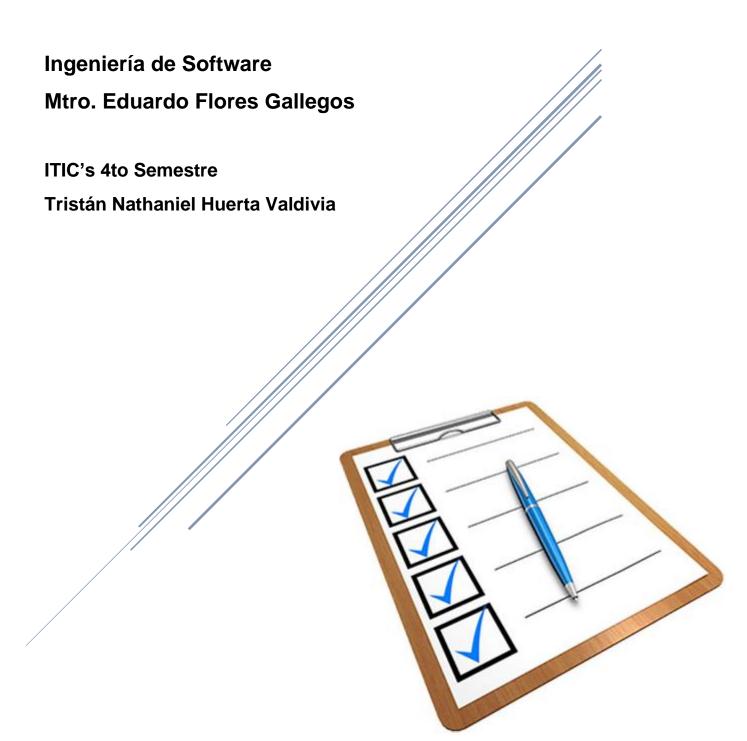




TAREA 3

Cuestionario



Contesté las siguientes preguntas:

1.- En la Ingeniería de Software, ¿Qué es un proceso?

Es el conjunto de tareas, procesos y objetivos que se hacen para la creación de un producto o sistema

2.- ¿Cuáles son los principales flujos de procesos? Defínalos con sus propias palabras.

Los flujos de los procesos con 4 y son los siguientes:

Proceso Iterativo: En este los pasos a seguir se pueden repetir no como el lineal que cuando acabas un paso no puedes volver a este.

Proceso Lineal: En este proceso los pasos a seguir se hacen seguidos, esto quiere decir que si te equivocas en un paso anterior no podrás volver a este solo empezando todo.

Proceso Paralelo: Este se podría decir que es como el lineal, pero en cambio este ejecuta dos a la vez.

3.- ¿Qué es una actividad estructural?

Se podría decir que son pasos a seguir para llegar a una meta en este caso la creación de un proyecto, esta a mi parecer también podría servir para crear productos

4.- ¿Cuáles con las características que influyen en una actividad estructural?

Tener los recursos necesarios, conocer formas o métodos para hacerlo, saber sus especificaciones o limites, sus características, contar con las herramientas para la creación de este y el conocimiento también.

5.- Explique con sus palabras cuales son las diferencias entre metodologías tradicionales y ágiles.

Creo que la gran diferencia entre estas es la cantidad de pasos a seguir y la documentación, esto quiere decir que las águales son mas "flexibles" que las tradicionales y mas practicas ya que las tradicionales se enfocan más en la planeación.

6.- ¿Qué es un patrón de proceso? Realice uno de su sistema.

Un patrón de proceso es la descripción de un problema relacionado con el proceso que se presenta durante el trabajo de ingeniería de software.

Nombre del patrón	Revisión de Audio
Fuerzas	Audio distorsionado
Tipo	Patrón de tarea
Contexto inicial	Canciones/música distorsionada
Problema	El audio se distorsiona cuando se pone "play"
Solución	Subir el audio de nuevo y configurar el botón de "play"
Contexto Resultante	Mejor experiencia, buenos audios y configuración correcta de botones

7.- ¿Qué es un modelo en la ingeniería de software? ¿Cuál es la diferencia entre un modelo y un proceso?

Un modelo en la ingeniería de software es una forma de hacer, es decir, pasos a seguir, técnicas y procedimientos, protocolos, que son base para la continuidad de un proyecto o software a realizar

8.- ¿Cuáles son los tipos de modelos? Explíquelos con sus propias palabras.

Existen bastantes algunos de ellos son los siguientes:

Modelo en V: Este tiene un diagrama en V como su nombre lo dice por un lado tenemos 4 "pasos" que van en picada y por el otro tenemos otros 4 que van hacia arriba y conectan con los de la izquierda haciéndolo iterativo y formando dicha V

Modelo de Cascada: Este es lineal, quiero decir que lleva una secuencia, un procedimiento continuo de arriba abajo como su nombre indica.

Modelo de proceso unificado ágil: En este se utilizan técnicas y conceptos ágiles para su desarrollo, favoreciendo el proceso ágil.