



**Curso:** T-ADS

**Matéria:** Análise e desenvolvimento de sistemas

**Aluno:** Arthur Silva Berdusco De Souza / 2ºB ADS Noturno

Exercício Aula 5

**Atividade:** Resolver os exercícios dos slides 71 ao 76, referente a metodologia ágeis

1. (CCV-UFC/UFC/2013/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO ARQUITETURA E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A Programação extrema (eXtreme Programming), ou simplesmente XP, é um dos principais métodos ágeis de desenvolvimento de software. Sobre programação extrema (XP), é correto afirmar que:

A) tem a programação em pares como uma de suas práticas.

B) tem como valores: comunicação, simplicidade, feedback, coragem e planejamento.

C) a programação extrema é melhor adaptada para grandes times de desenvolvimento. Esse é um dos princípios básicos da Programação extrema.

D) o jogo de planejamento da programação extrema é realizado sempre no início de cada projeto e define as fases do RUP e os diagramas da UML que serão utilizados durante o desenvolvimento do projeto.

E) uma das principais práticas do XP é a Integração Contínua (Continuous Integration). Esta prática indica que sempre e somente ao final da iteração as novas funcionalidades produzidas devem ser integradas à versão atual do sistema.

2. (FAURGS/TJ-RS/2018/ANALISTA DE SISTEMAS) Considere as seguintes afirmações sobre princípios ou práticas da XP (Extreme Programming).

I – Um representante do usuário final do sistema (cliente) deve estar disponível todo o tempo à equipe de XP. Em um processo de Extreme Programming, o cliente é um membro da equipe de desenvolvimento e é responsável por levar ao grupo os requisitos de sistema para implementação.

II – Todos os desenvolvedores devem refatorar o código continuamente, assim que encontrarem oportunidades de melhorias de código.

III – Os desenvolvedores trabalham em todas as áreas do sistema, de modo que não se desenvolvam ilhas de expertise. Todos os desenvolvedores têm responsabilidade em relação ao código; qualquer um pode mudar qualquer coisa.

**Quais estão corretas?**

- A) Apenas I.
- B) Apenas I e II.
- C) Apenas I e III.
- D) Apenas II e III.

**E) I, II e III.**

**3.** Qual deve ser a primeira escolha a ser feita no processo de software?

**R:** Deve ser escolhido uma metodologia para o desenvolvimento da aplicação. Através da metodologia será possível realizar todo o planejamento e controle do projeto com objetivo de chegar a um resultado esperado do produto e qualidade.

**4.** Projetos reais raramente seguem o fluxo sequencial que o modelo propõe. Embora o modelo linear possa conter interações, ele o faz indiretamente. Como consequência, mudanças podem provocar confusão à medida que a equipe de projeto prossegue. Essa é uma crítica que vem sendo apresentada referente a qual modelo de desenvolvimento?

**R:** Essa expressão faz crítica aos modelos lineares “cascata” ou “Waterfall”, que são modelos que seguem a estrutura sequencial, em que cada fase do projeto deve ser concluída antes que a próxima possa começar.

**5.** Quando se começa um projeto, nem todos conseguem ter todos os requisitos razoavelmente bem definidos, e devido ao tamanho do sistema a ser desenvolvido, isso torna impossível a adoção de qual modelo? E qual modelo pode ser sugerido?

**R:** As metodologias XP e Scrum podem ser um grande desafio se forem implementadas em projetos de grande escala, pois liderar várias equipes e fazer com que a comunicação seja clara irá demandar grandes esforços e um grande planejamento.

Um modelo que poderia ser sugerido nesse caso é o DDD que é uma metodologia voltada para projetos mais complexos.

**6.** Qual é o modelo ideal que se aplica à maioria dos projetos de software?

**R:** Cada modelo tem suas vantagens e desvantagens e escolher uma metodologia para um projeto demanda uma série de análises, porém as metodologias mais conhecidas e utilizadas atualmente são: Scrum, Kanban, Waterfall, e o modelo espiral.