

Tarea online ED01

Título de la tarea: Desarrollo del software y entornos de desarrollo

Unidad: 01

Ciclo formativo y módulo: DAM/DAW, Entornos de Desarrollo.

Curso académico: 2024/2025

¿Qué contenidos o resultados de aprendizaje trabajaremos?

1. Reconoce los elementos y herramientas que intervienen en el desarrollo de un programa informático, analizando sus características y las fases en las que actúan hasta llegar a su puesta en funcionamiento.

1.- Descripción de la tarea

Caso práctico



[oatsy40](#)

planificar unas fases de desarrollo adecuadas a un proyecto de esas características.

La empresa SOFTED tiene un nuevo cliente que acude a ella para que desarrolle un software a medida que se adapte a sus necesidades.

Para ello el cliente le especifica cuales son las necesidades que debe cubrir la aplicación que quiere que desarrollen para él y le aclara como trabajan actualmente. En la empresa se han de

¿Qué te pedimos que hagas?

Supuesto práctico:

Nos piden desarrollar una aplicación web que permita visualizar películas a través del navegador. La aplicación se desarrollará en PHP y Javascript.

Por lo tanto el cliente quiere que el software que le vamos a desarrollar esté optimizado para cualquier navegador, sobre todo Edge, Firefox, Chrome y Safari. Necesitan que la web sea responsive para que se adapte a todo tipo de dispositivos móviles que ejecuten la aplicación a través del navegador.

Los usuarios pagarán una suscripción que podrá ser semanal, mensual, anual o por día, por lo que el sistema registrará la información de los usuarios y el tipo de suscripción que tienen activa. Por lo tanto, al tratar datos de carácter personal, el sistema debe cumplir las disposiciones recogidas en la Ley Orgánica de Datos Personales. La aplicación debe proporcionar las herramientas necesarias para que los usuarios paguen (por lo que debe usar una pasarela segura para la realización de los pagos).

El sistema debe permitir a los usuarios buscar y consultar la información sobre las películas. El resultado de la búsqueda debe aparecer en pantalla rápido sin demorarse más de 2 segundos. Debe almacenar información sobre las películas que se pueden visualizar. Se tendrán en cuenta por tanto las leyes referentes a los derechos de autor. El sistema debe permitir a un usuario ver todas las películas que quiera durante el periodo de tiempo que tenga contratado en su suscripción.

Nuestro cliente no sabe si añadirá algo más adelante porque es la primera vez que va a trabajar con un sistema así, pero lo que sí tiene claro es que quiere ir viendo como va quedando la web,

por lo que le proponemos ir mostrándole el proyecto conforme se vaya desarrollando cada una de las funcionalidades de la aplicación y está conforme con ello.

Teniendo en cuenta el citado supuesto práctico, responde a las siguientes preguntas:

1. Indica qué tipo de lenguaje se tendría que utilizar en este caso concreto atendiendo al proceso de traducción del código.
 - a. Lenguaje de alto nivel
 - b. Lenguaje compilado
 - c. Lenguaje orientado a objetos
 - d. Lenguaje interpretado
2. Indica qué tipo de lenguaje se tendría que utilizar en este caso concreto atendiendo a la técnica de programación utilizada.
 - a. Lenguaje de alto nivel
 - b. Lenguaje compilado
 - c. Lenguaje orientado a objetos
 - d. Lenguaje interpretado
3. Señala la respuesta correcta:
 - a. Al tratarse del desarrollo de una aplicación web ejecutada desde cualquier navegador vamos a necesitar utilizar un lenguaje de programación de alto nivel, orientado a objetos y compilado.
 - b. Al tratarse del desarrollo de una aplicación web ejecutada desde cualquier navegador vamos a necesitar utilizar un lenguaje de programación de alto nivel, interpretado y compilado.
 - c. Al tratarse del desarrollo de una aplicación web ejecutada desde cualquier navegador vamos a necesitar utilizar un lenguaje orientado a objetos, interpretado y compilado.
 - d. Al tratarse del desarrollo de una aplicación web ejecutada desde cualquier navegador vamos a necesitar utilizar un lenguaje de programación de alto nivel, orientado a objetos e interpretado.
4. ¿Qué tipo de código intervendría en esta aplicación concreta?
 - a. Código fuente y código ejecutable.
 - b. Código objeto y código ejecutable.
 - c. Código fuente y código objeto.
 - d. Código fuente, código objeto y código ejecutable.
5. Señala la respuesta correcta:
 - a. Para este tipo de aplicación necesitaremos usar una máquina virtual ya que va a ser ejecutada en un navegador.
 - b. Como la aplicación va a ser ejecutada siempre en un navegador necesitamos que el navegador incorpore una máquina virtual.
 - c. Como la aplicación va a ser ejecutada siempre en un navegador necesitamos que el navegador incorpore un compilador.
 - d. Como la aplicación va a ser ejecutada siempre en un navegador necesitamos que el navegador incorpore un intérprete.
6. Señala la respuesta correcta:
 - a. Para desarrollar esta aplicación se diseñará un algoritmo que se codificará en el lenguaje de bajo nivel que se haya elegido.
 - b. Para que la máquina pueda entender el código del programa que hemos desarrollado va a precisar un código intermedio.
 - c. Para que la máquina pueda entender el código del programa que hemos desarrollado va a ser necesario que se traduzca línea por línea y se vaya ejecutando simultáneamente.

d. Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

7. ¿En qué fase del ciclo de vida se realizarían las Beta Test de esta aplicación?

- a. Al final de la fase de diseño.
- b. Al comienzo de la fase de pruebas.
- c. Al comienzo de la fase de explotación.
- d. Al comienzo de la fase de mantenimiento.

8. ¿Cuáles serían requisitos funcionales de esta aplicación?

- a. Gestión de datos de usuario y suscripción, Implementación de una pasarela de pago, Web responsive.
- b. Web responsive, Realizar las búsquedas en menos de 2sg, SW optimizado para cualquier navegador (Edge, Firefox, Chrome y Safari).
- c. Web responsive, Realizar las búsquedas en menos de 2sg, Implementación de una pasarela de pago.
- d. Implementación de una pasarela de pago, Buscar y consultar películas, Visualización de películas previo pago.

9. ¿Cuáles serían requisitos no funcionales de esta aplicación?

- a. Gestión de datos de usuario y suscripción, Implementación de una pasarela de pago, Web responsive.
- b. Web responsive, Realizar las búsquedas en menos de 2sg, SW optimizado para cualquier navegador (Edge, Firefox, Chrome y Safari).
- c. Web responsive, Realizar las búsquedas en menos de 2sg, Implementación de una pasarela de pago.
- d. Implementación de una pasarela de pago, Buscar y consultar películas, Visualización de películas previo pago.

10. ¿En qué fase del ciclo de vida se establecerían estos requisitos funcionales y requisitos no funcionales?

- a. Fase de planificación.
- b. Fase de análisis.
- c. Fase de diseño.
- d. En ninguna de las anteriores.

La tarea debe responderse en el fichero .xls adjunto en el apartado información de interés.

2.- Información de interés

Recursos necesarios y recomendaciones

- Material proporcionado en los contenidos de la Unidad 1.
- Ordenador con procesador de textos, o paquete ofimático (LibreOffice).
- Software de compresión (winzip, winrar, o similar).
- Conexión a Internet.
- Plantilla para responder las preguntas de la tarea (fichero a rellenar y que hay que subir en la entrega): [Plantilla contestación Tarea ED01](#)

Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea en el documento de texto debes subir la tarea en el mismo archivo descargado para rellenar renombrando el nombre del fichero y SIN COMPRIMIR, que será lo que enviarás para su corrección. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_Apellido2_Nombre_EDx_Tarea_Ex

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la primera entrega de la primera unidad de ED**, debería nombrar esta tarea como:

Sanchez_Manas_Begona_ED01_Tarea_E1

Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la segunda entrega de la primera unidad de ED**, debería nombrar esta tarea como:

Sanchez_Manas_Begona_ED01_Tarea_E2

En esta tarea en concreto la extensión del archivo subido será .xls, siendo para el ejemplo anterior la entrega del fichero
: **Sanchez_Manas_Begona_ED01_Tarea_E2.xls**.

3.- Evaluación de la tarea

Criterios de evaluación implicados

RA1. Reconoce los elementos y herramientas que intervienen en el desarrollo de un programa informático, analizando sus características y las fases en las que actúan hasta llegar a su puesta en funcionamiento.

- ✔ 1.b) Se han clasificado los lenguajes de programación, identificando sus características.
- ✔ 1.c) Se han diferenciado los conceptos de código fuente, objeto y ejecutable.
- ✔ 1.e) Se han identificado las fases de desarrollo de una aplicación informática.

Cómo valoramos y puntuamos tu tarea?

Como **criterios de corrección**:

- ✔ Se aplicarán en todo momento los criterios establecidos en el programa del módulo.
 - ✔ Se considerará entregada la tarea y se calificará con 0 puntos en los casos siguientes:
 - ✦ El/los fichero/s que se solicitan en la tarea están corruptos (no se pueden abrir o leer con el programa indicado).
 - ✦ No se ha contestado en la plantilla facilitada.
 - ✦ La entrega se encuentra incompleta o no corresponde a lo que se solicita en el enunciado de la tarea (faltan archivos, se entregan otros distintos, etc).
 - ✦ La tarea ha sido copiada.
 - ✔ El alumno/a debe comprobar una vez subida la tarea que la entrega está correcta para que, en caso de incidencia o error, se notifique de manera **inmediata** al tutor/a del módulo a través del correo del curso. En caso contrario se aplicarán las medidas anteriores.
 - ✔ Si se detecta que el/la alumno/a ha copiado en alguna de las tareas supondrá una calificación de 0 puntos en ésta. Si la copia se ha realizado de otro/a alumno/a supondrá una calificación de 0 puntos en dicha tarea para ambos alumnos/as.
-
- ✔ Al tratarse de ejercicios que se responden mediante preguntas tipo test la corrección se efectúa del siguiente modo: consta de 10 preguntas tipo test, con 4 opciones cada una y sólo una opción correcta. Cada pregunta correcta sumara 1 punto. Cada pregunta contestada erróneamente restará 0,3 puntos. Las preguntas no contestadas no suman ni restan.

Rúbrica de la tarea y CE (criterios de evaluación) implicados

Criterios de Evaluación	Elementos de la rúbrica		Puntuación (hasta)
RA1.b	Ejercicio 1 Ejercicio 2 Ejercicio 3	Clasificación de los lenguajes de programación	3 puntos
RA1.c	Ejercicio 4 Ejercicio 5 Ejercicio 6	Diferenciación entre código fuente, objeto y ejecutable	3 puntos
RA1.e	Ejercicio 7 Ejercicio 8 Ejercicio 9 Ejercicio 10	Identificación de las fases de desarrollo de una aplicación informática	4 puntos