PRUEBA DE CONOCIMIENTO

Aprendiz: Wilmer Pérez.

DEFINIR LA ARQUITECTURA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN

DEACUERDO A LO VISTO EN LAS SESIONES DE CLASE RESOLVER EL SIGUIENTE CUESTIONARIO,

TENGA EN CUENTA QUE LAS RESPUESTAS DEBEN DE SER ELABORADAS CON SU PROPIA

TERMINOLOGIA (NADA DE COPIAR Y PEGAR), EN CASO DE QUE NO SEA ASI, LA RESPUESTA SERA

INVALIDADA.

1. ¿QUE ES UN SOFTWARE?

Un software es todo el sistema lógico que compone un ordenador, todo aquello que no podemos tocar o no es táctil pero que se encarga de ejecutar las actividades o realizan tareas en nuestro computador.

1. ¿QUE ES INGENIERIA DE SOFTWARE?

Es la que se encarga de por medio de métodos, herramientas y técnicas para el desarrollar

Programas informativos.

1. ¿QUE ES EL CICLO DE VIDA DE UN SOFTWARE Y DE QUE ETAPAS SE COMPONE?

Es todos los pasos que se requieren para poder desarrollar un software estable, y las etapas son gestión de la información, requisitos, análisis, diseño, codificación, prueba, despliegue.

1. ¿QUE SON METODOLOGIAS TRADICIONALES Y METODOLOGIAS AGILES?

Son aquellas prácticas o pasos que se usan para que un proyecto se ejecutado.

La metodología tradicional por ejemplo mas está enfocada en llevar un paso a paso de su proyecto teniendo en cuenta toda documentación y contratación solo se ejecuta cada etapa hasta que no quede liberada y solo muestra resultados hasta que no finalice el proyecto, No permite cambios en su ejecución de lo contrario se volvería a iniciar el proyecto ya que todo está planeado y documentado desde el inicio del proyecto.

En cambio las metodologías agiles son más flexibles y no se requieren de documentación previa o rígidas para empezar a trabajar, muestra resultados en poco tiempo además van trabajando sobre la marcha y los cambios que resulten se adapta a ellos

5. DEFINA 2 METODOLOGIAS AGILES Y SUS DIFERENCIAS (TENIENDO EN CUENTA QUE NO PUEDE

DEFINIR LA QUE LE TOCO EN SU EQUIPO DE TRABAJO)

Metodología Scrum:

Es un metodología ágil es un ambiente de trabajo quien usa el sprint para el desarrollo de sus proyectos usando buenas prácticas y el trabajo en equipo para el buen resultados de los proyectos. Este se basan en reuniones cortas usando el scrum Mayer como el encargado de facilitar las tareas del grupo de trabajo quien es independiente y autónomo.

Metodología camban:

Es un sistema de producción tan eficiente y efectivo basado en tarjetas visuales en un tablero donde se puede ver a golpe de vista el estado del proyecto. Usan el que se hizo ayer que se esta haciendo y que se hará

1. QUE ES UN O.S?

Es el conjunto de programas que nos permite usar todos los componentes de nuestra computadora como el mouse ,teclado..etc.

7. ¿QUE ES UN PATRON DE ARQUITECTURA?

Son aquellos en los cuales damos soluciones a los problemas que pueda presentar una arquitectura del software dando descripción de los elementos y como se relacionan.

8. DEFINA 2 PATRONES ARQUITECTONICOS Y SUS DIFERENCIAS (TENIENDO EN CUENTA QUE NO

PUEDE DEFINIR EL QUE LE TOCO EN SU EQUIPO DE TRABAJO)

Patrón bus de eventos su forma de ejecución es parecesida a un bus y tiene como característica la producción ,ejecución y consumo de eventos que son mensajes de reclamos que llegan a su destinatario y luego retorna mediante un mensaje de respuesta inmediata al usuario.

Patrón filtro de tubería este patrón tiene el parecida a un sistema de tubería de agua y se usa para estructurar sistemas donde se introducen y procesan datos por medio de filtros los cuales fltran la información hacia otro filtro secuencialmente hasta producir una respuesta

“Cada logro comienza con la decisión de intentarlo”

Gail Devers