

Comenzado el	sábado, 13 de mayo de 2023, 15:43
Estado	Finalizado
Finalizado en	sábado, 13 de mayo de 2023, 15:49
Tiempo empleado	5 minutos 15 segundos
Puntos	10,67/12,00
Calificación	8,89 de 10,00 (88,89%)

Pregunta 1

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de estos no es un diagrama de comportamiento?

Seleccione una:

- ☐ a. Diagrama de interacción.
- ☐ b. Diagrama de casos de uso.
- ☐ c. Diagrama de estado.
- ☒ d. Diagrama de despliegue. ✓

La respuesta correcta es: Diagrama de despliegue.

Pregunta 2

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Cuál de los siguientes elementos no pertenece a un diagrama de secuencia?

Seleccione una:

- ☐ a. Un mensaje.
- ☐ b. Un actor/objeto.
- ☐ c. Una línea de vida.
- ☒ d. Un estado. ✓

La respuesta correcta es: Un estado.

Pregunta 3

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

El paso de un estado a otro se puede desencadenar por .

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. La condición guarda es falsa.
- ☒ b. El envío de una señal. ✓
- ☒ c. La llamada a una función. ✓
- ☒ d. El paso de un tiempo determinado. ✓

Las respuestas correctas son: La llamada a una función., El envío de una señal., El paso de un tiempo determinado.

Pregunta 4

Incorrecta

Se puntúa -0,33 sobre 1,00

En un diagrama de casos de uso en el que aparece un actor llamado Vendedor asociado con un caso de uso llamado Vender y un actor asociado a un caso de uso llamado Comprar por Internet, aparece un tercer caso llamado Actualizar Stock, necesario para la correcta ejecución de los otros dos, ¿qué tipo de relación usarías para unir Actualizar stock con los otros dos casos de uso?:

Seleccione una:

- ☐ a. Inclusión.
- ☐ b. Generalización.
- ☒ c. Extensión. ✗
- ☐ d. Asociación.

La respuesta correcta es: Inclusión.

Pregunta 5

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los diagramas de casos de uso se utilizan para:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Identificar la cardinalidad en la relación entre clases.
- ☐ b. Representar el flujo de actividades.
- ☒ c. Representar qué hace el sistema. ✓
- ☒ d. Capturar requisitos funcionales. ✓

Las respuestas correctas son: Representar qué hace el sistema., Capturar requisitos funcionales.

Pregunta 6

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los diagramas de comportamiento:

Seleccione una:

- ☒ a. Permiten especificar qué se espera que haga el sistema. ✓
- ☐ b. No influyen para nada en las fases de codificación y prueba de un sistema software.
- ☐ c. Modelan la parte estática de un sistema.
- ☐ d. Incluyen el diagrama de paquetes.

La respuesta correcta es: Permiten especificar qué se espera que haga el sistema.

Pregunta 7

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

¿Qué diagrama utilizarías para describir el flujo de mensajes a lo largo del tiempo de un caso de uso?

Seleccione una:

- ☐ a. Diagrama de paquetes.
- ☒ b. Diagrama de secuencia. ✓
- ☐ c. Diagrama de casos de uso.
- ☐ d. Diagrama de estados.

La respuesta correcta es: Diagrama de secuencia.

Pregunta 8

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un actor cliente participa en el caso de uso comprar producto, a este caso de uso también se le relaciona el actor tienda ¿de qué tipo es?

Seleccione una:

- ☐ a. Externo.
- ☒ b. Secundario. ✓
- ☐ c. Iniciador.
- ☐ d. Primario.

La respuesta correcta es: Secundario.

Pregunta 9

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Una línea de vida en la que se aprecia un rectángulo con el rótulo :obj1 ¿Qué sentencia es correcta?

Seleccione una:

- ☒ a. Se representa un objeto cualquiera de la clase obj1. ✓
- ☐ b. Se representa la clase obj1.
- ☐ c. Hace referencia al objeto obj1.
- ☐ d. Se representa un número indeterminado de objetos de la clase obj1.

La respuesta correcta es: Se representa un objeto cualquiera de la clase obj1.

Pregunta 10

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Los atributos de un objeto son independientes de su estado.

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 11

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Sea un diagrama de estados con los siguientes elementos de izquierda a derecha:

- Parte del nodo inicial del que surge una flecha con el rótulo Crear hacia el estado Abierta.
- De este parte una flecha con rótulo cerrar[paso.vacio] al estado Cerrada.
- De Cerrada sale otra flecha con el rótulo cerrar cerradura al estado Cerrada con llave.
- y de éste vuelve otra flecha con el texto abrir cerradura a Cerrada.

Podemos abrir una puerta que esté cerrada con llave.

Seleccione una:

- ☐ Verdadero
- ☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

Pregunta 12

Correcta

Se puntúa 1,00 sobre 1,00

Un evento solo dispara una transición.

Seleccione una:

☐ Verdadero

☒ Falso ✓

La respuesta correcta es 'Falso'

◀ Recursos de contenidos.

Ir a...



Tarea para ED06 ▶