

Exercícios – SCRUM

1) SCRUM é um framework baseado no modelo ágil. No SCRUM,

- a) o scrum team é a equipe de desenvolvimento, necessariamente dividida em papéis como analista, designer e programador. Em geral o scrum team tem de 10 a 20 pessoas.
- b) as funcionalidades a serem implementadas em cada projeto (requisitos ou histórias de usuários) são mantidas em uma lista chamada de scrum board.
- c) o scrum master é um gerente no sentido dos modelos prescritivos. É um líder, um facilitador e um solucionador de conflitos. É ele quem decide quais requisitos são mais importantes.
- d) um dos conceitos mais importantes é o sprint , que consiste em um ciclo de desenvolvimento que, em geral, tem duração de 4 a 7 dias.
- e) o product owner tem, entre outras atribuições, a de indicar quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada sprint . É responsável por conhecer e avaliar as necessidades dos clientes.

2) Sobre os princípios do método de desenvolvimento Scrum, que são consistentes com o manifesto ágil, julgue as seguintes afirmativas e assinale a alternativa correta.

I - Testes e documentação constantes são realizados à medida que o produto é construído.

II - O processo produz frequentes incrementos de software que podem ser inspecionados, ajustados, testados, documentados e expandidos.

III - O trabalho de desenvolvimento e o pessoal que o realiza é dividido em partições claras, de baixo acoplamento, ou em pacotes.

- a) Apenas as afirmativas I e II são corretas.
- b) Apenas as afirmativas I e III são corretas.
- c) Apenas as afirmativas II e III são corretas.
- d) Todas as afirmativas são corretas.
- e) Nenhuma das afirmativas é correta.

3) Os princípios do Scrum são consistentes com o manifesto ágil e são usados para orientar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as atividades estruturais de requisitos, análise, projeto, evolução e entrega. Em cada atividade metodológica, ocorrem tarefas a realizar dentro de um padrão de processo chamado

- a) process backlog.
- b) scrum master.
- c) product owner.
- d) backlog.
- e) sprint.

5) No método ágil Scrum, as entregas de partes funcionais do projeto são divididas em ciclos, geralmente compreendidos no período de 1 a 4 semanas. Estes ciclos denominam-se, respectivamente,

- a) iterações e sprint.
- b) reunião de planejamento e backlog.
- c) período de entrega e reunião de revisão.
- d) backlog e planejamento da produção.
- e) entrega e retrospectiva.

6) Na metodologia Scrum, NÃO faz parte de uma revisão do sprint (sprint review) o seguinte procedimento:

- a) Todo o time colabora no que deve ser feito em seguida, de modo que esta revisão contribua para reuniões de planejamento subsequentes.
- b) O proprietário do produto identifica o que está pronto e o que ainda está por fazer.
- c) O time de desenvolvimento discute quais fatores positivos e negativos ocorreram durante o sprint e como os problemas foram resolvidos.
- d) O time de desenvolvimento apresenta o trabalho que foi desenvolvido e responde questões sobre o incremento.
- e) Todo o time cria um plano para implementar melhorias no modo como o time efetua seu trabalho.

7) No Scrum os projetos são divididos em ciclos chamados de

- a) Sp-Cycles.
- b) Springs.
- c) Sprints.
- d) Strengths.
- e) Set-prints

8) No SCRUM, sprint é

- a) um representante dos stakeholders e do negócio.
- b) uma lista de requisitos que tipicamente vêm do cliente.
- c) uma lista de itens priorizados a serem desenvolvidos para um software.
- d) uma iteração que segue um ciclo (PDCA) e entrega incremento de software pronto.
- e) um conjunto de requisitos, priorizado pelo Product Owner.

9) Um dos pontos da metodologia Scrum é o Daily Scrum, que consiste em uma reunião diária com aproximadamente 15 minutos de duração onde são tratados assuntos relacionados ao projeto. Nessa reunião são feitas 3 perguntas a cada membro do time de desenvolvimento, constando o que foi feito desde a última reunião, o que será feito até a próxima reunião e qual

- a) modelo de testes está sendo utilizado pela tarefa atual.
- b) o tempo restante para finalização da tarefa.
- c) a relação da tarefa atual com o outro membro da equipe.
- d) a tarefa que está sendo executada no momento.
- e) obstáculo impede o desenvolvedor de prosseguir com a tarefa.

10) A Sprint é considerada o coração do Scrum. Uma nova Sprint inicia-se imediatamente após a conclusão da Sprint anterior. Durante a Sprint

- a) o escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e a Equipe de Desenvolvimento.
- b) a composição da Equipe de Desenvolvimento muda constantemente.
- c) as metas de qualidade podem ser reduzidas para dar mais agilidade ao desenvolvimento.
- d) são permitidas alterações no time-box da próxima Sprint para horizontes superiores a um mês, de acordo com os padrões flexíveis de tempo do Scrum.
- e) são permitidas as definições de mudanças que podem afetar o seu objetivo.

11) Na metodologia de desenvolvimento SCRUM, o proprietário do produto (Product Owner) é responsável por maximizar o valor do produto e o trabalho da equipe de desenvolvimento. O proprietário do produto é a única pessoa responsável pela manutenção do Backlog do produto. Este gerenciamento inclui

- a) assegurar que a equipe de desenvolvimento compreenda os itens do Backlog do produto no nível necessário.
- b) encontrar técnicas para a manutenção efetiva do Backlog do produto e transmitir essas técnicas para a equipe de desenvolvimento.
- c) comunicar, nas reuniões diárias, as metas e itens do Backlog do produto para a equipe de desenvolvimento.
- d) treinar o time Scrum para que crie, de forma clara e precisa, os itens do Backlog do produto.
- e) entender o planejamento do produto a longo termo e de forma empírica.

12) O Scrum é fundamentado nas teorias empíricas de controle de processo (empirismo). A função de cada um dos três pilares que apoiam a implementação de controle de processo empírico está apresentada a seguir:

I. Se um ou mais aspectos de um processo desviou para fora dos limites aceitáveis, implicando que o produto resultante será inaceitável, o processo ou o material sendo produzido deve ser ajustado.

II. Aspectos significativos do processo devem estar visíveis aos responsáveis pelos resultados. Isso requer que os aspectos sejam definidos por um padrão comum para os observadores compartilharem um mesmo entendimento do que está sendo visto.

III. Os artefatos Scrum e o progresso em direção ao objetivo devem ser frequentemente checados para detectar indesejáveis variações. Isso não deve, no entanto, ser tão frequente que atrapalhe a própria execução das tarefas.

A associação correta do nome do pilar com a sua função está expressa em:

a)

I	II	III
Ajuste	Visibilidade	Execução

b)

I	II	III
Inspeção	Padronização	Checagem

c)

I	II	III
Transferência	Observação	Inspeção

d)

I	II	III
Adaptação	Transparência	Inspeção

e)

I	II	III
Adaptação	Padronização	Inspeção

13) Por que a estratégia de desenvolvimento escolhida pelo Product Owner é importante para a equipe e os interessados (futuros usuários, clientes e patrocinadores) no projeto?

14) Por que o *feedback* é uma das coisas mais importantes no desenvolvimento ágil?

15) Imagine um aplicativo móvel que, quando em produção, vai gerar receitas a partir de anúncios de publicidade. Que sugestão você daria para que este mesmo aplicativo entre em produção o mais rápido possível e já gere renda?