

- Cada pregunta **múltiple opción** contestada correctamente tiene un valor de 3,34 puntos. Cada pregunta incorrecta de la múltiple opción resta 1,11 puntos.
- **El puntaje total del examen es 100 puntos y se aprueba con 60 o más puntos.**

Múltiple Opción

1. Entre las dificultades que se presentan para tomar medidas sobre productos de software se pueden mencionar:
 - a) Hay una resistencia de las personas a tomar medidas porque éstas son siempre objetivas.
 - b) Es difícil tomar medidas directas sobre un producto de software.
 - c) (b) y se miden ciertos atributos internos y se asume que están relacionados con los externos que se quieren evaluar.
 - d) Siempre es conveniente tomar estas medidas una vez haya finalizada la construcción del producto.
-
2. Las pruebas de sistema:
 - a) Deben enfocarse en testear las interacciones entre los distintos componentes y objetos que conforman un sistema.
 - b) (a) y por este motivo, tomar como base los casos de uso es una manera efectiva de realizar pruebas de sistema.
 - c) (b) y en caso de ejecutar todas las pruebas sin error, se garantiza el correcto funcionamiento del sistema.
 - d) (c) y en general, son más sencillas de automatizar que las pruebas unitarias.
-
3. Indique cual de las siguientes NO es una ventaja de Tubos y Filtros
 - a) Fue conceptualizado para el diseño y construcción de sistemas con alto grado de interacción con el usuario.
 - b) Es sencillo agregar nuevas transformaciones.
 - c) Es posible reutilizar los filtros.
 - d) Es sencillo conceptualizar el diseño como secuencias de procesamientos de datos.
-
4. En los métodos ágiles los requerimientos son desarrollados de forma incremental, el software es entregado en incrementos cortos y rápidos. Estas características requieren un enfoque particular de gestión de proyectos. Un ejemplo es el enfoque de Scrum, alguna de las características de ese método son:
 - a) Scrum consiste en 4 fases: Planificación, Diseño, Desarrollo y Cierre de Proyecto.
 - b) La fase central, los ciclos de sprint, concentra las actividades de desarrollo y testing, pero no abarca la entrega del ejecutable.
 - c) Los sprints son normalmente de 2 a 4 semanas. Al inicio de un Sprint se revisa el product backlog, donde, a su vez, el cliente puede incluir nuevos requerimientos.
 - d) Los Sprint son por naturaleza de largo variable, y se van definiendo a lo largo del propio Sprint. Pueden ir de 2 a 4 semanas según la cantidad de requerimientos que se tenga que desarrollar en el mismo.
-
5. Respecto a la ingeniería de software:
 - a) No aplica a procesos de desarrollo ágiles dado que estos se centran principalmente en la construcción y no en la planificación del proyecto.
 - b) Si comenzamos desarrollando un prototipo evolutivo el cual se va refinando según las necesidades del cliente, no es necesario planificar el proyecto ni seguir un proceso de desarrollo de software.
 - c) Definir el proceso de desarrollo, la planificación y estimar el esfuerzo inicial reduce los riesgos en cuanto a no cumplir con los objetivos del proyecto.
 - d) Dos de las anteriores son correctas.
-
6. Para el tema mantenimiento de software, seleccione la opción correcta:
 - a) Lehman afirma que si los sistemas no cambian, se vuelven menos útiles.
 - b) a) y la complejidad de los sistemas tiende a crecer a menos que se tomen acciones para disminuirla.
 - c) La edad del equipo de mantenimiento, es uno de los factores que tiene mayor incidencia sobre la calidad del mantenimiento.
 - d) En general, respecto la distribución del esfuerzo de mantenimiento, se invierte el 50% del esfuerzo a mantenimiento correctivo.
-

7. Sommerville define al objetivo de la verificación como:
- Comprobar que el sistema cumple con los requerimientos funcionales, y los no funcionales no se verifican.
 - Comprobar que el sistema cumple con los requerimientos funcionales y no funcionales.
 - Comprobar que el software cumple las expectativas del cliente.
 - Comprobar que estamos construyendo el producto correcto.

8. La ingeniería de software se ha visto afectada por:
- La necesidad por reducir los tiempos de salida al mercado.
 - (a), así como por la preocupación por el proceso de software y la arquitectura de software .
 - (b) A su vez, el desarrollo y éxito de algunas startups han demostrado la invalidez de determinados procesos de desarrollo.
 - (c), principalmente por la presión creciente por reducir los costos de producción del software.

9. Dadas las siguientes afirmaciones sobre Diseño del Sistema:

- Uno de los objetivos del diseño orientado a objetos es conseguir una alta cohesión entre las clases y un bajo acoplamiento.
- Bajo acoplamiento significa tener en un mismo módulo elementos que estén fuertemente vinculados para que los mismos sean más fáciles de entender y modificar.
- El principal objetivo del principio Abierto-Cerrado es promover la construcción de sistemas que sean fáciles de modificar.
- La cohesión indica, por ejemplo, el nivel de relación existente entre las distintas operaciones de un módulo.

Seleccione la opción correcta:

- Solo las afirmaciones I), II) y III) son correctas.
- Solo la afirmación I), III) IV) es correcta.
- Solo las afirmaciones II) y IV) son correctas.
- Todas las afirmaciones son correctas

10. Acerca de patrones y estilos de diseño de software puede decirse que:

- Los Idioms son soluciones de organización a nivel de sistema.
- Los estilos arquitectónicos son soluciones útiles para problemas específicos que dependen del lenguaje de programación.
- Un patrón de diseño describe cómo implementar aspectos particulares de elementos usando características de un lenguaje particular.
- A partir de la definición de los principios organizativos del sistema, el uso de un estilo arquitectónico permite seleccionar una solución entendible y probada a ciertos problemas.

11. ¿Cuáles son las ventajas de utilizar subsistemas dentro de un producto de software?

- Reutilización, abstracción, posibilidad de reemplazo dinámico.
- La posibilidad de paralelización de la implementación de los diferentes subsistemas.
- La posibilidad de aplicar más de un patrón arquitectónico, ya que de otra manera no sería posible.
- Dos de las anteriores son correctas.

12. En cuanto a la planificación del proyecto

- Debe realizarse de forma exhaustiva al comienzo del proyecto, dado que es el mejor momento para planificar todas las tareas, actividades y recursos que se necesitarán.
- El nivel de planificación que se puede alcanzar al inicio del proyecto depende, entre otras cosas, de la volatilidad de los requisitos.
- Es independiente de los requisitos, dado que todo sistema se puede llevar a una arquitectura en capas. La planificación consiste en estimar el esfuerzo necesario para desarrollar y probar cada una de las capas.
- (c). Finalizada la integración, se planifica la etapa de pruebas del sistema y la liberación.

13. Indique la opción INCORRECTA sobre el tema requisitos:

- Los requisitos de un sistema son descripciones de lo qué debería hacer el sistema.
- Los requisitos se dividen en tres grandes áreas: de producto, organizacionales y externos.
- La mejor manera de especificar un requisito es con un caso de uso.
- Realizar entrevistas para recabar requisitos es costoso pero se puede obtener información muy valiosa.

14. Sobre los de Casos de Uso:

- a) El diagrama de Casos de Uso provee una representación de bajo nivel de los requisitos de usuario.
 - b) El diagrama de Casos de Uso Provee una representación de alto nivel de los requisitos de usuario.
 - c) (a) y la descripción es un elemento esencial de un caso de uso.
 - d) (b) y el identificador del caso de uso pueden no ser único.
-

15. Dadas las siguientes afirmaciones respecto a prototipos:

- I. Algunos de los objetivos de los prototipos son: validar los requisitos, encontrar errores y omisiones.
- II. Los mock-ups son prototipos utilizados para validar la factibilidad de la arquitectura del sistema.
- III. Las pruebas de concepto son prototipos horizontales, en los que se implementa una funcionalidad para realizar un estudio de factibilidad y mitigar riesgos.
- IV. Los prototipos evolutivos buscan la obtención rápida del mismo para resolver incertidumbre y responder dudas, en ejemplo de este tipo de prototipo son los wireframes.

Seleccione la opción correcta:

- a) Dos afirmaciones son correctas.
 - b) Una afirmación es correcta.
 - c) Todas las afirmaciones son correctas.
 - d) Ninguna afirmación es correcta.
-

16. Indique que afirmación es correcta sobre la especificación de requisitos.

- a) Las especificaciones estructuradas son una aproximación a los requisitos donde la libertad del escritor de los requisitos es limitada y los requisitos son escritos de una manera estándar.
 - b) a) y esto resulta adecuado para algunos tipos de requisitos ej: sistemas de control embebidos.
 - c) b) y esto significa que los requisitos son escritos en frases en lenguaje natural.
 - d) Ninguna afirmación es correcta.
-

17. Un estándar provee un cuerpo de conocimiento que:

- I. Se aplica obligatoriamente en una disciplina
- II. Guía el desempeño de una disciplina profesional.
- III. Se elabora por consenso entre personalidades, organizaciones y universidades reconocidas en la materia
- IV. Se impone desde la dirección de las empresas.
- V. Es de suma utilidad para evaluar al personal de una empresa.

Seleccione la opción correcta:

- a) Todas son correctas.
 - b) Únicamente I y IV son correctas.
 - c) Únicamente II, III y V son correctas.
 - d) Únicamente II y III son correctas.
-

18. Sobre las distintas estrategias para realizar las pruebas de integración:

- a) La estrategia Big Bang es recomendable para sistemas grandes, ya que se invierte menos tiempo en realizar pruebas de integración por módulo.
 - b) Utilizando la estrategia Bottom-Up los módulos se van integrando a medida que están disponibles, teniendo en cuenta siempre probar aquellos más críticos lo antes posible.
 - c) Las pruebas no incrementales suelen ser más costosas que las incrementales ya que requieren la implementación de una gran cantidad de drivers y stubs.
 - d) Utilizando la estrategia de integración por disponibilidad, puede resultar complejo identificar el origen de una falla ya que se prueban todos los módulos a la misma vez.
-

19. Con respecto a los requisitos

- a) No es necesario gestionar los cambios de los requisitos a partir de que son relevados.
 - b) Los requisitos de software son importantes únicamente al inicio del desarrollo de un sistema.
 - c) Entre las técnicas de obtención de requisitos se tienen: Casos de Uso, Tormenta de ideas, Revisiones y Encuestas.
 - d) Un requisito puede ser verificable aunque no se pueda demostrar formalmente.
-

20. Sobre la integración continua:

- a) No es recomendable si utilizamos metodologías ágiles de desarrollo.
 - b) Se comporta muy bien para sistemas muy grandes o complejos.
 - c) Se recomienda complementar con pruebas automatizadas.
 - d) No permite resolver rápidamente posibles conflictos entre desarrolladores.
-

21. Las pruebas de performance:

- a) Buscan demostrar que el sistema cumple con todos sus requisitos funcionales.
 - b) Se ejecutan una vez que el sistema está completamente integrado.
 - c) b) y un ejemplo son las pruebas de stress, que implican someter al sistema a grandes cargas o esfuerzos considerables.
 - d) c) y se deben detener estas pruebas cuando el sistema soporta las cargas especificadas en su diseño.
-

22. En cuanto a la cantidad de personal requerido para un proyecto de desarrollo:

- a) puede calcularse dividiendo el esfuerzo estimado entre el tiempo de desarrollo deseado.
 - b) Será el mismo independientemente de la fase de desarrollo del proyecto.
 - c) Cuantas más personas trabajan en un proyecto, el esfuerzo total no aumenta proporcionalmente, sino que es aún mayor, debido al incremento en las líneas de comunicación y el tiempo que esta consume.
 - d) La incorporación de personal en últimas fases es una buena estrategia para adelantar la fecha de finalización del proyecto.
-

23. La incertidumbre de las estimaciones en general tiende a:

- a) Disminuir a medida que el proyecto avanza, independientemente del proceso que se siga.
 - b) Aumentar a medida que el proyecto avanza, si la tecnología es desconocida o los requisitos son inestables.
 - c) Mantenerse sin converger, si el negocio es desconocido y no se reduce el riesgo de haber malentendido los requisitos.
 - d) Todas son correctas.
-

24. Entre los objetivos del proceso de liberación de software encontramos:

- a) Entregar a todos los usuarios la documentación técnica del sistema.
 - b) Definir los atributos de calidad que el sistema debe cumplir en lo que refiere a la amigabilidad, usabilidad del sistema.
 - c) (b) y luego capacitar a los usuarios y administradores del sistema.
 - d) Que los usuarios y administradores del sistema entiendan cómo utilizar el mismo, logrando esto por ejemplo a través de talleres y/o cursos de capacitación.
-

25. Sobre la gestión de la configuración:

- a) Los beneficios y costos de la Gestión de la Configuración están relacionados al alcance y al grado del formalismo.
 - b) (a) y el alcance corresponde al número de objetos comprendidos en la gestión de la configuración.
 - c) (b) y grado del formalismo es el control con el cual se realizan las tareas de la gestión de la configuración.
 - d) (a) y el alcance corresponde al control con el cual se realizan las tareas de la gestión de la configuración.
-

26. El mantenimiento de software puede involucrar:

- a) Adaptación a cambios en el ambiente, como ser cambios de hardware, y/o sistema operativo donde el software funciona.
 - b) Corrección de errores introducidos durante el desarrollo del software.
 - c) Adición de nuevas funcionalidades, debidas a cambios en los requerimientos.
 - d) Todas las opciones son correctas.
-

27. Respecto a los Modelos de Proceso de Software:

- a) Son abstracciones del proceso de software que se utilizan para explicar los diferentes enfoques del desarrollo de software.
 - b) (a) y el desarrollo incremental es un ejemplo de modelo de proceso.
 - c) (b) y el modelo prescriptivo indica cómo debería llevarse a cabo el proceso, en contraposición a los modelos descriptivos.
-

d) (c) y no es conveniente combinar los modelos de proceso dado que cada uno define un conjunto de actividades estructuradas.

28. En el libro de referencia (Sommerville), se establecen algunas ventajas de la inspección de software sobre el testing (o pruebas dinámicas), entre las cuales encontramos:

- a) Con las inspecciones es posible detectar un espectro más amplio de defectos, como ser el cumplimiento de estándares o algoritmos implementados de manera poco eficiente.
- b) Las inspecciones permiten validar el software junto con el cliente.
- c) (a) y (b) son correctas.
- d) No existen dichas ventajas.

29. Las empresas recurren a la evaluación y mejora de sus procesos para:

- a) Elevar la calidad de sus productos de software.
 - b) Vencer a la competencia y ampliar el mercado.
 - c) (a) y reducir los costos y los plazos de salida al mercado.
 - d) Obtener certificaciones internacionales exclusivamente.
-

30. Dadas las siguientes actividades de un proyecto, en caso de necesitar acortar la duración del proyecto, ¿qué actividad intentaría reducir?

Actividad	Actividad anterior	Duración
Inicio	Ninguna	0
A	Inicio	1
B	Inicio	2
C	Inicio	6
D	A	10
E	B, C	1
F	C	2
G	D	3
H	E	9
I	F	1
Final	G, H, I	0

- a) B
- b) D
- c) F
- d) C