

Curso 2020/2021 - Segunda convocatoria

PREGUNTA 1 (2 PUNTOS)

Está desarrollando un proyecto software en el que trabajan 3 equipos de entre 3 y 6 personas cada uno. Cada equipo está encargado de desarrollar en distintos ciclos funcionales distintas características pero que tienen dependencias entre ellas. Proponga sendas soluciones para la **gestión de incidencias** y **gestión del código fuente** para este proyecto. Señale cuáles son las ventajas del modelo que propone y cuáles son los inconvenientes. Especifique todos los elementos de su solución de manera clara pero concisa. Use, si lo necesita, esquemas o diagramas. La solución debe ser autoexplicativa.

PREGUNTA 2 (1 PUNTO)

- Enumere cuáles son las características que tiene que tener un proyecto para ser considerado como un proyecto FLOSS.
- Describa los distintos modelos de gobernanza para proyectos FLOSS que existen y ponga ejemplos de las ventajas e inconvenientes que podría tener usar unos y otros en distintos proyectos.

PREGUNTA 3 (1 PUNTO)

- Enuncie al menos 5 de los 10 principios descritos por Fowler para la integración continua explicando su significado y poniendo algún ejemplo.
- Describa un posible ecosistema de integración continua con sus elementos más importantes describiendo a qué tipo de sistema software estaría dedicado.

Curso 2020/2021 - Tercera convocatoria

PREGUNTA TEORÍA (5 PUNTOS) - TIEMPO APROXIMADO 1 HORA.

APARTADO 1 (1,5 PUNTOS)

Va a iniciar un proyecto de desarrollo de software con un equipo de 5 personas y se están planteando que sea un proyecto FLOSS. Conteste a las siguientes preguntas razonando la respuesta:

- ¿Qué ventajas e inconvenientes tendría que fuera un proyecto FLOSS?
- ¿Qué licencia elegirías para el proyecto?
- ¿Qué modelo de gobernanza propondría?

APARTADO 2 (2 PUNTOS)

Conteste a las siguientes preguntas razonando la respuesta:

- ¿Qué objetivos persigue la ingeniería de líneas de producto software? Ponga un ejemplo de un dominio en el que se le ocurre que podrían usarse
- ¿Qué procesos existen en ingeniería de líneas de productos y para qué sirven?

APARTADO 3 (1,5 PUNTO)

Desarrolle las siguientes cuestiones razonando la respuesta:

- ¿Cuál es el objetivo de un buen banco de pruebas?
- Describa dos técnicas de diseño de casos de prueba poniendo un ejemplo de su uso.
- ¿Qué diferencia hay entre diseñar, automatizar, ejecutar y evaluar pruebas?

Curso 2019/2020 - Tercera convocatoria**PREGUNTA 1 (1 PUNTO)**

Enuncie 3 técnicas para el diseño de casos de pruebas poniendo un ejemplo de su uso aplicado al proyecto de la asignatura Decide.

PREGUNTA 2 (1 PUNTO)

¿Cuáles son las diferencias entre un sistema de gestión del código distribuido y uno centralizado? ¿por qué surgen los sistemas distribuidos? ¿qué sistema usaría en qué ocasiones? Justifique las respuestas

PREGUNTA 3 (1 PUNTO)

¿Cuál es la diferencia entre análisis e inspección de código? ¿Cuándo y cómo haría cada una de esas actividades? Ponga ejemplos.

Curso 2021/2022 - Primera convocatoria

PREGUNTA 1

Defina y describa qué es una línea de productos software poniendo algún ejemplo. Diga algunos de los motivos por los cuáles una organización se puede ver tentada a seguir una estrategia de ingeniería de líneas de producto software y cuáles son sus ventajas y sus inconvenientes.

Curso 2022/2023 - Segunda convocatoria

PREGUNTA TEORÍA (5 PUNTOS) - TIEMPO APROXIMADO 1 HORA.

APARTADO 1 (1,5 PUNTOS)

Va a iniciar un proyecto de desarrollo de software con un equipo de 5 personas y se están planteando que sea un proyecto de software privativo. Conteste a las siguientes preguntas razonando la respuesta:

- ¿Qué diferencias tendría que el proyecto sea privativo frente a que sea FLOSS?
- ¿Qué licencia elegirías para el proyecto?
- ¿Qué modelo de gobernanza propondría?

APARTADO 2 (2 PUNTOS)

Conteste a las siguientes preguntas razonando la respuesta:

- ¿Qué objetivos persigue la ingeniería de pruebas software? Ponga un ejemplo de un dominio en el que se le ocurre que podrían usarse
- ¿Qué procesos existen en ingeniería de pruebas y para qué sirven?

APARTADO 3 (1,5 PUNTO)

Desarrolle las siguientes cuestiones razonando la respuesta:

- ¿Cuál es el objetivo de una buena gestión de equipos?
- Describa dos principios en la gestión de equipos describiendo su importancia y poniendo ejemplos.
- ¿Qué diferencia hay entre la gestión de equipos y gestión de grupos?

Curso 2022/2023 - Tercera convocatoria

PREGUNTA TEORÍA (5 PUNTOS) - TIEMPO APROXIMADO 1 HORA.

APARTADO 1 (1,5 PUNTOS)

Tiene un proyecto de desarrollo de software de gran envergadura para el que va a contar con 20 personas en el proyecto a tiempo completo. En términos de gestión de equipos, conteste a las siguientes cuestiones **razonando la respuesta**.

- ¿Qué tipo de organización elegiría para el proyecto?
- ¿Qué aspectos tendría en cuenta a la hora de la comunicación en el proyecto?
- ¿Qué aspectos tendría en cuenta a la hora de plantear el entorno de trabajo?

APARTADO 2 (2 PUNTOS)

Conteste a las siguientes preguntas **razonando la respuesta**:

- ¿Qué objetivos persigue la gestión de incidencias en proyectos de desarrollo de software?
- ¿Qué particularidades tendría un proceso de gestión de incidencias en el caso de desarrollo basado en ingeniería de líneas de producto software?

APARTADO 3 (1,5 PUNTO)

Desarrolle las siguientes cuestiones **razonando la respuesta**:

- ¿Qué es un sistema de control de versiones de código distribuido y por qué surgen?
- Describa un modelo de uso de un repositorio para el desarrollo de un proyecto similar al que se ha visto durante el curso.
- ¿Cuál es la diferencia entre conflictos semánticos y sintácticos en la gestión del código fuente?

Curso 2022/2023 - Tercera convocatoria

PREGUNTA TEORÍA (5 PUNTOS) - TIEMPO APROXIMADO 1 HORA.

Desarrolle las siguientes cuestiones **razonando claramente la respuesta:**

- ¿Qué es un sistema de control de versiones de código distribuido y por qué surgen? (1,5 puntos)
- ¿Qué diferencia hay entre construir (*build*), integrar, empaquetar, entregar (*release*), desplegar (*deploy*) software? (1,5 puntos)
- Enumere y explique 4 principios que rigen en la integración continua (2 puntos)

PREGUNTA TEORÍA (5 PUNTOS) - TIEMPO APROXIMADO 1 HORA.

Desarrolle las siguientes cuestiones **razonando claramente la respuesta:**

- ¿Qué es el software libre y por qué surge? (1,5 puntos)
- ¿Qué diferencia hay entre un equipo y un grupo en términos de gestión del trabajo en equipos de software? (1,5 puntos)
- Enumere y explique 2 técnicas de diseño de casos de prueba poniendo ejemplos sobre su uso (2 puntos)