareje las siguientes anotaciones de JUnit con la descripción que mejor se le ajuste.  
@After public void method(). **EJECUTA METHOD() DESPUES DE CADA TEST DE LA CLASE**  
@BeforeClass public static void method(). **EJECUTA METHOD() ANTES DE EJECUTAR TODOS LOS TEST DE LA CLASE**  
@AfterClass public static void method() **EJECUTA METHOD() DESPUES DE EJECUTAR TODOS LOS TEST DE LA CLASE**  
@Before public void method(). **EJECUTA METHOD() ANTES DE CADA TEST DE LA CLASE.**

4.La solucion que aporta un metodo agil para la impredecibilidad que afecta al desarrollo de un proyecto software es:  
**ADAPTABILIDAD.**

5.Las cuatro claves de programación extram(XP) son:  
**COMUNICACIÓN,SIMPLICIDAD,RETROALIMENTACION,CORAJE.**

6.Scrum es una metodología agil:  
**DE USO FRECUENTE EN LA PRACTICA.**

7.Un diseño de alta calidad para un componente software(modulo,paquete,subsistema)¿Cuáles de las siguientes características deberá tener?:  
**-EL CONJUNTO DE TAREAS DENTRO DEL COMPONENTE ESTAN LOGICAMENTE RELACIONADAS**  
**-EL COMPONENTE ES FACIL DE PROBAR.**

8.Si la tecnología en la que se basa un proyecto es superada por otra nueva,el riesgo de que esto ocurra afecta al:  
**NEGOCIO.**

9.Si queremos hacer un test en el que intervenga una interfaz hemos:

USAR MOCKING

10.La idea básica de caja blanca es:

ASEGURAR QUE TODAS LAS SENTENCIAS Y CONDICIONES HAN SIDO EJECUTADAS AL MENOS UNA VEZ.

11.De los siguientes problemas,indique cuales se producen durante la obtención de requisitos al tratar con los participantes(stakeholders):

-HAY REQUISITOS QUE ENTRAN EN CONFLICTO,SEGÚN EL GRUPO DE LA ORGANIZACIÓN QUE LO SOLICITE O DEFINA.

-EXPRESAN LOS REQUISITOS EN SU JERGA DEL DOMINIO.

-DURANTE EL PROPIO PROCESOS DE ANALISIS,HAY REQUISITOS QUE CAMBIAN PORQUE CAMBIA EL ENTORNO DEL NEGOCIO.

12.Durante la obtención de los requisitos para un sistema,los clientes plantean que los usuarios tengan identificador y clave de acceso.Suponen,porque es lo habitual,que las claves se almacenen encriptadas en el sistema,pero nunca lo expresan ni comunican a los analistas de la empresa que desarrollara el software. El requisito de almacenar las claves encriptadas es un...

REQUISITO IMPLICITO.

13.Para añadir detalle a un caso de uso,se debe utilizar:

UN DIAGRAMA DE SECUENCIA.

14.La ingeniería de requisitos trata de:

ENTENDER EL PROBLEMA

15. El tiempo de respuesta es un requisito de tipo:

NO FUNCIONAL.

17.Los componente de una arquitectura software son:

COMPONENTES,CONECTORES Y CONFIGURACION

18.Tres ejemplos de arquitecturas software son:

CLIENTES/SERVIDOR,MAPREDUCE,CAPAS

19.En la arquitectura de tuberías,la información se procesa según esquema de:

FLUJO DE DATOS.

20.El esquema MapReduce se usa para:

PROCESAMIENTO MASIVO DE DATOS.

21. Los patrones de diseño se pueden clasificar en tres tipos, que son:

CREACION, ESTRUCTURALES Y DE COMPORTAMIENTO.

22. ¿Qué definición se ajusta a patrón de diseño?:

UNA SOLUCION PROBADA QUE SE PUEDE APLICAR A UN DETERMINADO TIPO DE PROBLEMAS QUE SE REPITEN EN EL DESARROLLO SOFTWARE

23. La siguiente lista es una serie de Estilos arquitectónicos y Patrones de diseño. Indique cuáles son PATRONES DE DISEÑO:

FACHADA

SINGLETON

FACTORIA ABSTRACTA

24. El diseño por contrato es una técnica orientada a asegurar el principio SOLID:

PRINCIPIO DE SUSTITUCION DE LISKOV

25. ¿Cuáles de las siguientes características son indicativas de un buen diseño?:

-IMPLEMENTA TODOS LOS REQUISITOS DEL MODELO DE ANALISIS

-SE PUEDE ADAPTAR A NUEVAS SITUACIONES CON FACILIDAD.

26. Cuando un caso de uso siempre necesita la realización de otro caso de uso, la relación que existe entre ellos es de:

INCLUSION(INCLUDE).

27. Cuáles de las siguientes pueden ser relaciones entre las clases de un diagrama de clases:

-ASOCIACION Y AGREGACION

-AGREGACION Y GENERALIZACION

28. Un diagrama de estados muestra:

COMO PARTE DEL SISTEMA REACCIONA ANTE EVENTOS INTERNOS O EXTREMOS

29. Para especificar los escenarios de un caso de uso en UML podemos usar:

-UN DIAGRAMA DE CASOS DE USO

-UN DIAGRAMA DE SECUENCIA.

30. Los diagramas de actividad:

MUESTRAN LAS ACTIVIDADES IMPLICADAS EN UN PROCESO O EN UN PROCESAMIENTO DE DATOS.