

### Questão 1

O ciclo de vida de um projeto é constituído pelas fases dele, que devem ser cumpridas, numa ordem lógica, para que alcance seu resultado esperado. Ele é composto pelas fases de iniciação, planejamento, execução do trabalho e encerramento do projeto.

Fase Ações que acontecem em cada etapa do projeto

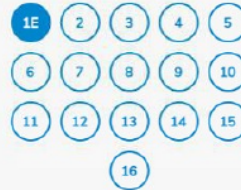
- (1) Iniciação ( ) Acontece o monitoramento e controle das tarefas.  
(2) Planejamento ( ) Acontece o arquivamento de todos os documentos do projeto.  
(3) Execução do trabalho ( ) Acontece a definição e seleção de um projeto.  
(4) Encerramento ( ) Acontece a determinação do que deverá ser feito, como será feito, quem fará, quanto tempo demorará, quanto custará e quais são os riscos envolvidos no projeto.
- Assumindo que a iniciação tem o número 1, o planejamento tem o número 2, a execução do trabalho é número 3 e o encerramento é o número 4, qual seria a ordem correta dos números que se encaixaria, na tabela apresentada, nas ações que acontecem em cada uma das etapas do ciclo de vida do projeto?

- A. ☐ 3 - 4 - 2 - 1.
- B. ☐ 2 - 4 - 1 - 3.
- C. ☐ 2 - 1 - 4 - 3.
- D. ☐ 3 - 4 - 1 - 2.
- E. ☒ 1 - 2 - 4 - 3.

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 2

Garantir que o produto de software está sendo construído com um bom nível de qualidade para a gerente de projetos KOYAMA é uma meta constante.

Embora você possa não encontrar uma definição universal e definitiva para a qualidade aplicada a um software, vários fatores são utilizados como medidas e indicadores da qualidade do produto.

Análise as asserções:

I. Entende-se por confiabilidade a capacidade do software de se manter em funcionamento e com o desempenho esperado, estabelecido.

ENQUANTO QUE

II. a Interoperabilidade trata-se da "capacidade de diversos sistemas e organizações trabalharem em conjunto de modo a garantir que pessoas, organizações e sistemas computacionais troquem informações de maneira eficaz e eficiente"

Escolha a alternativa correta:

- A. ☐ As duas asserções são falsas.
- B. ☐ A primeira asserção é verdadeira e a segunda é falsa.
- C. ☐ A primeira asserção é falsa e a segunda é verdadeira.
- D. ☒ As duas asserções são verdadeiras.
- E. ☐ As duas asserções são verdadeiras e a segunda justifica a primeira.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 3

Complete as lacunas:

No final dos anos 1960, o termo Engenharia de Software surgiu, mais precisamente em uma conferência em que se discutiu a "\_\_\_\_\_ do software".

Essa \_\_\_\_\_, que ficou conhecida como "\_\_\_\_\_ do software", teve origem na evolução tecnológica empregada na fabricação do hardware de computador, baseado em circuitos integrados.

O termo, palavra, ou frase que completa as lacunas é:

- A. ☐ transformação
- B. ☐ evolução
- C. ☒ crise
- D. ☐ divisão
- E. ☐ fusão

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

#### Questões da Prova



Tempo de Prova

### Questão 4

"O aprendizado do qual estamos tratando decorre do feedback que o software fornece ao cliente quando este o manipula. No desenvolvimento ágil, o conceito de feedback está presente ao longo de todo o desenvolvimento do software e exerce um papel fundamental" (TELES, 2004, p. 42).

Analisar os itens a seguir:

I – Metodologias ágeis diferem da metodologia tradicional principalmente no que tange aos recursos humanos envolvidos no projeto.

II – O cliente é visto como um parceiro nas metodologias ágeis, mesmo que ele mude requisitos do software ao longo do projeto.

III – A metodologia ágil recomenda que o cliente acompanhe o estado do software enquanto ele é criado. Assinale a alternativa correta:

- A. ☐ Somente os itens I e III estão corretos.
- B. ☐ Todos os itens estão corretos.
- C. ☐ Somente o item I está correto.
- D. ☐ Somente o item II está correto.
- E. ☒ Somente o item III está correto.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

#### Questões da Prova



Tempo de Prova

#### Questão 5

O desenvolvimento dirigido a testes (TDD, do inglês Test-Driven Development), presente no XP, é uma abordagem para o desenvolvimento de programas em que se intercalam testes e desenvolvimento de código (BECK, 2002; JEFFRIES e MELNIK, 2007).

Assinale a alternativa que apresenta o objetivo desta prática:

- A. ☐ Identificar as falhas do levantamento de requisitos, a fim de mudar as estratégias desta fase.
- B. ☐ Mensurar, em uma taxa de erros por linha de código, o desempenho dos programadores envolvidos no processo.
- C. ☐ Rastrear o ciclo de uso do software, a fim de detectar as falhas residuais e permanentes do projeto.
- D. ☒ Identificar e corrigir falhas durante o desenvolvimento, e não apenas ao final dele.
- E. ☐ Permitir que o cliente tenha acesso às falhas do projeto consideradas impossíveis de corrigir.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

#### Questões da Prova



Tempo de Prova



#### Questão 6

Como qualquer produto, o software deve ter qualidade, mas várias são as qualidades do software a serem avaliadas, sendo necessário examinar tanto a qualidade do produto em si como a do processo de desenvolvimento.

Banca: INSTITUTO AOCP, 20176, Órgão: EBSEERH Prova: Analista de Tecnologia de Informação

Uma das características que a Engenharia de Software tenta garantir é que um software deve ser escrito de tal forma que ele possa evoluir para satisfazer as diferentes necessidades dos clientes. Isso é uma característica essencial, pois a mudança no software é uma exigência inevitável porque os ambientes de negócios são dinâmicos. Com base no exposto, assinale a alternativa que apresenta corretamente o nome dessa característica:

- A. ☒ Manutenibilidade;
- B. ☐ Aceitabilidade.
- C. ☐ Portabilidade.
- D. ☐ Adaptabilidade.
- E. ☐ Codificabilidade.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

#### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 7

De uma forma ou de outra, muitas das metodologias de desenvolvimento são variações da metodologia de Desenvolvimento em Cascata – apenas diferenciando-se uma das outras em relação à velocidade, tipos de entregáveis e flexibilidade. E no processo de testes de softwares, a dinâmica entre estas metodologias pode trazer consequências diferentes.

Analise as assertões sobre este assunto:

I.A metodologia de Desenvolvimento em Cascata pode funcionar bem em ambientes rígidos e fortemente controlados, como por exemplo, os militares, mas possui sérios inconvenientes no cenário comercial, PORQUE

II.existem casos onde o contratante do desenvolvimento do software se beneficia pela auditoria imposta pelos métodos do Desenvolvimento em Cascata. Estes casos incluem projetos que possuem componentes de alto risco, tais como projetos para a área médica ou de segurança pública.

Assinale a alternativa correta:

A. ☐ A primeira é Falsa e a segunda é Verdadeira.

B. ☐ As duas são Verdadeiras, porém não possuem correlação.

C. ☐ A segunda complementa a primeira e as duas são Verdadeiras.

D. ☒ As duas são Falsas.

E. ☐ A primeira é Verdadeira e a segunda é Falsa.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

#### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 8

Qual é a técnica ou filosofia de programação que incorpora o teste ao processo de produção de código.

Assinale a alternativa correta:

A. ☒ Desenvolvimento Orientado a Testes (TDD)

B. ☐ Teste de aplicações orientados a objeto

C. ☐ Teste de validação

D. ☐ Testes de caixa branca

E. ☐ Testes de caixa preta

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

#### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 9

Em relação às abordagens de desenvolvimento de software, analise as seguintes asserções:

I- Scrum é uma metodologia de desenvolvimento de software que possui entre os seus princípios a realização do trabalho em sprint.

Porque

II- Nessa metodologia, o prazo da sprint é variável, o que a faz adaptar-se mais facilmente às mudanças que possam ocorrer.

Acerca dessas asserções, assinale a opção correta

- A. ☐ Tanto a primeira quanto a segunda asserções são proposições falsas.
- B. ☐ As duas asserções são proposições verdadeiras, e a segunda é uma justificativa correta da primeira.
- C. ☒ A primeira asserção é uma proposição verdadeira, e a segunda, uma proposição falsa.
- D. ☐ A primeira asserção é uma proposição falsa, e a segunda, uma proposição verdadeira.
- E. ☐ As duas asserções são proposições verdadeiras, mas a segunda não é uma justificativa correta da primeira.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 10

\_\_\_\_\_ trata-se de um conjunto de práticas que orienta a implementação de uma série de atividades com o objetivo de alcançar uma meta preestabelecida, aumentando a maturidade organizacional e ajudando a obter os resultados esperados pela área de TI. Este modelo de referência está dividido em 5 níveis de maturidade que atestam, o grau de evolução em que uma organização se encontra.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna:

- A. ☐ MPS.BR
- B. ☐ PMBOK
- C. ☒ CMMI
- D. ☐ SPICE
- E. ☐ ITIL

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

### Questões da Prova



Tempo de Prova



#### Questão 11

O \_\_\_\_\_ é uma variação do Modelo Cascata. Ele prevê uma fase de validação e verificação para cada fase de construção. Já o \_\_\_\_\_ trabalha com pequenos pedaços de software entregues de cada vez. Este modelo combina elementos do Modelo em Cascata aplicados de maneira iterativa, ou seja, de forma que o progresso aconteça através de sucessivos refinamentos, melhorados a cada iteração.

Agora, assinale a alternativa que completa corretamente as lacunas:

- A. ☐ modelo incremental; modelo V;
- B. ☒ modelo V; modelo incremental;
- C. ☐ modelo V; modelo cascata;
- D. ☐ modelo espiral; modelo V;
- E. ☐ modelo cascata; modelo espiral;

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

#### Questões da Prova



Tempo de Prova



#### Questão 12

"O aprendizado do qual estamos tratando decorre do feedback que o software fornece ao cliente quando este o manipula. No desenvolvimento ágil, o conceito de feedback está presente ao longo de todo o desenvolvimento do software e exerce um papel fundamental" (TELES, 2004, p. 42).

Sobre metodologias ágeis, analise as afirmativas a seguir:

I - O XP é uma metodologia adequada para projetos que possuem requisitos que se alteram constantemente.

II - Simplicidade é um dos aspectos que envolvem o XP;

III - Redator técnico é um participante do SCRUM;

IV - Sprint é um ciclo do SCRUM;

Assinale a alternativa correta:

- A. ☐ Todas as afirmativas estão corretas.
- B. ☐ Somente as afirmativas I, II e III estão corretas.
- C. ☒ Somente as afirmativas I, II e IV estão corretas.
- D. ☐ Somente as afirmativas I e II estão corretas.
- E. ☐ Somente as afirmativas II e IV estão corretas.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

#### Questões da Prova



Tempo de Prova





### Questão 13

Sobre a abordagem ao redor do computador, analise as afirmativas a seguir:

- I- A abordagem ao redor do computador se baseia em confrontar documentos fontes com os resultados esperados;
  - II- A abordagem ao redor do computador envolve altos custos e rotinas automatizadas.
  - III- A abordagem ao redor do computador exige conhecimento extenso de tecnologia de informação.
- Agora, assinale a alternativa que apresenta a resposta CORRETA:

A. ☒ Apenas as afirmativas I e III estão corretas;

B. ☐ As afirmativas I, II e III estão corretas.

C. ☐ Apenas a afirmativa I está correta;

D. ☐ Apenas as afirmativas I e II estão corretas;

E. ☐ Apenas a afirmativa III está correta;

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 14

Fases são um conjunto de atividades afins e com objetivos bem definidos são realizados em uma fase do processo. O modelo cascata de desenvolvimento, por exemplo, apresenta fases bem definidas, quais sejam a fase dos requisitos, a fase do projeto, da programação e assim por diante (WAZLAWICK, 2013). Assinale a alternativa que contempla as fases do modelo Cascata:

A. ☐ Entrevistas, divisão de atividades, implementação e verificação de conformidade.

B. ☐ Entrevistas, projeto, codificação e verificação de conformidade.

C. ☐ Requisitos, projeto, codificação, validação e feedback.

D. ☒ Requisitos, projeto, implementação, teste e manutenção.

E. ☐ Requisitos, codificação, implementação, validação e manutenção.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 15

Sobre os casos de testes, analise as asserções a seguir:

I- O caso de teste é um conjunto de condições usadas para teste de software. Ele pode ser desenvolvido para identificar defeitos na estrutura interna do software ou ainda, garantir que os requisitos do software que foi construído sejam plenamente atendidos.

Portanto,

II- casos de teste com baixa qualidade não exercitam partes críticas do programa;

Analisando-se as asserções apresentadas, conclui-se que:

- A. ☐ As duas afirmações são falsas.
- B. ☒ As duas afirmações são verdadeiras, e a segunda justifica a primeira.
- C. ☐ As duas afirmações são verdadeiras, e a segunda não justifica a primeira.
- D. ☐ A primeira afirmação é falsa, e a segunda é verdadeira.
- E. ☐ A primeira afirmação é verdadeira, e a segunda é falsa.

< ANTERIOR

PRÓXIMA >

FINALIZAR PROVA

### Questões da Prova



Tempo de Prova



### Questão 16

Sobre a abordagem através do computador, analise as afirmativas a seguir:

I- Esta abordagem não deixa evidências documentais através dos controles dos programas.

II- Se for realizada incorretamente pode levar a grandes perdas;

III- Esta abordagem é baseada em confrontar documentos fontes com os resultados esperados;

Agora, assinale a alternativa que apresenta a resposta CORRETA:

- A. ☐ Apenas as afirmativas I e III estão corretas;
- B. ☐ Apenas a afirmativa I está correta;
- C. ☐ Apenas a afirmativa II está correta;
- D. ☒ Apenas as afirmativas I e II estão corretas;
- E. ☐ As afirmativas I, II e III estão corretas.

< ANTERIOR

FINALIZAR PROVA

### Questões da Prova




Tempo de Prova




Você acertou **12/16** questões



 Prova Presencial da Disciplina

Prova Presencial - 1º Chamada - Engenharia de Software

 Data da Prova: 29/10/22

 Período: 24/10/22 - 29/10/22

 Horário: 00:00 - 23:59 (Horário de Brasília)

 Pontuação da atividade:

5000 de 5000

