INGENIERIA DE SOFTWARE

ANDRES FELIPE SERNA SALAZAR

Análisis fabula:

1. ANTECEDENTES Y PROBLEMA O RETOS

La tortuga lleva planos para mirar el terreno mientras la liebre hace caso omiso casi burlándose de la tortuga.

1. MODELOS DE DESARROLLO

Solo se muestra el mapa de la carrera con sus diferentes atajos

1. ANALISIS DE REQUERIMIENTOS

La liebre decide arrancar sin saber que debía hacer mientras la tortuga es precavida y observa que necesita para terminar bien la carrera

1. DISEÑO DE SOFTWARE Y METODOLOGIA

La tortuga observa bien el mapa de la carrera para saber los obstáculos o atajos que se presentan mientras que la liebre hiso caso omiso

1. SISTEMAS DE ALTA INTEGRIDAD

La liebre sigue su camino rápidamente mientras la tortuga suavemente visualiza todo lo que se le presenta en la vía

1. METODOS FORMALES

La tortuga toma apuntes de las cosas que ve en el camino mientras la liebre sigue a gran velocidad

1. ADMINISTRACION DE PROYECTOS DE SOFTWARE

La liebre sigue a gran velocidad y la tortuga observa detalladamente los planos para saber que obstáculos se presentan en el camino o que atajo puede coger

1. ADMINISTRACION DE LA CALIDAD DEL SOFTWARE

Detalladamente la tortuga observa lo que se le presenta en su camino

1. AMBIENTES DE DESARROLLO DE SOFTWARE

La tortuga avanza sin problemas mientras la liebre se queda por no tomar las precauciones antes de arrancar

1. MANTENIMIENTO DEL SOFTWARE

La liebre busca como solucionar su problema mientras que la tortuga avanza sin problemas burlándose de la liebre que al comienzo había hecho lo mismo

1. CUMPLIMIENTO EXITOSO DEL PROYECTO

La tortuga termina exitosamente su labor mientras la liebre termina derrotada gracias a su afán de terminar ligero su trabajo