Preguntas Estilo Parcial - Ingeniería de Software II

## Pregunta 1

Mencioná 4 características que debe tener un buen documento SRS según el estándar IEEE 830.

* • No ambiguo
* • Correcto
* • Completo
* • Modificable

## Pregunta 2

Nombrá 4 tipos de mantenimiento de software.

* • Correctivo
* • Adaptativo
* • Perfectivo
* • Preventivo

## Pregunta 3

Indicá 3 técnicas de estimación de esfuerzo en proyectos de software.

* • COCOMO
* • COCOMO II
* • Juicio experto / Delphi / Planning Poker

## Pregunta 4

Mencioná 3 reglas básicas de diseño de interfaz según Pressman.

* • Diálogo simple
* • Dar control al usuario
* • Reducir carga de memoria

## Pregunta 5

Nombrá 4 tipos de interfaz de usuario.

* • Táctil
* • Voz
* • Línea de comandos
* • Gráfica

## Pregunta 6

Indicá 3 ejemplos de pruebas de caja negra.

* • Partición de equivalencia
* • Análisis de valores límite
* • Prueba funcional

## Pregunta 7

Mencioná 3 principios de usabilidad según Nielsen.

* • Feedback
* • Mostrar errores claramente
* • Consistencia

## Pregunta 8

Nombrá 3 técnicas activas de recolección de requisitos.

* • Entrevistas
* • Cuestionarios
* • JRP / Brainstorming

## Pregunta 9

Indicá 4 métricas que se puedan usar para evaluar un proyecto de software.

* • Productividad
* • Calidad
* • Costo
* • Tamaño (punto función)

## Pregunta 10

Nombrá 3 etapas de la gestión de riesgos según Sommerville.

* • Identificación
* • Análisis
* • Planificación
* • Supervisión

## Pregunta 11

Mencioná 3 estrategias de integración de pruebas.

* • Ascendente
* • Descendente
* • Sándwich

## Pregunta 12

Nombrá 3 herramientas que se usan en auditoría informática.

* • Nessus
* • Wireshark
* • Sqlmap

## Pregunta 13

Mencioná 4 atributos que evalúan las métricas estáticas del producto.

* • Tamaño
* • Complejidad
* • Comprensibilidad
* • Mantenibilidad

## Pregunta 14

Indicá 3 tareas que se hacen en una auditoría informática.

* • Revisión de código
* • Evaluación de seguridad
* • Chequeo legal

## Pregunta 15

Mencioná 3 tipos de pruebas según la etapa del ciclo de vida.

* • Unidad
* • Integración
* • Validación
* • Sistema

## Pregunta 16

Indicá 3 fórmulas que se usan para calcular la complejidad ciclomática.

* • V(G) = A - N + 2
* • Nº de decisiones + 1
* • Nº de regiones

## Pregunta 17

Mencioná 3 tipos de requisitos no funcionales.

* • Rendimiento
* • Seguridad
* • Disponibilidad
* • Mantenibilidad

## Pregunta 18

Nombrá 3 patrones de organización del equipo de trabajo.

* • Centralizado controlado
* • Descentralizado democrático
* • Descentralizado controlado

## Pregunta 19

Indicá 3 actividades de la Gestión de Configuración del Software.

* • Control de versiones
* • Control de cambios
* • Gestión de documentación

## Pregunta 20

Nombrá 3 formatos de entrevista para elicitar requisitos.

* • Pirámide
* • Embudo
* • Diamante

## Pregunta 21

Indicá 3 ventajas de usar COCOMO para estimar proyectos.

* • Estima esfuerzo
* • Estima costo
* • Estima tiempo

## Pregunta 22

Nombrá 3 atributos que debe tener una buena interfaz según Pressman.

* • Comprensible
* • Dar control al usuario
* • Consistencia

## Pregunta 23

Mencioná 3 elementos necesarios para construir una red de tareas.

* • Lista de tareas
* • Dependencias
* • Duración estimada

## Pregunta 24

Nombrá 3 tipos de pruebas de aceptación.

* • Alfa
* • Beta
* • Pre-alfa / UAT

## Pregunta 25

Indicá 3 tipos de riesgo en el desarrollo de software.

* • De proyecto
* • De producto
* • De negocio

## Pregunta 26

Mencioná 3 factores que afectan la productividad de un equipo.

* • Falta de comunicación
* • Baja de un desarrollador
* • Falta de experiencia

## Pregunta 27

Nombrá 3 tareas del mantenimiento correctivo.

* • Detectar errores
* • Corregir errores
* • Reproducir fallas

## Pregunta 28

Indicá 3 pasos de validación del software.

* • Testing de validación
* • Verificación con cliente
* • Comparación contra requisitos

## Pregunta 29

Nombrá 3 metodologías de auditoría informática.

* • OCTAVE
* • MAGERIT
* • COBIT

## Pregunta 30

Mencioná 3 ventajas de la arquitectura en capas.

* • Escalable
* • Buena organización
* • Separación de responsabilidades