En base al libro Ingeniería del Software (Un enfoque Práctico) de Roger Pressman (7ma Edición) resolver el siguiente multiple choice. Puede haber mas de una respuesta correcta por cada ítem.

***Ítem correcto: 0.31 puntos***

***Ítem parcialmente correcto: 0.15 puntos***

***Ítem incorrecto: 0 puntos***

1. Cuando no se dispone de personal para la implementación completa de un proyecto en el plazo establecido es factible emplear un modelo de tipo:

* Cascada
* Incremental
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. El modelo en espiral es una mezcla entre los modelos de tipo:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* En V
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando el equipo de desarrollo no esta muy convencido de la adaptabilidad del sistema operativo conviene emplear un modelo de tipo:

* Cascada
* Incremental
* Prototipo
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. El primer circuito (o iteración) da como resultado el desarrollo de una especificación del producto en el modelo de tipo:

* Cascada
* Incremental
* En V
* Evolutivo
* Ninguno de los anteriores

1. La resistencia (por parte de los participantes) a cambiar totalmente el software que estaban probando por uno nuevo y la elección definitiva (por parte del ingeniero del software) de un algoritmo ineficiente (debido a los reclamos de los participantes) son las 2 ventajas de los modelos de tipo:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando existe una necesidad imperiosa de dar rápidamente cierta funcionalidad limitada de software a los usuarios y aumentarla en las entregas posteriores de software estamos frente a un modelo de tipo:

* Prototipo
* Evolutivo
* Secuencial
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Los modelos de proceso incremental mas antiguos son:

* Cascada
* Secuencial
* En V
* Ninguno de los anteriores

1. Los modelos de proceso incremental:

* Son en esencia interactivos
* No son interactivos
* Logran rápidamente versiones de software funcionales
* Ninguna de las anteriores

1. Cuando no es posible contar rápidamente con una versión funcional del software sino hasta que el proyecto este muy avanzado estamos frente a un modelo de tipo:

* Prototipo
* Espiral
* Incremental
* En V
* Cascada
* Ninguno de los anteriores

1. Al ciclo de vida clásico también se lo denomina:

* Prototipo
* Incremental
* En V
* Cascada
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando el equipo de desarrollo no esta muy convencido de la forma en que debe realizarse la interacción entre los usuarios y la máquina no conviene emplear un modelo de tipo:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Si usted como programador estuviera en un proyecto de desarrollo de un programa procesador de textos (similar a Microsoft Word) y el cliente requiere la entrega total y funcional sin avances parciales del proyecto ¿Cuál modelo elegiría?:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. La necesidad de tener mucha experiencia en la evaluación del riesgo es una de las desventajas del modelo de tipo:

* Secuencial
* Cascada
* Incremental
* En V
* Ninguno de los anteriores

1. Siempre los prototipos deben:

* Ser desechables
* Transformarse de a poco en un sistema real
* Evolucionar
* Ninguna de las anteriores

1. Los modelos que se centran en los aspectos visibles del software para los usuarios finales (interfaz) son:

* Cascada
* Incremental
* Secuencial
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Los modelos que implican tareas de comunicación, planeación, modelado, construcción y despliegue son:

* Prototipo
* Evolutivo
* Secuencial
* En V
* Cascada
* Ninguno de los anteriores

1. Una vez que se ha generado el código (fuente) al cual se le ejecutan una serie de pruebas (o acciones para asegurar la calidad) que validan cada uno de los desarrollos creados estamos en presencia de un modelo de tipo:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Los modelos que poseen un flujo lineal del proceso y que con frecuencia no son congruentes con las realidades modernas (cambios continuos, sistemas en evolución, plazos ajustados, etc.) del desarrollo de software son:

* Incremental
* Cascada
* Prototipo
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando los requerimientos para ciertos problemas no se comprenden bien es factible emplear un modelo de tipo:

* Prototipo
* Evolutivo
* En V
* Secuencial
* Ninguno de los anteriores

1. El modelo que proporciona una forma de visualizar el modo de aplicación de las acciones de verificación y validación al desarrollo inicial es:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando el desarrollo del software debe ser acelerado y además debe estar sujeto a una gran cantidad de cambios permanentemente (en las características, funciones y contenido de información) el modelo mas inapropiado es:

* Prototipo
* Cascada
* Secuencial
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Siempre se tiene en cuenta los riesgos técnicos en todas las etapas del proyecto en los modelos de tipo:

* Secuencial
* Cascada
* Incremental
* Evolutivo
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando las tareas de comunicación, planeación, modelado, construcción y despliegue no se desarrollan en forma lineal estamos frente a un modelo de tipo:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* En V
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando el alcance general del esfuerzo de desarrollo imposibilita un proceso lineal estamos frente a un modelo de tipo:

* Incremental
* Cascada
* Iterativo
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Los modelos no considerados como evolutivos son:

* Cascada
* Incremental
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando un cliente define requerimientos generales (no requerimientos específicos) del software que necesita conviene emplear un modelo de tipo:

* Secuencial
* Cascada
* Incremental
* Prototipo
* Ninguno de los anteriores

1. El prototipo es un mecanismo de reducción de riesgos en el modelo de tipo:

* Ágil
* Incremental
* En V
* Evolutivo
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando el equipo de desarrollo no esta muy convencido de la eficiencia de sus algoritmo conviene emplear un modelo de tipo:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* Evolutivo
* Ninguno de los anteriores

1. Los modelos que generan rápidamente versiones funcionales de software son:

* Cascada
* Secuencial
* En V
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando los requerimientos del software que el cliente desea no están claros conviene usar un modelo de tipo:

* Cascada
* Incremental
* En V
* Prototipo
* Ninguno de los anteriores

1. El diseño rápido, la entrega de una versión básica funcional a los participantes y la retroalimentación de estos al desarrollador son características típicas de un modelo de tipo:

* Prototipo
* Cascada
* Incremental
* En V
* Espiral
* Ninguno de los anteriores

1. Cuando deben hacerse adaptaciones o mejoras bien definidas a un sistema ya existente es conveniente utilizar un modelo de tipo:

* Prototipo
* Incremental
* En V
* Cascada
* Ninguno de los anteriores