

Nombre:

Fecha:

1. Los diagramas UML se clasifican en...

- a) Diagramas de estructura_
- b) Diagramas de árbol invertido
- c) Diagramas de flujo
- d) Diagramas de comportamiento_
- e) Diagramas de clases
- f) Diagramas de testing

2. ¿Cuáles son los componentes principales de un Diagrama de Caso de Uso?

- a) Escenario_
- b) Actores_
- c) Paquetes
- d) Caso de Uso_
- e) Clases
- f) Relaciones _

3. Los casos de uso modelan bien requisitos no funcionales y restricciones de diseño.

- Verdadero
- Falso -

4. ¿El objetivo del Testing es detectar los defectos del sistema en forma anticipada para que después no lo encuentre el usuario final?

- Verdadero -
- Falso

5. De las técnicas para el diseño de los casos de pruebas, ¿cuál está basada en definición del requerimiento o de una descripción funcional de la aplicación a probar, centrada en funciones?

- a) Caja Negra_
- b) Caja Blanca
- c) Caja Gris
- d) Ninguna de las anteriores.

6. Los modelos de ciclo de vida del software

- a) Su objetivo es la verificación de un requisito que especifica criterios que pueden usarse para juzgar la operación de un sistema (requisitos no funcionales).
- b) Describen las relaciones y las dependencias entre un grupo de casos de uso y los actores participantes en cada uno de los casos de uso.
- c) Describen las fases del ciclo de software y el orden en que se ejecutan las fases. -
- d) Ninguna de las anteriores.

7. ¿Cuándo es más apropiado utilizar un modelo en cascada?

- a) Los requisitos están muy bien documentados, son claros y fijos.
- b) No hay requisitos ambiguos.
- c) El proyecto es corto.
- d) Todas son correctas. -

8. Los Casos de Pruebas...

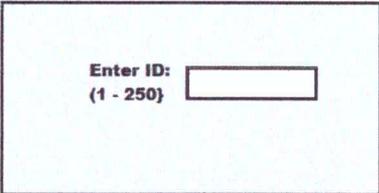
- a) Muestra la arquitectura del sistema como despliegue (distribución) de artefactos de software.
- b) Describen una secuencia de interacciones entre un sistema y un actor externo que resultan en un resultado de valor para el actor.
- c) Validan y verifican el requerimiento, o parte del mismo solicitado por el Usuario e implementado por el de Desarrollador. -
- d) Describe la estructura de un sistema mostrando las clases del sistema, sus atributos, operaciones, y las relaciones entre los objetos.

9. ¿Cuáles de las siguientes son pruebas NO funcionales?

- a) Pruebas de usabilidad_
- b) Pruebas de integración
- c) Prueba de componentes
- d) Pruebas de Estrés_
- e) Pruebas de rendimiento_
- f) Pruebas unitarias
- g) Pruebas de seguridad_
- h) Pruebas de regresión

10. Dada la siguiente interfaz, en la cual se espera que el usuario ingrese solo valores numéricos. Y Los requerimientos son:

- La identificación debe ser un número entre 1 y 250
- La identificación es obligatoria.



Enter ID:
(1 - 250)

Identifique al menos 2 pruebas positivas y 3 pruebas negativas.

Solución:

Escenarios de prueba positivos:

- 12 (Ingresando un valor válido entre el rango especificado)
- 250 (ingresando el valor límite del rango especificado)

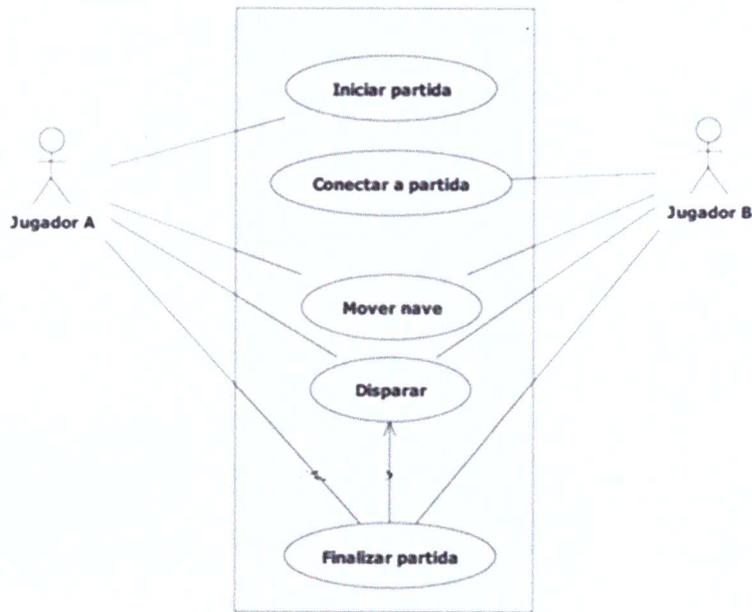
Escenarios de prueba negativos:

- Ab (Ingresar texto en lugar de números)
- 0, 252 (Ingresando fuera de los valores límite)
- Entrada nula
- -2 (Ingresando valores fuera de rango)
- +56 (Ingresando un valor válido precedido por un carácter especial)

11. Diagrama de caso de uso de Juego móvil

Un juego de teléfono móvil dónde participan dos jugadores cada uno con su propia terminal. Cuando dos jugadores desean jugar, uno de ellos crea una nueva partida y el otro se conecta. El objetivo del juego es manejar una nave y disparar al contrario. Si uno de los dos jugadores acierta, la partida termina. Si uno de los dos jugadores deja la partida (o se pierde la conexión) la partida termina.

Diseñar el diagrama de casos de uso para la realidad planteada anteriormente, identificando actores, escenario, casos de uso y relaciones.



12. ¿Qué es y para qué sirve un Manual de Usuario?

Una Guía de usuario, también conocida como Manual de usuario, es un documento de comunicación técnica destinado a dar asistencia a las personas que utilizan un sistema en particular.

El objetivo principal de un manual de usuario es y será lograr una guía útil y entendible para cualquier usuario (principiante o avanzado).