

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Processos Ágeis – Scrum – Parte I



Presidente: Gabriel Granjeiro

Vice-Presidente: Rodrigo Calado

Diretor Pedagógico: Erico Teixeira

Diretora de Produção Educacional: Vivian Higashi

Gerência de Produção de Conteúdo: Magno Coimbra

Coordenadora Pedagógica: Élica Lopes

Todo o material desta apostila (incluídos textos e imagens) está protegido por direitos autorais do Gran. Será proibida toda forma de plágio, cópia, reprodução ou qualquer outra forma de uso, não autorizada expressamente, seja ela onerosa ou não, sujeitando-se o transgressor às penalidades previstas civil e criminalmente.

CÓDIGO:

240118014955



RODRIGO GOMES

Professor. Trabalha no Ministério Público do Distrito Federal e Territórios (MPU) como analista de sistemas na função de Product Manager – PO. Principal projeto atual em que atua é o Processo Eletrônico nas partes que tangem o Ministério Público. Aprovado e nomeado nos concursos públicos: Ministério Público da União - Analistas de Sistemas / Desenvolvimento de Sistemas; Ministério Público da União - Técnico em Tecnologia da Informação; Ministério do Planejamento - Analista de Sistemas; Banco Regional de Brasília - Analistas de Sistemas / Desenvolvimento de Sistemas; Dataprev - Analista de Requisitos; CONAB - Analistas de Sistemas / Desenvolvimento de Sistemas; SERPRO - Analista de Sistemas / Área de Negócios em TI. Possui outras aprovações, porém não chegou a ser nomeado. Formação: Bacharel em Sistemas de Informação pela Universidade Católica de Brasília; especialista em Gestão de Projetos pela Universidade Católica de Brasília; especialista em Gestão de Tecnologia da Informação no Serviço Público pela faculdade Alvorada. Certificações: IBM 833 -Object Oriented Analysis and Design - Parte 1 (Analysis); IBM 834 - Object Oriented and Design - Parte 2 (Design); Scrum Foundation Professional Certificate (SFPC) -CertiProf; Remote Work and Virtual Collaboration Certificate (RWVCPC) - CertiProf.



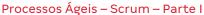




SUMÁRIO

Apresentação
Processos Ágeis – Scrum – Parte I
Scrum: Conceitos Iniciais
Pilares do Scrum
Transparência
Inspeção1
Adaptação1
Principais Benefícios do Scrum14
Papéis no Scrum
Time Scrum (Scrum Team)
Developers (Desenvolvedores)
Scrum Master
Product Owner (Dono do Produto)
Sprint
Resumo
Mapa Mental
Questões de Concurso
Gabarito
Gabarito Comentado5
Referências98







APRESENTAÇÃO

Olá, futuro servidor. Como estamos?

Nesta aula iremos tratar de alguns tópicos específicos para sua preparação. Trataremos sobre os principais tópicos de metodologias ágeis para desenvolvimento de software. É um assunto bastante cobrado pelas bancas e está muito em alta em todo o mercado.

Para auxiliá-lo em seus estudos, iremos colocar questões utilizadas pela banca e, na falta de mais questões, iremos incluir questões de outras bancas com o objetivo de fortalecer o entendimento e absorção do conteúdo.

A seguir teremos os principais conteúdos cobrados para o conteúdo de tecnologia da informação SCRUM.

Vamos ao conteúdo!

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 4 de 99



PROCESSOS ÁGEIS - SCRUM - PARTE I

Ao contrário das metodologias tradicionais para desenvolvimento de *softwares*, as metodologias ágeis estão focadas com as pessoas e nas entregas utilizáveis – propriamente falando. Perder muito tempo com artefatos e documentação não é uma boa ideia, tendo em vista que os requisitos devem mudar ao longo do desenvolvimento.

O Manifesto Ágil serve como uma alternativa aos métodos tradicionais, considerados "pesados" e inadequados. Estudar os principais tópicos das metodologias ágeis irá te ajudar a compreender de fato os *frameworks* (como o Scrum).

O Manifesto Ágil é uma declaração de valores e princípios essenciais para o desenvolvimento de *software*. Ele foi criado em fevereiro de 2001 no estado norte-americano de Utah, onde se reuniram dezessete profissionais que já praticavam formas diferentes de criar *software*.

Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software:

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar (importante saber estes 4 itens):

- · Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas;
- · Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
- · Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos;
- · Responder a mudanças mais que seguir um plano.

Assim, em metodologias ágeis, é mais importante ter o sistema funcionando do que existir uma documentação abrangente.

Existem 12 princípios que regem o Manifesto Ágil (você tem que entendê-los):

- 1. Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor.
- 2. Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.
- 3. Entregar software funcionando com frequência, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais curtos.
- 4. Pessoas relacionadas a negócios e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto e diariamente, durante todo o curso do projeto.
- 5. Construir projetos ao redor de indivíduos motivados, dando a eles o ambiente e suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho.
- 6. O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e por dentro de um time de desenvolvimento é através de uma conversa cara a cara.
 - 7. Software funcional é a medida primária de progresso.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 5 de 99



- 8. Processos ágeis promovem um ambiente sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter indefinidamente passos constantes.
 - 9. Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.
 - 10. Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.
 - 11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto-organizáveis.
- 12. Em intervalos regulares, o time reflete em como ficar mais efetivo, então, se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo.

A filosofia de vida ágil faz com que você dê mais valor nas interações humanas, foque mais nas pessoas, na colaboração entre os indivíduos e reduza totalmente os desperdícios.

Indivíduos e iterações	Mais importante do que processos e ferramentas. Desenvolvimento de software compreende em uma atividade humana. A interação entre as pessoas pode solucionar inúmeros problemas do processo. Ferramentas e procedimentos são importantes, mas devem ser mais usuais e simples.
	Melhor o software funcionando do que uma vasta documentação e burocracia.
Software funcionando	Clientes desejam resultados. Logo, querem um software em pleno funcionamento, de forma que agregue valor ao negócio (não adianta construir ferramentas que não irão melhorar a performance do seu cliente).
	Melhor ter uma colaboração eficiente com seu cliente do que gerir contratos extremamente burocráticos.
Maior colaboração com o cliente	O time de desenvolvimento deve atuar em conjunto com o cliente. As tomadas de decisão devem ser colaborativas e em conjunto. Assim, os objetivos poderão ser alcançados mais facilmente.
	O Manifesto Ágil prega que devemos responder mais às mudanças do que seguir um plano à risca.
Resposta a mudanças	A incerteza no meio do desenvolvimento de software é alta. Seguir um plano é importante, porém ele deve ser adaptativo. Devemos aprender com as informações e adaptar o plano sempre.

Logo, grave isto: HABILIDADES HUMANAS são MAIS IMPORTANTES do que ferramentas e processos.

Entregas contínuas: diferente das Metodologias Tradicionais que realizam, em geral, uma única entrega ao final do projeto, o Manifesto Ágil preconiza entregas regulares.

Realizar entregas contínuas do software, preferencialmente funcionando, ajuda bastante no que tange ao *feedback* contínuo. Assim, o cliente poderá fornecer insumos periódicos para a equipe.

Mais software / menos documentação: o processo de documentação deve ser leve e menos burocrático para todo o time de desenvolvimento. O software em funcionamento é

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 6 de 99



o único indicador do que, de fato, a equipe construiu. **Então grave isto: a documentação** deve ser apenas a essencial. **Não significa que não existe.**

Foco no cliente: menos burocracia e mais valorização na colaboração com o cliente. Então grave isto: colaboração entre time e cliente. Cliente presente significa mais valor ao negócio!

Respostas rápidas às mudanças: é necessário obter respostas rápidas a mudanças e seguir um desenvolvimento contínuo do software. Projetos são incertos e mudam constantemente por diversos fatores. Então grave isto: o desenvolvimento de software deve responder rapidamente às mudanças.

O desenvolvimento ágil promove um desenvolvimento sustentável. O que seria isso? Stakeholders e o time de desenvolvimento devem manter um ritmo de trabalho constante por todo o projeto. Outras formas de desenvolvimento não possuem essa restrição e, na prática, as horas extras faziam parte do trabalho.

Veremos mais a frente que algumas metodologias até 'travam' a quantidade de horas semanais de trabalho. Em períodos regulares, a equipe de desenvolvimento pode refletir sobre como se tornar mais eficaz e eficiente na forma de produzir software, refinando e ajustando comportamento de acordo com o ritmo do projeto.

Agilidade x Velocidade: ser ágil refere-se à capacidade de responder de forma adequada a mudanças no desenvolvimento. Ser rápido não consiste em ser ágil necessariamente. Segundo Pressman, a agilidade pode ser aplicada a qualquer processo de software. Porém, é essencial que seja projetado para que a equipe possa adaptar e alinhar as tarefas do projeto que está em andamento.

Existem no mercado diversos tipos de metodologias que seguem a mentalidade ágil:

- XP (Extreme Programming)
- Crystal
- FDD (Feature Driven Development)
- DSDM (Dynamic Systems Development Method)
- TDD (Test Driven Development)
- OSSD (Open Source Software Development)
- KANBAN
- OSSD
- ATDD
- SCRUNBAN
- BDD
- AGILE Modeling

Resumão geral de algumas metodologias (esse tópico poderá auxiliá-lo em várias questões):

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 7 de 99





Kanban é uma das metodologias ágeis pensadas para otimizar a execução de tarefas dentro de uma empresa. O método aposta no controle visual para o acompanhamento dos processos. Em um quadro, virtual ou físico, cada tarefa é representada por um cartão que vai avançando em colunas, de acordo com três ou mais classificações, como 'para fazer', 'fazendo' e 'feito'.

O propósito do Kanban é aprimorar a eficiência das equipes ao identificar obstáculos e restringir o trabalho em andamento (WIP), visando otimizar o fluxo de trabalho.

A metodologia Kanban envolve três papéis essenciais:

- Facilitador de Produto (Product Facilitator): Encarregado de definir e gerenciar a lista de tarefas do processo (também conhecida como backlog), bem como priorizar as tarefas com base no valor para o negócio.
- Supervisor de Dinâmica de Trabalho (Workflow Supervisor): Responsável por supervisionar o fluxo de trabalho, identificar gargalos e aprimorar o processo para garantir uma conclusão mais rápida das tarefas.
- Equipe Executora (Execution Team): Encarregada de realizar as tarefas do processo e manter o fluxo de trabalho. Esses membros executam as tarefas do backlog, conforme priorizadas pelo Facilitador de Produto.

Scrum (foco desta aula): consiste em método iterativo e incremental para o gerenciamento de projetos complexos, cujo objetivo é garantir agilidade nas entregas e maximizar a aderência aos requisitos dos clientes, a cooperação entre os integrantes da equipe e a produtividade de cada participante.

XP: desenvolvem software baseado em requisitos vagos e que se modificam rapidamente. Uma de suas práticas mais conhecidas é a programação em pares (apenas um conceito rápido).

PMBOK: uma estrutura geral, aplicável em qualquer tipo de projeto e não se caracteriza como um método, mas sim como um guia de boas práticas para o gerenciamento de projetos.

Lean: é um tipo de gerenciamento que visa evitar desperdícios – de tempo, custos, mão de obra / pessoas. Prega que somente o necessário deve ser utilizado para a realização de um determinado trabalho, etapa ou processo.



001. (FUNDATEC/2022/PROCESSOS DE SOFTWARE/DESENVOLVIMENTO ÁGIL SPGG/RS/ANALISTA DE PLANEJAMENTO/GESTÃO FINANCEIRA) Qual das alternativas abaixo NÃO é considerada um método ágil?

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 8 de 99







- a) Kanban.
- b) Scrum.
- c) Extreme programing (XP).
- d) PMBOK®.
- e) Lean.



Conforme vimos neste tópico o gabarito correto é a letra D.

Letra d.

002. (CESPE/CEBRASPE/2022/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/PROCESSOS DE NEGÓCIO) A respeito de escopo em projetos ágeis, Scrum e Kanban, julgue o próximo item. Kanban é uma metodologia ágil para desenvolvimento de software.



Kanban é uma metodologia de gestão de fluxo de trabalho, sendo uma abordagem visual que capacitar as equipes a monitorarem e controlarem suas atividades. Esta técnica pode ser implementada eficazmente no desenvolvimento de software, e a utilizamos para esse fim. Questão está errada.

Errado.

003. (CESPE/2018/BNB/ESPECIALISTA TÉCNICO/ANALISTA DE SISTEMA) Julgue o item a seguir, relativo à gerência de projetos, de acordo com as abordagens do Kanban e do Scrum. Quando utilizado para atividades de desenvolvimento de sistemas, o método Kanban ajuda a assimilar e a controlar o progresso das tarefas de forma visual.



Perfeito. Kanban proporciona uma abordagem visual que facilita a compreensão e o monitoramento do progresso das tarefas de um projeto.

Gabarito está correto.

Certo.

gran.com.br 9 de 99



Exemplo de um quadro KANBAN:



A seguir temos algumas diferenças entre as metodologias tradicionais e ágeis:

Fator	Tradicional	Ágil
Resultados Finais	Resultado com escopo bem elaborado e definido	Resultado em escopos dinâmicos que são adaptativos
Processos	Guiado por um plano bem definido	Processo guiado por pessoas e dinâmico conforme às prioridades
Papéis	Muito bem definidos	Equipe multidisciplinar e colaborativa
Quem comanda	Normalmente gerente de projetos	A própria equipe do projeto
Como o cliente atua	Mais fortemente nas fases iniciais e validações do produto	Fortemente em todo o projeto
Documentação	Muita documentação e fortemente detalhada	Somente o necessário conforme o andamento do projeto. Código é o principal artefato
Entregas	Conforme o plano inicial do projeto. Mudanças costumam ser custosas	Podem variar de acordo com o tamanho das entregas. Entregas costumam ser significativas
Previsão	Depende de monitoramento e planos de controle	Melhor previsibilidade do futuro devido a fácil adaptação e entregas constantes
Mudanças	Gestão formal de mudanças no projeto. Evita-se modificações no escopo e obedecem a níveis de hierarquia formais	Mudanças são bem-vindas. Cliente pode alterar as priorizações constantemente. Não é indicado modificar o escopo de uma sprint em andamento

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 10 de 99



Fator	Tradicional	Ágil
Tempo para entregas	Podem demorar muito até que uma entrega seja realizada para o cliente	Fixo e é conforme a definição de duração das iterações, que comumente variam entre 2 e 4 semanas. As prioridades podem ser modificadas com o tempo
Time do projeto	Papéis muito bem definidos	Equipe multidisciplinar, multifuncional e auto-organizada. Ela decide como fazer e atua de forma colaborativa.
Riscos	Pode exigir um grande esforço e equipe para atuar em riscos	A própria equipe atua com os riscos e pode obter apoio externo. Riscos são priorizados e revistos a cada sprint
Planejamento	Costuma-se detalhar bastante o projeto já no início	Planejamento de alto nível no início. Trabalho do backlog da sprint deve ser o foco do detalhamento
Gestão	Centralizado	Descentralizado
Medição de desempenho	Conformidade em relação ao plano	Valor no negócio
Ênfase em	Processos (mais burocracia)	Pessoas

Valorizar mais colaboração com o cliente do que negociação e formalização de contratos: O envolvimento contínuo do cliente é mais importante do que formalizações burocráticas e exaustivas para a construção de um produto. Desenvolvedores e clientes trabalham juntos em todo o desenvolvimento de software.

Fixando mais um conceito MUITO importante: No manifesto ágil a documentação NÃO é completamente descartável. Sendo utilizada de forma correta, ela pode contribuir bastante para agregar conhecimento ao time do projeto.

O PULO DO GATO



Software em funcionamento mais que documentação abrangente.

Podemos utilizar o ágil para qualquer tipo de software?

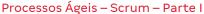
Conforme descrito por Sommerville:

Todos os métodos têm limites, e os métodos ágeis são somente adequados para alguns tipos de desenvolvimento de sistema. Na minha opinião, eles são mais adequados para o desenvolvimento de sistemas de pequenas e médias empresas e produtos para computadores pessoais.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 11 de 99







Como estamos estudando para a área de concursos públicos, temos que levar essa afirmação em consideração e como verdade.

Ter um software funcionando é a parte principal da agilidade. Metodologias tradicionais preconizam muito a parte de documentação que não agregam, em sua grande maioria, valor ao negócio e ao cliente. Projeto progredindo significa software funcionando. E não esqueçamos da simplicidade! Nada de construir produtos muito sofisticados sem necessidade. A agilidade preconiza a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado – é essencial. As Metodologias Tradicionais, algumas vezes, recorriam a implementações desnecessariamente complexas, a planejamentos exageradamente detalhados, entre outros.

Tenha em mente que a previsibilidade de um projeto que utiliza a agilidade como sua base é baseada nos constantes *feedbacks* que as metodologias oferecem. Como o cliente está sempre presente, existe sempre a oportunidade de obter um retorno sobre o produto que está sendo construído, gerando resultados mais precisos e, claro, agregando valor ao negócio.

Agora estudaremos o famoso **Scrum**.

SCRUM: CONCEITOS INICIAIS

Conceito inicial:

O Scrum consiste em método iterativo e incremental para o gerenciamento de projetos complexos, cujo objetivo é garantir agilidade nas entregas e maximizar a aderência aos requisitos dos clientes, a cooperação entre os integrantes da equipe e a produtividade de cada participante. É um dos métodos dos denominados "ágeis" mais difundidos no mercado de TI. (Aragon Fernandes, 2014)

Agora segundo Pressman: "São usados para orientar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as seguintes atividades metodológicas: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega".

Ele consiste em uma ferramenta de trabalho, portanto ele não fornece práticas, e sim uma estrutura na qual é possível enquadrar as práticas mais adequadas a cada situação (diferente do PMBOK – guias de boas práticas). SCRUM não diz COMO fazer. Diz O QUE deve ser feito.

Conceito segundo o Guia Scrum (muito cobrado em provas): Scrum é um framework leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos. Logo, é um framework.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 12 de 99



PILARES DO SCRUM

TRANSPARÊNCIA

A transparência garantirá que os aspectos do processo que afetam o resultado sejam visíveis para o time que está envolvido, inclusive o cliente.

Esses aspectos não apenas devem ser transparentes, mas também conhecidos. Logo, os conceitos devem ser conhecidos por todos os envolvidos. Exemplo: Isto está pronto?

INSPEÇÃO

Os diversos aspectos do processo devem ser inspecionados com uma frequência suficiente para que variações inaceitáveis no processo possam ser detectadas. A frequência da inspeção deve levar em consideração que qualquer processo é modificado pelo próprio ato da inspeção. O problema acontece quando a frequência de inspeção necessária excede a tolerância do processo à inspeção. Os outros fatores são a habilidade e a aplicação das pessoas em inspecionar os resultados do trabalho.

ADAPTAÇÃO

Se forem constatados que um ou mais aspectos do processo estão fora dos limites aceitáveis e que o produto resultante será inaceitável, ele deverá ajustar o processo ou o produto sendo desenvolvido e o mais rápido possível.

Existem três pontos para controle e adaptação no Scrum.

A Reunião Diária é utilizada para inspecionar o progresso em direção à Meta da Sprint e para realizar adaptações que otimizem o valor do próximo dia de trabalho.

As reuniões de Revisão da Sprint e de Planejamento da Sprint são utilizadas para inspecionar o progresso do objetivo principal e para fazer as adaptações que melhorem o valor da próxima Sprint.

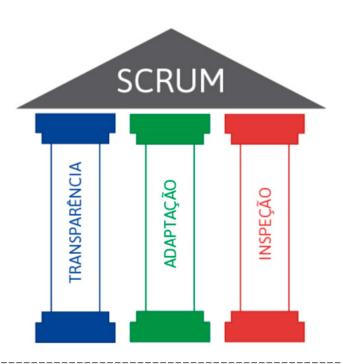
A Retrospectiva da Sprint é utilizada para revisar a Sprint passada e definir que melhorias serão implementadas.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 13 de 99



Mnemônico: TIA



PRINCIPAIS BENEFÍCIOS DO SCRUM

- · Adaptabilidade;
- O controle de processos empíricos e a entrega iterativa tornam os projetos adaptáveis e abertos a incorporar mudanças;
- · Transparência;
- Todos os radiadores de informação como o Quadro Scrum e o Gráfico Burndown do Sprint são compartilhados, levando a um ambiente de trabalho aberto;
- Feedback Contínuo;
- Feedback Contínuo é fornecido através dos processos Conduzir a Reunião Diária e Demonstrar e Validar o Sprint;
- · Melhoria Contínua;
- Os entregáveis são melhorados Sprint a Sprint, através do processo Refinar o Backlog Priorizado do Produto;
- Valor entregue ao cliente constantemente;
- Processos iterativos possibilitam a entrega contínua de valor através do processo
 Lançar Entregáveis com a frequência que o cliente necessitar;
- O processo de criar o Backlog priorizado do produto garante que os requisitos de maior valor para o cliente sejam atendidos primeiro;

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 14 de 99



- · Ritmo de trabalho sustentável;
- Os Processos Scrum são projetados de forma que as pessoas envolvidas consigam trabalhar em um ritmo sustentável, através do que elas possam, teoricamente, continuar indeterminadamente;
- · Desenvolvimento eficiente;
- O gerenciamento de tempo e minimizar o trabalho n\u00e3o essencial levam a n\u00edveis maiores de efici\u00e9ncia;
- · Time motivado;
- Os processos conduzir a reunião diária e retrospectiva do sprint levam a maiores níveis de motivação entre os colaboradores;
- · Resolução de problemas antecipada;
- Colaboração e colocation (colocação) de times multifuncionais levam a uma resolução de problemas mais rápida;
- · Foco no cliente;
- Ênfase no valor de negócios e ter uma abordagem colaborativa com os stakeholders garante um framework orientado ao cliente;
- · Propriedade coletiva;
- O processo Comprometer as Histórias de Usuário permite aos membros do time assumir a propriedade do projeto e do seu trabalho levando a uma melhor qualidade;
- · Ambiente inovador;
- Os processos Retrospectiva do Sprint e Retrospectiva do Projeto criam um ambiente de introspecção, aprendizado e adaptabilidade levando a um ambiente de trabalho inovador e criativo.



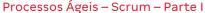
004. (IUDS/2021/ENGENHARIA DE SOFTWARE PROCESSOS DE SOFTWARE/DESENVOLVIMENTO ÁGIL IF-RJ) Das alternativas a seguir, qual é um benefício de se utilizar o Scrum?

- a) Scrum tem planejamento detalhado, no início do projeto, o que garante que os riscos são identificados e mitigados.
- b) Scrum é baseado, no princípio de gerenciamento por etapas, portanto garante que todos os benefícios esperados são alcançados.
- c) Scrum fornece um controle completo sobre o projeto para o Dono do Produto e ele é responsável por todas as atividades de desenvolvimento do produto em um Sprint.
- d) Scrum é tem prioridade orientada a valor, garantindo que o maior valor é fornecido no menor tempo possível.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 15 de 99

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE



Rodrigo Gomes



...

Como vimos, o Scrum oferece o máximo de valor possível para o cliente/negócio. Os requisitos são constantemente priorizados, de forma que, se um item possui mais valor do que outro, ele poderá ser desenvolvido e entregue antes. Quem é o responsável por ordenar os requisitos? O Product Owner. Deve-se considerar, além do valor, os riscos e as dependências entre as atividades que um produto pode ter, procurando tornar a etapa de priorização cada vez mais precisa.

Sobre os demais itens:

Como o projeto é dividido em sprints não é necessário um planejamento detalhado logo no início do projeto. Quanto mais entregas, mais 'claro' o projeto será para os envolvidos. Alguns dos princípios:

Controle Empírico do Processo, auto organização do time multidisciplinar, colaboração, priorização baseada em valor, time-boxing (prazos definidos para entregas) e desenvolvimento iterativo.

Além de que, falar que GARANTE que todos os benefícios serão alcançados é complicado (avaliador forçou a barra). Cuidado com os termos 'certeza', 'garantido', 'todos', 'sempre'.... O Product Owner é responsável pela gestão de entregas/marcos do projeto. Ele também ordena e prioriza os itens do backlog. Porém, ele não é responsável por todas as atividades de desenvolvimento. Lembre-se que existem o Scrum Master e o time de desenvolvimento (multidisciplinar).

Letra d.

O que é um gráfico Burndown?

Compreende em uma visualização gráfica que demonstra a quantidade de trabalho feito x a fazer. Logo, o trabalho remanescente.

O Gráfico Burndown do Sprint é acompanhado por um burndown planejado. Deve ser atualizado ao final de cada dia, conforme o trabalho é concluído.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 16 de 99

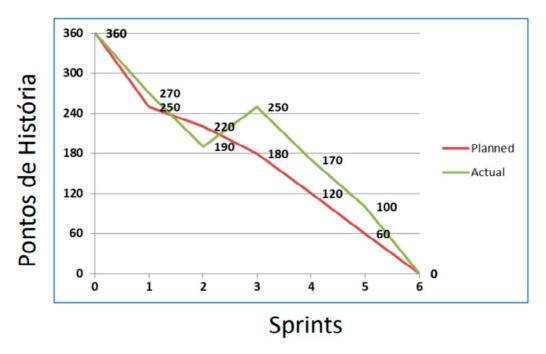


Gráfico Burndown

DIRETO DO CONCURSO

005. (FCC/2017/TST /TÉCNICO JUDICIÁRIO – PROGRAMAÇÃO) No Scrum, um Burndown Chart a) é o diagrama da estrutura hierárquica das tarefas do projeto, onde se pode observar o responsável pela execução de cada tarefa atribuída pelo Scrum Master.

- b) serve para o gerenciamento das aquisições do projeto como um todo, onde se pode observar o consumo de recursos materiais do Scrum Team.
- c) serve para controlar a atuação do Product Owner em relação à ociosidade do Scrum Team, observada ao longo do tempo de trabalho.
- d) serve para o monitoramento do progresso do projeto, onde pode se observar a correlação entre a quantidade de trabalho restante em função do tempo compromissado.
- e) é um diagrama de entregáveis por ordem de data de solicitação, elaborada pelo Scrum Master, que serve para controlar a atuação qualitativa e quantitativa do Product Owner com relação ao Product Backlog.



Conforme vimos, com o gráfico burndown é possível visualizar a evolução diária do trabalho em relação ao trabalho restante.

Letra d.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 17 de 99

PAPÉIS NO SCRUM

TIME SCRUM (SCRUM TEAM)

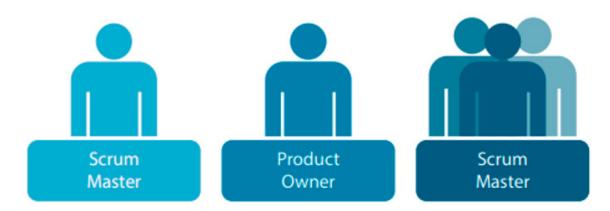
Compreende em um time pequeno de pessoas que irá desenvolver o produto utilizando o Scrum. Possuem tamanho necessário, normalmente de 5 a 9 pessoas. Compreende no Scrum Master, Product Owner e Developers.

Não existe sub-times e hierarquia dentro de um time Scrum. Logo, todos trabalham juntos de forma colaborativa. É uma unidade coesa de profissionais focados em um objetivo de cada vez.

Os times são multidisciplinares e possuem as habilidades necessárias para agregar ao time. Eles também são autogerenciáveis, o que significa que decidem internamente quem faz o quê, quando e como.

O Scrum Team é responsável por todas as atividades relacionadas ao produto, desde a colaboração com stakeholder / clientes, verificação, validação, manutenção, operação, pesquisa e desenvolvimento, e qualquer outra coisa que possa ser necessária.

Eles são estruturados de forma que sejam auto-organizáveis.



Papéis do Scrum

É importante destacar que, para o sucesso do uso do Scrum, o time precisa se tornar proficiente e aprender a ter 5 valores, sendo estes:

- Compromisso/Comprometimento: Compromisso pessoal com os objetivos / demandas;
- Foco: O time precisa trabalhar focado nas entregas da Sprint;
- · Abertura: Os stakeholders e o time devem estar abertos ao trabalho e aos desafios;
- Respeito: O time se respeita mutuamente para serem independentes e capazes de alcançar os objetivos;
- Coragem: Trabalhar com problemas complexos;

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 18 de 99





Valores do time Scrum

TAMANHO DO TIME SCRUM

O tamanho ideal para um time Scrum é de 6 a 9 pessoas.

Times grandes geram muita complexidade para o gerenciamento, porém não é um impeditivo. O Product Owner e o ScrumMaster não estão incluídos nessa conta. A composição do Time pode mudar ao final da Sprint.

CUIDADO: Se o PO também for desenvolvedor (programador), ele poderá fazer parte do time.

O time deve ser pequeno o suficiente de forma a se manter produtivo. Menos de três pessoas, podemos encontrar problemas de habilidades suficientes para o desenvolvimento do produto.



006. (2013/MPE-CE/ANALISTA MINISTERIAL/CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO) O Scrum é um modelo ágil para a gestão de projeto de software. No Scrum,

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 19 de 99



- a) o scrum team é a equipe de desenvolvimento com 6 a 10 pessoas, necessariamente dividida em papéis como analista, designer e programador.
- b) o scrum master é um gerente e um líder como nos modelos prescritivos, já que as equipes não são auto-organizadas.
- c) o product backlog precisa ser completo desde o início do projeto, contemplando todas as funcionalidades.
- d) as funcionalidades a serem implementadas em cada projeto (requisitos ou histórias de usuário) são mantidas em uma lista chamada de product backlog.
- e) o product owner define quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada sprint, porém, não é o responsável pelo ROI (Return Of Investment), nem por avaliar as necessidades dos clientes.



Vamos analisar os itens da questão:

- a) Errada. Não existe divisão de papéis no Scrum. Times também são interdisciplinares: membros do Time devem possuir todo o conhecimento necessário para criar um incremento no trabalho. Membros do Time frequentemente possuem conhecimentos especializados, como programação, controle de qualidade, análise de negócios, arquitetura, projeto de interface de usuário ou projeto de banco de dados.
- b) Errada. Os times Scrum são autogerenciáveis e auto-organizáveis.
- c) Errada. Product Backlog será complementado durante o projeto. Os requisitos do produto podem variar durante o andamento do projeto devido ao amadurecimento do conhecimento.
- d) Certa. O Product Backlog é uma lista com todas as funcionalidades e requisitos do produto definidas pelo Product Owner e ordenadas por prioridade.
- e) Errada. O PO é o responsável por avaliar as necessidades dos clientes. O Product Owner é considerado como o dono do produto, responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do time do Scrum.

Gabarito é a letra D.

Letra d.

DEVELOPERS (DESENVOLVEDORES)

Desenvolvedores (como o próprio nome diz) são os responsáveis em gerar os incrementos utilizáveis em cada Sprint.

Todos contribuem, mesmo que isso exija aprender novas habilidades ou lembrar-se de antigas. Não há títulos em Times, e não há exceções a essa regra. Os times não contém sub-times dedicados a áreas particulares como testes ou análise de negócios.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 20 de 99



As habilidades específicas necessárias geralmente são amplas e variam de acordo com o domínio de trabalho, sempre buscando a colaboração entre o time. No entanto, os Developers são sempre responsáveis por:

- · Criar um plano para a Sprint, o Sprint Backlog;
- · Introduzir gradualmente qualidade aderindo a uma Definition of Done;
- Adaptar seu plano a cada dia em direção à meta da Sprint;
- · Responsabilizar-se mutuamente como profissionais.

SCRUM MASTER

Ele é o responsável por estabelecer o Scrum para o time. Auxilia os participantes do time a compreenderem a teoria e a prática do Scrum, colaborando diretamente para a eficácia do projeto. Logo, garantirá que as práticas do Scrum sejam aplicadas.

O Scrum Master serve ao Scrum Team de várias maneiras, incluindo:

- · Treinar os membros do time em autogerenciamento;
- Ajudar o Scrum Team a se concentrar na criação de incrementos de alto valor que atendem aos objetivos da Sprint;
- · Provocar a remoção de impedimentos ao progresso do time;
- Garantir que todos os eventos Scrum ocorram e sejam positivos, produtivos e mantidos dentro do Timebox estabelecido;
- O Scrum Master auxilia o Product Owner (veremos a seguir):
- a encontrar técnicas para definição da meta e gerenciamento do product backlog;
- no entendimento das necessidades dos itens a serem produzidos;
- a planejar o desenvolvimento do produto com o time e facilitar a colaboração do time e stakeholders;
- Com relação à organização, o Scrum Master:
- Lidera, treina e orienta a organização na adoção do Scrum;
- · Planeja e aconselha implementações de Scrum dentro da organização;
- Ajuda os funcionários e os stakeholders a compreender e aplicar uma abordagem empírica para trabalhos complexos;
- · Remove barreiras entre stakeholders e Scrum Teams;
- Pode ser um membro do Time.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 21 de 99



O PULO DO GATO

Scrum Master remove obstáculos, facilita resultados. É um escudo para interferência externas. Deve ser um facilitador o mais neutro possível; trabalha para o time como um todo, e não apenas os desenvolvedores.

IMPORTANTE: Nunca deve ser, ao mesmo tempo, o Product Owner.

Ele também pode ser um membro do Time, como um desenvolver do time.

·



007. (TCE-RO/ANALISTA DE INFORMÁTICA) Com relação às metodologias ágeis de desenvolvimento, julgue os itens subsequentes.

Na metodologia Scrum, a equipe trabalha nos processos e não há cargos na equipe. Como um dos papéis necessários, o Scrum master deve garantir que o processo seja entendido e atuar como facilitador para ajudar a equipe.



Um dos papéis do Scrum Master é manter o entendimento entre a equipe, facilitando os envolvidos.

Mais uma vez para gravarmos bem:

- · Ser responsável pela aplicação dos valores e práticas Scrum;
- Remover obstáculos facilita resultados;
- · Garantir a plena funcionalidade e produtividade da equipe;
- · Blindar a equipe contra interferência externas.

Certo.

008. (2018/ABIN/OFICIAL TÉCNICO DE INTELIGÊNCIA/ÁREA 9) A respeito de Scrum, julgue o item que se segue.

O Scrum master tem a responsabilidade de ajudar todos os envolvidos no projeto a manter as práticas e os princípios do Scrum.



Conceito bem elaborado do que é um Scrum Master. O Scrum Master é responsável pela eficácia do Scrum Team. Eles fazem isso permitindo que o Scrum Team melhore suas práticas, dentro do framework Scrum.

Certo.

gran.com.br 22 de 99



PRODUCT OWNER (DONO DO PRODUTO)

Ele é responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do Scrum Team. O Product Owner também é responsável pelo gerenciamento eficaz do Product Backlog, sempre um representante direto do cliente ou de um comitê.

Algumas de suas responsabilidades:

- · Desenvolver e comunicar explicitamente a meta do produto;
- · Criar e comunicar claramente os itens do Product Backlog;
- · Ordenar os itens do Product Backlog;
- · Garantir que o Product Backlog seja transparente, visível e compreensível.

O Product Owner pode fazer o trabalho acima ou pode delegar a responsabilidade a outros, mantendo-se sempre como responável.

O Product Owner é uma pessoa, não um comitê. Porém, pode representar um. Pode representar as necessidades de muitos stakeholders no Product Backlog. Aqueles que desejam alterar o Product Backlog podem fazê-lo tentando convencer o Product Owner – o que MANDA no que será desenvolvido ou não.

SPRINT

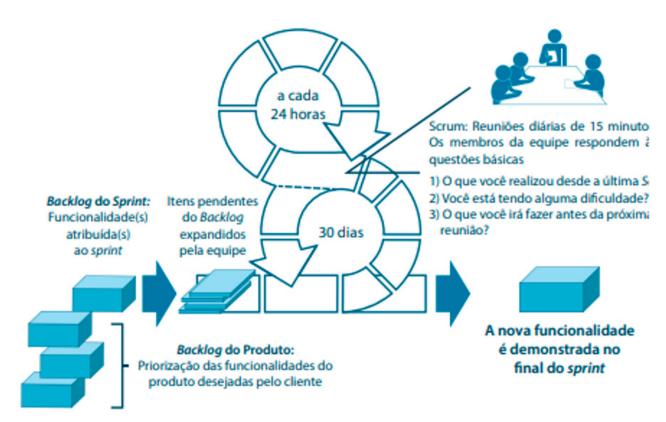
As Sprints são um dos principais eventos do Scrum e compreende em uma iteração do todo. Sprints são eventos com duração fixa. Durante a Sprint, o Scrum Master garante que não será feita nenhuma mudança que possa afetar o objetivo principal (itens estes priorizados pelo Product Owner).

O Scrum Master garante que não será feita nenhuma mudança que possa afetar a Meta da Sprint. Tanto a composição do time quanto as metas de qualidade devem permanecer constantes durante o seu desenvolvimento.

Grave isto: A cada sprint são produzidos incrementos do produto potencialmente liberáveis ou utilizáveis e possuem tempo de duração fixos (geralmente um mês).

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 23 de 99



Fluxos do Scrum segundo Pressman

Cancelamento de uma Sprint: A Sprint pode ser cancelada se, e somente se, sua meta for considerada obsoleta pelo Product Owner quando analisado o projeto como um todo. O PO pode até cancelar sob influência das partes interessadas, do Time ou do ScrumMaster. Porém, ele dará a última palavra.

Por que cancelaríamos uma Sprint?

A gerência pode precisar cancelar uma Sprint se a Meta da Sprint se tornar obsoleta. Isso pode ocorrer se a organização/órgão mudar de direção ou se as condições do mercado ou tecnologia mudarem, inviabilizando a continuidade da Sprint. Em geral, uma Sprint deve ser cancelada se ela não fizer mais sentido dadas as circunstâncias atuais.

Quando uma Sprint é cancelada, todos os itens do Backlog do Produto que estejam completados e "feitos" são revisados. Eles são aceitos se representarem um incremento potencialmente entregável. Todos os outros itens do Backlog do Produto são devolvidos ao Backlog do Produto com suas estimativas iniciais. Assume-se que qualquer trabalho realizado nesses itens é perdido. Cancelamentos de Sprints consomem recursos, já que todos têm que se reagrupar em outra reunião de Planejamento de Sprint para iniciar uma nova Sprint.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 24 de 99



RESUMO

Metodologias ágeis são dinâmicas, interativas, adaptativas, receptivas a mudanças, colaborativas e focadas nas pessoas. **Não** consiste em uma metodologia **preditiva**.

Relembrando: simplicidade, adaptação a mudanças, entregas frequentes, colaboração constantes e foco nas pessoas.

Principais valores do manifesto ágil:

- Indivíduos e Interações > Processos e Ferramentas;
- Software funcional > Documentação abrangente;
- · Colaboração com o cliente > Negociação de contratos;
- · Responder a mudanças > Seguir um plano
- 12 Princípios do manifesto ágil:
- 1) Satisfação do cliente através da entrega contínua é a prioridade mais alta;
- 2) Mudanças são bem-vindas, mesmo no fim do desenvolvimento;
- 3) Entrega de software funcional com frequência, em curtos períodos;
- 4) Área de negócio e desenvolvedores trabalham em conjunto;
- 5) Desenvolvimento de projetos em torno de pessoas motivadas, oferecendo o ambiente e suporte necessários;
- 6) Troca de informações entre a equipe de desenvolvimento face a face, e não através de documentos;
 - 7) Software funcional é a medida primária de progresso;
 - 8) Desenvolvimento em ritmo constante e sustentável;
 - 9) Atenção permanente à excelência técnica e bom design;
- 10) Simplicidade é essencial a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feita;
 - 11) Times autogerenciados e auto-organizados;
- 12) Periodicamente, a equipe reflete sobre como se tornar mais efetiva, e, a partir daí, refina e ajusta seu comportamento.

SCRUM

Papéis:

Scrum Team: equipe de desenvolvimento do projeto. É uma equipe multifuncional composta por expertises necessárias que trabalharão no desenvolvimento ou construção do produto e possuem todo o conhecimento necessário para entregar incrementos de um produto funcional ao final de cada sprint. Criam planos para a Sprint e desenvolvem os incrementos do produto;

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 25 de 99



Product Owner: dono do produto, responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do time do Scrum e por gerenciar de forma eficaz o Product Backlog. Responsável por elaborar, desenvolver e comunicar a visão e meta do projeto, além de criar, gerenciar e comunicar os itens do Product Backlog, priorizando, maximizando e garantindo o valor, entendimento e visibilidade do produto.

É um representante direto do cliente ou de um cômite.

Scrum Master: líder da equipe, remove impedimentos e é o facilitador dos eventos. É o responsável por garantir que toda a equipe compreenda, adote e siga as regras do Scrum.

EVENTOS OU CERIMÔNIAS

Sprint Planning: identifica quais itens do Product Backlog serão desenvolvidos durante a Sprint. Duração de 8 horas.

Parte 1: duração de 4 horas para definir os itens que irão compor a Sprint. Todos podem participar.

Parte 2: duração de 4 horas e os itens selecionados na primeira parte serão refinados para o desenvolvimento. Todos podem participar.

História de usuário: uma descrição concisa de uma necessidade do usuário do produto sob o ponto de vista deste usuário.

Pontos de História: unidade de medida que leva em consideração o esforço necessário para desenvolvimento da funcionalidade / item do backlog. Para obter esta estimativa, a equipe de desenvolvimento realizará uma comparação com outras histórias do projeto.

Backlog do Produto: lista dos itens do projeto / produto a ser desenvolvido levantados até o presente momento de forma ordenada e priorizada. É mantida pelo PO.

Sprint Backlog: é uma lista criada a partir do backlog do produto transformado em uma lista de tarefas de teor técnico. É mantido pela equipe de desenvolvimento.

Daily Meeting (reunião diária): as reuniões diárias ocorrem ao longo da Sprint visando acompanhar / inspecionar o trabalho, bem como revisar o que foi feito desde a última reunião. Devem ser rápidas, no máximo 15 min, tendo como participantes o Team e o Scrum Master

Sprint Review (reunião de revisão): inspeção do estado atual do produto, principalmente através de feedbacks que possam contribuir para o avanço do produto. Neste momento o PO aceitará ou não a entrega da Sprint. PO, Scrum Master, time de desenvolvimento e possíveis convidados participam.

Sprint Retrospective (retrospectiva): compreende em uma avaliação do trabalho realizado, identificando potenciais pontos de melhoria no produto e no desempenho do time envolvido no projeto. O seu principal objetivo é melhorar o trabalho de desenvolvimento da equipe Scrum, fazendo com que uma sprint seja mais eficiente do que a outra. Sendo assim, entender os pontos de melhoria é fundamental.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 26 de 99



ARTEFATOS DO SCRUM

Product Backlog: lista ordenada (por valor, risco, prioridade) de requisitos ou funcionalidades que o produto deve conter criada pelo Time Scrum e de responsabilidade do Product Owner. É um artefato dinâmico e nunca estará 100% completo. Possui ordenação de forma priorizada para ser desenvolvida pelo time.

Sprint Backlog: consiste nas tarefas que o time executa para transformar itens do Backlog do Produto em um incremento pronto. São elaboradas durante a Reunião de Planejamento. Os itens devem ser decompostos suficientemente para que o time possa implementar.

Incremento: cada incremento é adicionado a todos os incrementos anteriores, garantindo que todos os incrementos funcionem juntos. A fim de agregar valor, o incremento deve ser utilizável pelo usuário / cliente e aceito pelo PO.

Definição de Dod ou Pronto: é uma descrição formal do estado do Incremento quando ela atende às medidas de qualidade exigidas para o produto. O Definição de Pronto cria transparência ao fornecer a todos um entendimento compartilhado de qual trabalho foi concluído como parte do Incremento.

Gráfico de Burndown: este artefato gráfico torna visível a evolução diária da evolução do trabalho do time. Exibe um comparativo entre o trabalho estimado com o trabalho realizado. Via de regra, utiliza-se esforço planejado pelo tempo decorrido.

PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO SCRUM

É baseado no empirismo, lean e agile thinking. Logo, sua experiência é aumentada para tomar decisões no decorrer do projeto, redução de desperdícios e as entregas devem ser focadas no cliente, evitando produzir códigos desnecessários que não agregam valor

A equipe é formada por pessoas multidisciplinares (menos centralização e especialização). O time possui habilidade e conhecimento para o trabalho em equipe e estes devem ser sempre compartilhados. Logo, o código é de todos (não há um proprietário da equipe).

Os 3 principais papéis: Product Owner (dono do produto), Scrum Master e time de desenvolvimento.

O desenvolvimento é feito de forma iterativa e incremental, adaptando-se às mudanças, controlando riscos e com ações rápidas durante o decorrer do projeto.

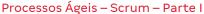
Os quatro principais eventos, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective, servem como marcos que se encaixam dentro de uma Sprint.

É baseado em três pilares empíricos: transparência, inspeção e adaptação.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 27 de 99









O PULO DO GATO

Pilares do Scrum **TIA T**RANSPARÊNCIA **I**NSPEÇÃO **A**DAPTAÇÃO

Mais uma vez!

Product Owner: prioriza o trabalho para um problema complexo em um Product Backlog;

O **Scrum Team**: constrói a Sprint Backlog;

O trabalho da Sprint segue com reuniões diárias realizadas pela equipe de desenvolvimento;
O Scrum Team transforma uma seleção do trabalho em um incremento de valor utilizável;
Ao final do Sprint, há uma Revisão em que é inspecionado se o incremento do produto entregue realmente satisfaz às expectativas dos clientes. Quem valida é o Product Owner;

Em seguida, realiza-se a Retrospectiva da Sprint em que as melhorias apontadas servem de entrada para a próxima reunião de planejamento.

RESUMO DAS CERIMÔNIAS DO SCRUM

- O PO coordena o trabalho para resolver um problema complexo de um product backlog (lista com todos os requisitos do projeto)
- O time faz a reunião de planejamento e constrói a Sprint Backlog (tarefas que serão desenvolvidas na Sprint)
- O trabalho da Sprint será inspecionado com reuniões diárias realizadas pela equipe de desenvolvimento
- Ao final do Sprint, existe uma Revisão em que é inspecionado se o incremento do produto entregue satisfaz às expectativas dos clientes
- A Retrospectiva da Sprint em que as melhorias apontadas servem de entrada para a próxima reunião de planejamento.

gran.com.br 28 de 99



MAPA MENTAL



O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 29 de 99



PRINCÍPIOS DO MANIFESTO ÁGIL



Valores		
Interação entre Indivíduos	mais do que	Processos e Ferramentas
Produto funcionando	mais do que	Documentação Extensa
Colaboração com o cliente	mais do que	Termos Negociados (contrato)
Resposta às mudanças	mais do que	Cumprimento de planos
Ágil		Tradicional

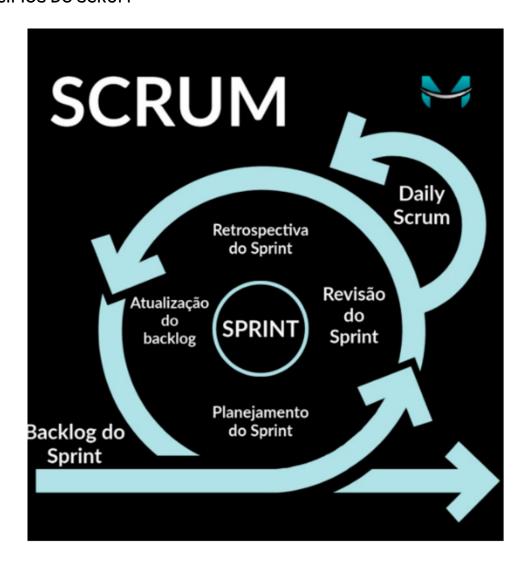
gran.com.br 30 de 99



ÁGIL X TRADICIONAL



PRINCÍPIOS DO SCRUM



O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 31 de 99



FLUXO DO SCRUM

PRODUCT BACKLOG	Compreende em uma lista ordenada por prioridade definida pelo PO no qual constam as funcionalidades que o produto deverá abranger
SPRINT BACKLOG	Itens selecionados do Product Backlog, mais a meta da sprint e mais um plano de ação para entregar um incremento utilizável. Responsabilidade do time de desenvolvimento
SPRINT REVIEW	Compreende dos itens do Backlog do Produto completados durante uma Sprint e de todas as sprints anteriores
SPRINT PLANNING	Reunião dividida em duas partes com duração máxima de 8 horas. 1. Equipe seleciona e detalha os itens a serem desenvolvidos na Sprint 2. Os itens são estimados e as tarefas para entregar o incremento são detalhadas

DAILY SCRUM	A Daily é realizada para melhorar a comunicação do time, monitorar as demandas que estão sendo desenvolvidas, identificar impedimentos e adaptar possíveis mudanças. Tem duração máxima de 15 minutos
SPRINT REVIEW	Duração máxima de 4 horas e ocorre ao final de cada Sprint. Será apresentado o que foi desenvolvido ao PO de forma que ele possa validar as funcionalidades
SPRINT RETROSPECTIVE	Duração máxima de 3 horas realizada após s Revisão da Sprint. A equipe terá como foco revisar e validar o processo executado, aumentando a qualidade das próximas entregas

Os 12 Princípios Ágeis

























O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 32 de 99



QUESTÕES DE CONCURSO

001. (CESGRANRIO/2023/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS) Em ambientes ágeis de gerenciamento de projetos, tanto o Scrum quanto o Kanban têm como objetivo aprimorar a eficiência e a colaboração da equipe.

Uma diferença marcante, porém, entre as duas abordagens é que o

- a) Scrum utiliza iterações fixas de tempo (sprints), enquanto o Kanban não possui limite de tempo fixo.
- b) Scrum organiza as tarefas em listas individuais, enquanto o Kanban utiliza burndown charts para rastrear o progresso.
- c) Scrum prioriza a entrega a partir dos requisitos acordados em contrato, enquanto o Kanban foca em iterações bem definidas para alcançar os objetivos do projeto.
- d) Kanban enfatiza reuniões diárias (daily stand-ups), enquanto o Scrum não faz uso desse tipo de reunião.
- e) Kanban requer um Product Owner responsável pela definição das histórias de usuário, enquanto o Scrum não tem essa função.

002. (CESGRANRIO/2023/AGERIO/ANALISTA DE DESENVOLVIMENTO) O Scrum é um Ciclo de Vida Ágil, proposto para o desenvolvimento de software, baseado nos princípios da transparência, inspeção e adaptação, que emprega uma abordagem para que o desenvolvimento dos entregáveis aconteça de forma

- a) incremental e interativa
- b) incremental e iterativa
- c) interativa e iterativa
- d) linear e incremental
- e) linear e interativa

003. (CESGRANRIO/2018/TRANSPETRO ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR) O framework da metodologia de desenvolvimento SCRUM funciona apoiado em seis princípios igualmente importantes. Dois deles são Controle de Processos Empíricos e Auto-organização.

Os outros quatro princípios são:

- a) Colaboração, Priorização Baseada em Valor, Time-boxing e Desenvolvimento Iterativo
- b) Colaboração, Priorização Baseada em Recursos, Time-flowing e Desenvolvimento Contínuo
- c) Colaboração, Priorização Baseada em Recursos, Time-boxing e Desenvolvimento Escalar
- d) Processos, Priorização Baseada em Valor, Time-boxing e Desenvolvimento Linear
- e) Processos, Priorização Baseada em Recursos, Time-flowing e Desenvolvimento Progressivo

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 33 de 99



004. (CESGRANRIO/2018/BANCO DA AMAZÔNIA) No SCRUM, o Backlog da Sprint é "um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint" (Schwaber e Sutherland, 2017).

Durante a Sprint, quem pode alterar o Backlog da Sprint?

- a) Product Owner, apenas
- b) Scrum Master, apenas
- c) Time de Desenvolvimento, apenas
- d) Time de Desenvolvimento e o Product Owner, apenas
- e) Time de Desenvolvimento e o Scrum Master, apenas

oos. (CESGRANRIO/2010/ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS) Em um projeto de desenvolvimento de software, os membros da equipe do projeto conversam, diariamente, numa rápida reunião, para verificar o andamento das tarefas e expor eventuais dificuldades. Essa equipe é multidisciplinar, composta predominantemente de profissionais experientes que trabalham em conjunto com, pelo menos, um representante do cliente. As iterações de trabalho são curtas e, ao final de cada uma delas, o produto ganha novas funcionalidades. Nesse momento, a versão atual é apresentada funcionando ao cliente, visto que ter o software funcionando é mais importante do que ter uma documentação detalhada. O modelo de desenvolvimento de sistemas que se encaixa nesse cenário é o

- a) em espiral.
- b) de software aberto.
- c) de prototipagem rápida.
- d) scrum.
- e) Cascata.

006. (CESGRANRIO/2010 ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/SUPORTE BASIS SAP R3) No âmbito do desenvolvimento ágil de sistemas de informação, é INCORRETO afirmar que, no SCRUM,

- a) as atividades são definidas com uma duração fixa.
- b) o foco é nas tarefas e não nos objetivos e resultados.
- c) o desenvolvimento é iterativo e incremental.
- d) cada iteração foca nas necessidades mais prioritárias.
- e) cada iteração é finalizada com funcionalidades completas.

007. (CESGRANRIO/2021/BANCO DA AMAZÔNIA/TÉCNICO CIENTÍFICO) "O Scrum é um arcabouço que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos."

(SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. O Guia do Scrum, O Guia Definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo. Nov. 2020. p 3. Adaptado).

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 34 de 99



Para cumprir seu objetivo, o Scrum se baseia em quatro eventos formais, contidos dentro de um evento de maior duração: a Sprint.

Tais eventos formais implementam os três pilares empíricos do Scrum, que são

- a) compromisso, abertura e adaptação
- b) respeito, coragem e foco
- c) respeito, inspeção e adaptação
- d) transparência, compromisso e respeito
- e) transparência, inspeção e adaptação

008. (INSTITUTO CONSULPLAN PROVA/INSTITUTO CONSULPLAN/HEMOBRÁS/ANALISTA ADMINISTRATIVO/ÁREA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – 2021) A metodologia Scrum é formada por papéis, cerimônias e artefatos, subdivididos em demais insumos. "Assegurar de que a metodologia está sendo seguida e conduzir reuniões diárias e reuniões de planejamento de atividades" são responsabilidades de um dos insumos. Trata-se de:

- a) Scrum Master.
- b) Product Owner.
- c) Planning Poker.
- d) Product Backlog.
- e) Equipe de desenvolvimento.

009. (CESGRANRIO/2018/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR-SAP) Entre os processos de desenvolvimento de software ágeis mais usados no Brasil está o SCRUM. Quais são os pilares do SCRUM que apoiam a implementação de controle de processo empírico?

- a) Comprometimento, coragem, foco e respeito
- b) Comprometimento, transparência e adaptação
- c) Coragem, inspeção e adaptação
- d) Transparência, adaptação, foco e respeito
- e) Transparência, inspeção e adaptação

010. (CESGRANRIO/2019/UNIRIO/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Uma equipe de desenvolvimento adota o método SCRUM para gerenciar seu projeto.

Para iniciar a reunião de planejamento da Sprint, deve(m)-se definir e atualizar

- a) o Backlog do Produto
- b) o plano de revisão da Sprint
- c) o plano de retrospectiva da Sprint
- d) a função de cada membro da equipe de desenvolvimento
- e) as tarefas necessárias para cada história do usuário

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 35 de 99

011. (CESGRANRIO/2018/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/ PROCESSOS DE NEGÓCIO) No uso de alguns métodos ágeis, como o SCRUM, é comum que o esforço de desenvolvimento seja avaliado por meio de Pontos de História (Story Points).

Essa metodologia usa cartas, semelhantes a cartas de baralho, onde cada uma apresenta um valor de uma escala de valores numéricos, que, normalmente, segue a seguinte sequência:

- a) 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10B
- b) 0,1,2,3,5,8,13,20,40 e 100
- c) 0,1,2,4,8,16,32,64,128
- d) 1,2,3,6,12,24,48,96
- e) 1,5,10,50,100,500,1000

012. (CESPE/CEBRASPE/2022/BANRISUL/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) Julgue o item a seguir, relativos ao Scrum e ao Kanban.

No Scrum, a definição de pronto é considerada o compromisso a ser alcançado pelo sprint backlog, ao término da execução com sucesso da sprint.

013. (CESPE/CEBRASPE/2022/BANRISUL/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) Julgue o item a seguir, relativos ao Scrum e ao Kanban.

Durante a sprint, nenhuma mudança que coloque em risco a meta da sprint é feita, contudo o product backlog pode ser refinado conforme necessário.

- **014.** (APEX BRASIL PROVA: CESPE/CEBRASPE/2022/APEX BRASIL/PERFIL 7: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC)/ESPECIALIDADE/SISTEMAS E APLICAÇÕES) No Scrum, a cerimônia que define o início do ciclo de uma sprint e que auxilia na definição da sprint backlog é chamada de
- a) sprint backlog.
- b) sprint retrospective.
- c) sprint planning.
- d) daily scrum.
- **015.** (CESPE/CEBRASPE/2022/PGE-RJ/ANALISTA DE SISTEMAS E MÉTODOS) Julgue o próximo item, relativos a metodologias ágeis para a gestão de projetos e o desenvolvimento de software.

Na metodologia Scrum, o prazo de uma sprint pode ser alterado para se adequar ao tempo de implementação dos itens da sprint.

016. (CESPE/CEBRASPE/2022/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/PROCESSOS DE NEGÓCIO) A respeito de escopo em projetos ágeis, Scrum e Kanban, julgue o próximo item.

O evento timeboxed (sprint), em Scrum, é executado em sala fechada e tem duração indeterminada.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 36 de 99



017. (CESPE/CEBRASPE/2022/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/PROCESSOS DE NEGÓCIO) A respeito de escopo em projetos ágeis, Scrum e Kanban, julgue o próximo item.

No Scrum, para cada sprint o time de desenvolvimento realiza uma reunião de curta duração, na qual se faz necessária a presença do product owner e do scrum master.

018. (CESPE/CEBRASPE/2022/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/ENGENHARIA DE SOFTWARE) Julgue o próximo item, relativos a ciclo de vida de software.

No Scrum, todo o trabalho necessário para atingir a meta do produto está embutido nas sprints, inclusive as daily scrums e as sprint retrospective.

019. (CESPE/CEBRASPE/TELEBRAS/ESPECIALISTA EM GESTÃO DE TELECOMUNICAÇÕES/ÁREA ANALISTA DE TI/2022) Ao se usar a metodologia Scrum, recomenda-se que, ao final do sprint, ocorra uma reunião (sprint review) em que a equipe Scrum e todas as partes interessadas se encontrem, preferencialmente de modo informal, com os objetivos de validar as entregas da equipe Scrum e verificar se os critérios estabelecidos no planejamento foram executados.

- **020.** (IUDS/2021/IF-RJ/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Entre os benefícios do SCRUM está a melhoria contínua, sobre isso, é correto afirmar que:
- a) Entregáveis são melhorados sprint a sprint, por meio do processo refinar o backlog priorizado do produto.
- b) Processos iterativos possibilitam a melhora continua de valor do produto por meio do processo lançar entregáveis.
- c) Os Processos Scrum são projetados de forma que as pessoas envolvidas consigam melhorar em um ritmo sustentável.
- d) O gerenciamento de tempo e minimizar o trabalho não essencial levam a níveis maiores de eficiência.
- **021.** (CESPE/CEBRASPE/2021/SEFAZ-AL/AUDITOR FISCAL DA RECEITA ESTADUAL) Os métodos ágeis são métodos de desenvolvimento incremental, com incrementos pequenos e em prazos curtos, e envolvem os clientes no processo de desenvolvimento para obter feedback rápido sobre a evolução dos requisitos.
- **022.** (FCC/2017/TST/TÉCNICO JUDICIÁRIO/PROGRAMAÇÃO) No Scrum, um Burndown Chart a) é o diagrama da estrutura hierárquica das tarefas do projeto, onde se pode observar o responsável pela execução de cada tarefa atribuída pelo Scrum Master.
- b) serve para o gerenciamento das aquisições do projeto como um todo, onde se pode observar o consumo de recursos materiais do Scrum Team.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 37 de 99

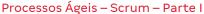


- c) serve para controlar a atuação do Product Owner em relação à ociosidade do Scrum Team, observada ao longo do tempo de trabalho.
- d) serve para o monitoramento do progresso do projeto, onde pode se observar a correlação entre a quantidade de trabalho restante em função do tempo compromissado.
- e) é um diagrama de entregáveis por ordem de data de solicitação, elaborada pelo Scrum Master, que serve para controlar a atuação qualitativa e quantitativa do Product Owner com relação ao Product Backlog.
- **023.** (CS-UFG/2018/SANEAGO/GO/ANALISTA DE SISTEMAS) Dentro do método SCRUM, quais são as informações utilizadas para criar o gráfico burndown?
- a) Tempo total da sprint e esforço estimado para as tarefas não realizadas.
- b) Tempo gasto na resolução das tarefas do projeto e estimativas para as tarefas não realizadas.
- c) Tempo gasto na sprint anterior e esforço de tarefas já realizadas.
- d) Tempo total na resolução de impedimentos e estimativas para finalização do projeto.
- **024.** (CESPE/2018/ABIN/OFICIAL TÉCNICO DE INTELIGÊNCIA/ÁREA 9) A respeito de Scrum, julgue o item que se segue.
- O Scrum master tem a responsabilidade de ajudar todos os envolvidos no projeto a manter as práticas e os princípios do Scrum.
- **025.** (FCC/2010/TRE/TÉCNICO JUDICIÁRIO PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS) São algumas das metodologias de desenvolvimento de software consideradas ágeis (Agile Software Process Models):
- a) RUP, XP e DSDM.
- b) Waterfall, RUP e FDD.
- c) XP, FDD e RUP.
- d) Scrum, XP e FDD.
- e) Scrum, Waterfall e DSDM.
- **026.** (CESPE/2018/CGM DE JOÃO PESSOA-PB/AUDITOR MUNICIPAL DE CONTROLE INTERNO/ DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) O scrum master é o ponto central que detém poderes de liderança sobre o produto.
- **027.** (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.
- O Scrum master possui autoridade para cancelar uma sprint antes de o time-boxed da sprint terminar.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 38 de 99

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE







- **028.** (FGV 2021/ANALISTA ESPECIALIZADO) Com referência aos valores do The Agile Manifesto, analise as afirmativas a seguir:
- I Processos e ferramentas mais que indivíduos e interação entre eles.
- II Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- III Colaboração do cliente mais que negociação de contratos.
- IV Seguir um plano mais que responder a mudanças.

Está correto o que se afirma em

- a) I e II, somente.
- b) II e III, somente.
- c) III e IV, somente.
- d) I e IV, somente.
- e) II e IV, somente.
- **029.** (FGV/2009/MEC/ANALISTA DE SISTEMAS-ESPECIALISTA) Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. No Scrum, os projetos são divididos em ciclos chamados:
- a) Product Backlog.
- b) Sprint Backlog.
- c) Scrum Master.
- d) Daily Scrum.E
- e) Sprints.
- **030.** (FCC/2011/INFRAERO/ANALISTA DE SISTEMAS/ARQUITETURA DE SOFTWARE) Um dos principais conceitos do Scrum para atacar a complexidade do desenvolvimento e gerenciamento de software é a implantação de um controle descentralizado, capaz de lidar mais eficientemente com contextos pouco previsíveis. Para tanto, o gerenciamento é distribuído por meio de três agentes independentes que são:
- a) Product Owner, Scrum Team e Scrum Master
- b) Product Owner, Product Backlog e Planning Meeting.
- c) Product Owner, Sprint e Planning Meeting.
- d) Sprint, Scrum Master e Planning Meeting.
- e) Sprint, Scrum Team e Product Backlog.
- **031.** (FCC/2019/SANASA CAMPINAS/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO) Um Analista de TI tem como tarefas ordenar os itens do Backlog do Produto visando o alcance das metas e missões do projeto, buscando garantir que o Backlog do Produto esteja claro de forma a mostrar no que o Time Scrum vai trabalhar a seguir e ainda visando garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 39 de 99



Produto no nível necessário. Considerando que o projeto é baseado no Scrum, o Analista está no papel de

- a) Scrum Master.
- b) Gerente do Produto.
- c) Sprint Manager.D
- d) Product Owner.
- e) Development Team Leader.
- **032.** (FCC/2011/TCE-PR/ANALISTA DE CONTROLE-INFORMÁTICA) Na metologia Scrum, Sprint é uma iteração de duração menor ou igual a um mês, onde uma parte incremental e funcional do produto está potencialmente pronta para entrega. É INCORRETO afirmar que, nessa fase,
- a) o escopo pode ser esclarecido e renegociado entre o time de desenvolvimento e o proprietário do produto.
- b) nenhuma alteração que afetaria a meta do Sprint é efetuada.
- c) a composição do time de desenvolvimento permanece constante.
- d) as metas de qualidade não diminuem.
- e) o Sprint pode ser cancelado por decisão do Scrum Master.
- **033.** (COMPERVE/2018/UFRN/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-103) Scrum é um framework que promove a gerência de projeto de forma ágil. Considere as seguintes afirmações a respeito dessa ferramenta.
- I O Scrum Master é responsável por definir as funcionalidades do projeto.
- II O Scrum Master elimina impedimentos organizacionais.
- III O Product Owner aceita ou rejeita os resultados do trabalho da equipe.
- IV O Scrum Master decide as datas de lançamento e o conteúdo de cada versão do software. Estão corretas as afirmações
- a) le III.
- b) I e IV.C
- c) II e III.
- d) II e IV.
- **034.** (UFMT/2015/DETRAN-MT/ANALISTA DE SISTEMAS) No Scrum, há três papéis importantes: Product Owner, Team e Scrum Master. É responsabilidade do Product Owner:
- a) Determinar como serão a gestão e a organização dos times.
- b) Desenvolver funcionalidades do projeto.
- c) Assegurar que a funcionalidade mais valiosa será produzida primeiro.
- d) Ensinar Scrum a todos os envolvidos no projeto.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 40 de 99



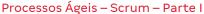


- **035.** (INSTITUTO AOCP/PRODEB/2018) Assinale a alternativa que apresenta corretamente um dos princípios defendidos pelo Manifesto Ágil.
- a) As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times com cronogramas bem definidos.
- b) O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para um time de desenvolvimento é através de uma update meeting.
- c) Deve-se construir projetos ao redor de estruturas hierárquicas verticais. Dando a eles o ambiente e suporte necessário.
- d) Pessoas relacionadas a negócios devem trabalhar sem interferência constante ao time de desenvolvimento.
- e) Em intervalos regulares, o time reflete como ficar mais efetivo, então se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo.
- **036.** (CESPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/2020) Os modelos ágeis de desenvolvimento de software dão grande ênfase às definições de atividades e aos processos e pouca ênfase à pragmática e ao fator humano.
- 037. (FUNCAB/MJ-SP/2015) O manifesto ágil considera que a medida primária de progresso é:
- a) tempo utilizado.
- b) quantidade de testes.
- c) quantidade de documentação.
- d) custo realizado.
- e) software funcionando.
- **038.** (CESPE/MEC/2015) Acatar as mudanças de requisitos, ainda que o desenvolvimento já esteja avançado, é um dos princípios do Manifesto Ágil.
- **039.** (FGV/DPE-RO/2015) O Manifesto Ágil é uma declaração que reúne os princípios e práticas que fundamentam o desenvolvimento ágil de software. É um dos princípios desse manifesto:
- a) defeitos no software são a medida primária de progresso;
- b) pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar isoladamente e se reunir somente ao final de cada iteração para validação do software;
- c) atenção contínua à excelência técnica deve ser evitada para não afetar a agilidade uma vez que simplicidade é essencial;
- d) os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente evitando interrupções e intervalos regulares;
- e) as melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 41 de 99









040. (CESPE/2018/ABIN/OFICIAL TÉCNICO DE INTELIGÊNCIA/ÁREA 9) A respeito de Scrum, julgue o item que se segue.

O Scrum Master tem a responsabilidade de ajudar todos os envolvidos no projeto a manter as práticas e os princípios do Scrum.

- **041.** (CESPE/EBSERH/2018) Nas metodologias de desenvolvimento ágeis, mudanças em requisitos são bem recebidas, mesmo em fases mais avançadas do desenvolvimento.
- **042.** (FGV/PGE-RO/2015) Durante 5 anos gerenciando o desenvolvimento de sistemas de informação, Claudia teve que lidar com diversas insatisfações de seus usuários pois os sistemas não atendiam as suas necessidades. Claudia decidiu, então, implantar métodos ágeis de desenvolvimento e definiu os seguintes princípios:
- I Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento.
- II O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através da documentação.
- III Simplicidade é essencial.

Dentre os princípios definidos por Claudia, o que infringe os princípios do manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software é o que se afirma em:

- a) somente I;
- b) somente II;
- c) somente III;
- d) somente l e III;
- e) I, II e III
- **043.** (CESPE/2018/BNB/ESPECIALISTA TÉCNICO/ANALISTA DE SISTEMA) Julgue o item a seguir, relativo à gerência de projetos, de acordo com as abordagens do Kanban e do Scrum. No Scrum, o product owner é a pessoa que define os itens que compõem o product backlog.
- **044.** (NC-UFPR/2017/ITAIPU BINACIONAL/PROFISSIONAL DE NÍVEL SUPERIOR JR-COMPUTAÇÃO OU INFORMÁTICA-SUPORTE) Com relação à metodologia SCRUM, identifique como verdadeiras (V) ou falsas (F) as seguintes afirmativas:

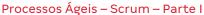
()	A Equipe So	crum é	formada	por	Product	Owner,	Scrum	Master	е	Equipe	de
		Desenvolvim										

- () O Product Backlog é definido pelo Scrum Master no início do projeto.
- O Product Owner é focado em ajudar a todos a compreender valores, princípios e práticas Scrum.
- () Sprint é um espaço de tempo em que ocorre a produção de um produto ou parte dele.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 42 de 99







Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta, de cima para baixo.

- a) V V F F.
- b) V F V V.
- c) F V V F.
- d) F V F V.
- e) V F F V.

045. (AOCP/2018/UNIR/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) O Scrum é um framework dentro do qual pode-se empregar diversos processos e técnicas. É fundamentado na teoria de controle de processos empíricos e emprega uma abordagem iterativa e incremental para otimizar a previsibilidade e controlar riscos. Sobre as características do Scrum, julgue o item a seguir.

O Product Owner é um comitê responsável pelo gerenciamento do Backlog do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time Scrum.

046. (FUNDATEC/2017/PREFEITURA DE ESTEIO-RS/ANALISTA DE SISTEMA) Considere as seguintes assertivas sobre o framework ágil Scrum:

I – Os itens que compõem o Product Backlog são definidos e priorizados pelo Product Owner nas Sprint Review Meeting.

II – Os impedimentos identificados no Daily Scrum devem ser tratados pelo Scrum Team o mais rapidamente possível.

III – O Scrum Master é responsável pela remoção das barreiras e facilitação das atividades entre o Scrum Team e o Product Owner.

Quais estão corretas?

- a) Apenas I.
- b) Apenas II.
- c) Apenas III.
- d) Apenas I e II.
- e) I, II e III.

047. (CESPE/2018/STM/ANALISTA JUDICIÁRIO/ANÁLISE DE SISTEMAS) Julgue o próximo item, referente à metodologia de desenvolvimento de software.

No Scrum, o product owner, o Scrum master e demais interessados no produto definem o product backlog, estabelecendo os itens a serem desenvolvidos, ordenados a partir dos mais importantes ou relevantes, e respeitando critérios de ordenação que incluem fatores como valor, custo, conhecimento ou risco.

gran.com.br 43 de 99



048. (CESPE/2016/TCE/SC/ANÁLISE DE SISTEMAS) Normalmente, o time do projeto define quando a entrega de uma versão deve ser realizada após analisar o retorno sobre o investimento e avaliar se um conjunto de funcionalidades pode ser utilizado por clientes e usuários.

049. (TRE9-BA/ANALISTA JUDICIÁRIO/ANÁLISE DE SISTEMAS/2009) Um princípio-chave do Scrum é o reconhecimento de que desafios fundamentalmente empíricos não podem ser resolvidos com sucesso utilizando-se uma abordagem tradicional de controle. O Scrum adota uma abordagem empírica, aceitando que o problema não pode ser totalmente entendido ou definido, focando na maximização da habilidade da equipe de responder de forma ágil aos desafios emergentes

050. (INSTITUTO CONSULPLAN/2021/TJM-MG/ANALISTA JUDICIÁRIO/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) O Scrum pode ser considerado como uma das metodologias ágeis mais utilizadas; apresenta um framework empregado em planejamento e gestão de projetos de sistemas de informação, dentre outros. É baseado em três pilares de sustentação. Assinale o INCORRETO.

- a) Inspeção.
- b) Interação.
- c) Adaptação.
- d) Transparência.

051. (CESPE/2012/TCE-ES/AUDITOR DE CONTROLE EXTERNO-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Em virtude de as metodologias ágeis gerarem excessiva documentação, a gestão do conhecimento depende diretamente dos programadores envolvidos no projeto.

- **052.** (SERPRO/ANALISTA/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2010) Metodologias ágeis, como a XP, enfatizam a documentação de software no próprio código, que deve ser escrito por meio de ferramenta CASE voltada ao desenvolvimento rápido de aplicações (RAD Tools).
- **053.** (SERPRO/ANALISTA/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2008) Os modelos ágeis são muito mais rápidos e eficientes que os modelos incremental e iterativo, não partilhando aqueles, portanto, das visões adotadas por estes.

054. (FUNDATEC/2022/PROCESSOS DE SOFTWARE-DESENVOLVIMENTO ÁGIL SPGG- RS/ANALISTA DE PLANEJAMENTO-GESTÃO FINANCEIRA) Qual das alternativas abaixo NÃO é considerada um método ágil?

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 44 de 99



- a) Kanban.
- b) Scrum.
- c) Extreme programing (XP).
- d) PMBOK®.
- e) Lean.
- **055.** (CESPE/2011/EBC/ANALISTA DE SISTEMAS) O que os métodos ágeis buscam é como evitar as mudanças desde o início do projeto e não a melhor maneira de tratar essas mudanças.
- **056.** (CESPE/UNIPAMPA/ANALISTA DE SISTEMAS) XP, Scrum e Cristal são exemplos de modelos ágeis de desenvolvimento de sistemas.
- **057.** (CESPE/2013/CNJ/TÉCNICO JUDICIÁRIO/PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS) O desenvolvimento ágil de sistemas consiste em uma linguagem de modelagem que permite aos desenvolvedores visualizarem os produtos de seu trabalho em gráficos padronizados.
- **058.** (IBFC/2017/EMBASA/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-DESENVOLVIMENTO) Nos métodos ágeis, as equipes são alto-organizadas e exigem ter ferramentas de apoio para que as equipes mantenham a qualidade do software. Para esse fim, a ferramenta Sonar tem como utilidade:
- a) a geração de relatórios dinâmicos que dão um feedback sobre a qualidade do código que está sendo produzido
- b) a produção automática de diagramas UML para garantir a qualidade da documentação do sistema produzido
- c) a execução de testes estáticos e dinâmicos de todo o código que está sendo produzido para manter a qualidade do software
- d) a elaboração dos requisitos funcionais e não-funcionais automaticamente com base no código que está sendo produzido garantindo que o software corresponda às expectativas dos clientes
- **059.** (IBFC/2017/TJ-PE/TÉCNICO JUDICIÁRIO/PROGRAMADOR DE COMPUTADOR) A equipe de sistemas acaba de receber um treinamento de SCRUM. Alguns dos principais termos técnicos e conceitos especificamente sobre SCRUM que a equipe recebeu foram:
- a) sprint support Scrum Control
- b) start support Scrum Master
- c) start backlog Scrum Control
- d) sprint support Scrum Chief
- e) sprint backlog Scrum Master

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 45 de 99



060. (IBFC/2016/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-PROCESSOS (HU-FURG)) Identifique, das alternativas abaixo, a unidade básica de desenvolvimento em Scrum e que tende a durar entre uma semana e um mês:

- a) sprint
- b) backlog
- c) owner
- d) daily
- e) master

061. (CONSULPLAN/ÓRGÃO/TRE-RJ/PROVA/CONSULPLAN/2017/TRE-RJ/ANALISTA JUDICIÁRIO-ANÁLISE DE SISTEMAS) Dentro do Scrum algumas responsabilidades são atribuídas a alguns componentes. Entre essas responsabilidades podem ser citadas: definir as propriedades; elaborar e manter o Produt Backlog; decidir sobre as datas de lançamento do produto; aceitar ou rejeitar os resultados dos trabalhos etc. Tais responsabilidades pertencem a:

- a) Daily scrum.
- b) Sprint Review.
- c) Product Owner.
- d) Scrum Master.

062. (CONSULPLAN/ÓRGÃO-TRE-RJ/PROVA-CONSULPLAN/2017/TRE-RJ/ ANALISTA JUDICIÁRIO/ANÁLISE DE SISTEMAS) O Scrum não se aplica exclusivamente ao desenvolvimento de software, mas, sim, no desenvolvimento de qualquer produto ou no gerenciamento de qualquer trabalho, pela sua característica iterativa e incremental. Pode-se afirmar que o scrum é baseado em quatro fundamentos; assinale-os.

- a) Papéis; Sprints; Cliente; Equipe.
- b) Equipe; Cliente; Padrões; Interação.
- c) Papéis; Artefatos; Cerimônias; Atitude.
- d) Interação; Artefatos; Cerimônias; Cliente.

063. (CEBRASPE/2023/SEPLAN-RR/ANALISTA DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO/ ESPECIALIDADE-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Acerca de metodologias ágeis e linguagens de modelagem, julgue o item que se segue.

Um scrum team é formado por pessoas com quatro papéis: scrum master, product owner, manager e developers.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 46 de 99



064. (PROVA-CESPE/CEBRASPE/2023/SEPLAN-RR/ANALISTA DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO/ESPECIALIDADE-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Acerca de metodologias ágeis e linguagens de modelagem, julgue o item que se segue.

No Scrum, os itens do product backlog devem ser classificados como de prioridade alta, média ou baixa, para o seu desenvolvimento.

065. (SEFAZ-MG/PROVA-FGV/2023/SEFAZ-MG/AUDITOR FISCAL DA RECEITA ESTADUAL-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (TARDE)) Em uma equipe ágil, um dos papéis mais importantes é o do responsável por planejar o desenvolvimento do produto, escolhendo e priorizando os itens do backlog e garantindo que o máximo de valor seja entregue a cada sprint. Assinale a opção que indica o nome correto desse membro do time.

- a) Scrum Master
- b) Stakeholder
- c) Gerente de Projetos
- d) Product Owner
- e) Desenvolvedor

066. (SEFAZ-AP/PROVA-FCC/2022/SEFAZ-AP/FISCAL DA RECEITA ESTADUAL/CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS) Dentre os doze Princípios do Manifesto Ágil, incluem-se:

- a) respeito ao cliente, economia de recursos e paralelismo.
- b) resiliência, motivação e trabalho em pares.
- c) simplicidade, motivação e paralelismo.
- d) especificidade, longevidade do software e prazos curtos.
- e) funcionalidade, satisfação do cliente e trabalho em conjunto.

067. (PROVA-FGV/2022/CGU/AUDITOR FEDERAL DE FINANÇAS E CONTROLE/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) De acordo com o Guia do Scrum, a "Meta da Sprint é o único objetivo da Sprint. Embora a Meta da Sprint seja um compromisso dos Developers, esta fornece flexibilidade em termos do trabalho exato necessário para alcançá-la". A Meta da Sprint é elaborada:

- a) pelo Product Owner, e deve ser finalizada antes da Sprint Planning, para que seja apresentada e negociada com o Scrum Team;
- b) por todo o Scrum Team na Sprint Planning, e deve ser finalizada até o final do evento;
- c) em conjunto pelo Product Owner e os Developers, e deve ser finalizada até o início do primeiro Daily Scrum;
- d) em conjunto pelo Product Owner e os Developers, e deve ser finalizada até o final da Sprint;
- e) pelos Developers na Sprint Planning, e deve ser finalizada até o final do evento.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 47 de 99



068. (INSTITUTO AOCP/2021/ÓRGÃO FUNPRESP-JUD/PROVA INSTITUTO AOCP /2021/FUNPRESP-JUD/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) A abordagem Scrum é um método ágil geral, mas seu foco está no gerenciamento do desenvolvimento iterativo, ao invés das abordagens técnicas específicas da engenharia de software ágil. Scrum não prescreve o uso de práticas de programação, como programação em pares e desenvolvimento test-first.

069. (CESPE/2016/TCE/PR/ANALISTA DE SISTEMAS) Os métodos ágeis para o desenvolvimento de software representam uma evolução da engenharia de software tradicional, uma vez que são aplicáveis a todos os tipos de projetos, produtos, pessoas e situações.

070. (CESPE/2016/TCE/PR/ANALISTA DE SISTEMAS) Para que um projeto fundamentado em métodos ágeis de desenvolvimento tenha sucesso, a situação ou o problema a ser resolvido deve-se manter inalterado enquanto durar o projeto.

071. (CESPE/2016/TCE/PR/ANALISTA DE SISTEMAS) Um dos princípios de agilidade da Agile Alliance dispõe que a entrega completa de um software garante a satisfação do cliente.

072. (CESPE/2013/TRT/17ª REGIÃO (ES)/TÉCNICO JUDICIÁRIO/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Em um desenvolvimento ágil que segue o manifesto ágil, não se deve aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis não se adequam a mudanças não planejadas.

073. (INSTITUTO AOCP/2021/FUNPRESP-JUD/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) Com base nas metodologias de desenvolvimento de software, julgue o seguinte item.

Os métodos ágeis são mais eficazes quando o sistema pode ser desenvolvido com uma pequena equipe colocalizada capaz de se comunicar de maneira informal. Isso pode não ser possível para sistemas de grande porte que exigem equipes de desenvolvimento maiores. Nesse caso, uma abordagem dirigida a planos pode ser usada.

074. (FUNDATEC/SPGG/ANALISTA DE PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO/2022) Sprints são o coração do Scrum. De acordo com o Guia do Scrum, qual é a duração máxima de uma Sprint?

- a) 7 horas.
- b) 3 dias.
- c) 5 dias.
- d) 2 semanas.
- e) 4 semanas.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 48 de 99







075. (FUNDATEC/SPGG/ANALISTA DE PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO/2022) De acordo com o Guia do Scrum (Scrum.org), como é constituído um Time Scrum?

- a) Product Owner, Scrum Master e Developers.
- b) Project Manager, Agile Master e Administrator.
- c) System Engineer, DevOps e Data Base Administrator.
- d) Agile coordinator, Scrum e Lean.
- e) Sprint, Portfolio manager e Stakeholders.

076. (CESPE/2013/CNJ/TÉCNICO JUDICIÁRIO/PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS) O desenvolvimento ágil de sistemas consiste em uma linguagem de modelagem que permite aos desenvolvedores visualizarem os produtos de seu trabalho em gráficos padronizados.

077. (CESPE/2013/STF/TÉCNICO JUDICIÁRIO/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) As características básicas pertinentes aos métodos ágeis incluem a dependência de requisitos bem definidos, que não devem ser constantemente alterados, e a dependência do uso de UML para a modelagem.

078. (IUDS/2021/ENGENHARIA DE SOFTWARE PROCESSOS DE SOFTWARE/DESENVOLVIMENTO ÁGIL/IF-RJ) Das alternativas a seguir. Qual é um benefício de se utilizar o scrum?

- a) Scrum tem planejamento detalhado, no início do projeto, o que garante que os riscos são identificados e mitigados.
- b) Scrum é baseado, no princípio de gerenciamento por etapas, portanto garante que todos os benefícios esperados são alcançados.
- c) Scrum fornece um controle completo sobre o projeto para o Dono do Produto e ele é responsável por todas as atividades de desenvolvimento do produto em um Sprint.
- d) Scrum é tem prioridade orientada a valor, garantindo que o maior valor é fornecido no menor tempo possível.

079. (CESPE/CEBRASPE/TELEBRAS/ESPECIALISTA EM GESTÃO DE TELECOMUNICAÇÕES/ÁREA ANALISTA DE TI/2022) Para o método Scrum, o Product Backlog consiste em uma lista de necessidades do cliente, ou seja, uma lista com as funcionalidades desejadas para um produto.

080. (CESPE/CEBRASPE/2021/PG-DF/TÉCNICO JURÍDICO/TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO) Acerca de desenvolvimento e manutenção de sistemas e aplicações, julgue o próximo item. Os métodos ágeis, em especial o Scrum, têm como principal objetivo entregar o sistema completamente desenvolvido no menor espaço de tempo.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 49 de 99



081. (CESPE/CEBRASPE/2021/SERPRO/ANALISTA-ESPECIALIZAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) Acerca de metodologias ágeis de desenvolvimento, julgue o item seguinte. Daily Scrum é o único momento do dia em que os developers se reúnem para discutir detalhadamente a adaptação ou o replanejamento do trabalho da sprint.

082. (CESPE/CEBRASPE/2021/SERPRO/ANALISTA/ESPECIALIZAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) A respeito de processo orientado a reuso e ciclos de vida, julgue o item a seguir. Um dos princípios da modelagem ágil é a abstração das ferramentas que serão utilizadas para criar os modelos e suas notações particulares.

083. (FGV/2021/ANALISTA ESPECIALIZADO) Com referência aos valores do The Agile Manifesto, analise as afirmativas a seguir. O Scrum preconiza:

- I Processos e ferramentas mais que indivíduos e interação entre eles.
- II Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- III Colaboração do cliente mais que negociação de contratos.
- IV Seguir um plano mais que responder a mudanças.

Está correto o que se afirma em

- a) I e II, somente.
- b) II e III, somente.
- c) III e IV, somente.
- d) I e IV, somente.
- e) II e IV, somente.

084. (CESPE/CEBRASPE/2021/APEX BRASIL/ANALISTA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO) No Scrum, cada artefato tem um compromisso, para assegurar que a informação fornecida aumente a transparência e o foco, possibilitando a mensuração do progresso. No caso do Increment, esse compromisso é o

- a) Product Goal.
- b) Sprint Goal.
- c) Definition of Done.
- d) Burn Down

085. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/USUÁRIO UX) No que se refere a metodologias ágeis e experiência de usuário, julgue o item que segue.

O scrum master é diretamente responsável por manter e priorizar o backlog do produto, além de colaborar com o time de desenvolvimento.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 50 de 99



086. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/GESTÃO DE PROJETOS) Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Um dos artefatos do Scrum, o backlog do produto é gerenciado, exclusivamente, pelo dono do produto e representa o conteúdo, a disponibilidade e a ordenação do trabalho a ser realizado, sendo a única porta de entrada para todos os registros de requisitos de mudança a serem realizados no produto.

087. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/GESTÃO DE PROJETOS) Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Sprint é o ciclo de desenvolvimento de poucas semanas sobre o qual se estrutura o Scrum e durante o qual cabe ao scrum master manter o sprint backlog atualizado, indicando as tarefas já concluídas e aquelas ainda por concluir.

088. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

Uma forma de acompanhar a produtividade é fazer uso de um gráfico de Burndown, no qual é possível visualizar a expectativa de produtividade ideal do projeto e comparar com a produtividade real.

089. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

Backlog da sprint é diferente do backlog do produto, já que o primeiro é um conjunto de itens selecionados a partir do segundo, sendo parte do planejamento da equipe para entregar um incremento do produto.

090. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

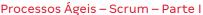
As histórias são consideradas pequenos requisitos de um projeto na perspectiva do usuário final.

091. (CESPE/CEBRASPE/2021/SEFAZ-CE/AUDITOR FISCAL DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO DA RECEITA ESTADUAL) Um analista foi designado para assumir a gerência de um projeto de TI que envolve o desenvolvimento de software estratégico parte de um programa de projetos que está sendo gerenciado de maneira tradicional em sua organização. Mesmo a organização utilizando o COBIT 2019 como referência para sua governança de TI, o projeto em destaque já foi cancelado por insucesso em sua condução. Esse insucesso decorre da

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 51 de 99







contínua evolução dos requisitos, o que dificulta o entendimento do escopo do projeto em seu início.

Tendo como referência essa situação hipotética, julgue o item a seguir.

Caso fosse utilizada a versão mais recente do SCRUM para gerenciar o referido projeto, os developers seriam os responsáveis em criar o Sprint backlog contendo os requisitos do projeto.

092. (CESPE/CEBRASPE/2021/CODEVASF/ANALISTA EM DESENVOLVIMENTO REGIONAL/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) A respeito de arquitetura e engenharia de software, julgue o item a seguir.

Na metodologia Scrum, é feita na sprint planning a seleção dos itens do backlog que serão desenvolvidos durante a sprint; depois de fechado o seu escopo, a sprint não poderá mais ser alterada.

093. (CESPE/CEBRASPE/ÓRGÃO-TJ-RJ/PROVA-CESPE/CEBRASPE/2021/TJ-RJ – ANALISTA JUDICIÁRIO/ANALISTA DE SISTEMAS) A metodologia Scrum estabelece vários papéis a serem desempenhados pelo time; o responsável por controlar o progresso do desenvolvimento do projeto e ser o guardião dos ritos é o

- a) product owner.
- b) scrum master.
- c) patrocinador do projeto.
- d) stakeholder.
- e) gerente do time de desenvolvimento.

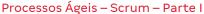
094. (2023/FUNDAÇÃO CESGRANRIO/CESGRANRIO/PROVA-CESGRANRIO-AGERIO/ANALISTA/ÁREA-CRÉDITO, RISCO E FINANÇAS/2023) O product backlog é fundamental para um projeto. Um time de desenvolvimento se reuniu ao product owner para estimar o tempo para a realização dos itens do product backlog de um projeto e definiu que o tempo de realização de cada atividade deveria ser estimado em termos de homens-hora.

Nesse caso, a unidade para estimativa de realização dos itens do produto backlog utilizada é denominada

- a) tempo real
- b) tempo ampliado
- c) tempo ideal
- d) nimbly timing
- e) story points

gran.com.br 52 de 99

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE





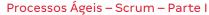
Rodrigo Gomes

095. (2014/CESGRANRIO/CEFET-RJ PROVA-CESGRANRIO/2014/CEFET-RJ/ ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) No Scrum, segundo o guia 2013, o responsável pelo trabalho de expressar claramente os itens do Backlog do Produto é o

- a) Product Master
- b) Product Owner
- c) Scrum Master
- d) Scrum Owner
- e) Time de Desenvolvimento

gran.com.br 53 de 99







GABARITO

- **1.** a
- **2.** b
- **3.** a
- **4.** c
- **5.** d
- **6.** b
- **.** .
- e
 a
- _
- **9.** e
- **10**. a
- **11**. b
- **12**. E
- **13**. C
- **14.** c
- **15**. E
- **16.** E
- **17**. E
- **18.** C
- **19.** C
- **20.** a
- **21.** C
- **22.** d
- 23. a24. C
- **25.** d
- **26.** E
- 27. E28. b
- **29**. e
- **30**. a
- **31.** d
- **32.** e
- **33.** c
- **34.** c

- **35.** e
- **36.** E
- **37.** e
- **38.** C
- **30.** C
- **39.** e **40.** C
- **41**. C
- **42**. b
- **43.** C
- **70.** (
- **44.** e
- **45.** E
- **46.** C
- **47**. E
- **48.** E
- **49.** C **50.** b
- **51**. E
- **52**. E
- **32.** L
- **53**. E
- **54.** d
- **55.** E **56.** C
- **57.** E
- **58.** a
- **59.** e **60.** a
- **61**. c
- **-**. •
- **62.** c
- **63**. E
- **64.** E
- **65.** d
- **66.** e
- **67.** b
- **68.** C

- 69. E
- **70**. E
- **71**. E
- **72**. E
- **73**. E
- **74.** e
- **75.** a
- **76.** E
- **77.** E
- **78.** d
- **79.** C
- **80.** E
- **81.** E
- **82.** E
- **83.** b
- **84.** c
- **85.** E
- **86.** C
- **87.** E
- **88.** C
- **89.** C **90.** C
- **91**. C
- **92.** C
- **93.** b
- **94.** c
- **95.** b

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 54 de 99



GABARITO COMENTADO

001. (CESGRANRIO/2023/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS) Em ambientes ágeis de gerenciamento de projetos, tanto o Scrum quanto o Kanban têm como objetivo aprimorar a eficiência e a colaboração da equipe.

Uma diferença marcante, porém, entre as duas abordagens é que o

- a) Scrum utiliza iterações fixas de tempo (sprints), enquanto o Kanban não possui limite de tempo fixo.
- b) Scrum organiza as tarefas em listas individuais, enquanto o Kanban utiliza burndown charts para rastrear o progresso.
- c) Scrum prioriza a entrega a partir dos requisitos acordados em contrato, enquanto o Kanban foca em iterações bem definidas para alcançar os objetivos do projeto.
- d) Kanban enfatiza reuniões diárias (daily stand-ups), enquanto o Scrum não faz uso desse tipo de reunião.
- e) Kanban requer um Product Owner responsável pela definição das histórias de usuário, enquanto o Scrum não tem essa função.



O Scrum opera com os renomados Sprints, que são reuniões com um tempo predeterminado (time-boxed) para gerenciar e abordar questões ou histórias de usuários de forma eficaz.

Letra a.

002. (CESGRANRIO/2023/AGERIO/ANALISTA DE DESENVOLVIMENTO) O Scrum é um Ciclo de Vida Ágil, proposto para o desenvolvimento de software, baseado nos princípios da transparência, inspeção e adaptação, que emprega uma abordagem para que o desenvolvimento dos entregáveis aconteça de forma

- a) incremental e interativa
- b) incremental e iterativa
- c) interativa e iterativa
- d) linear e incremental
- e) linear e interativa



Scrum consiste em um framework iterativo e incremental para o gerenciamento de projetos complexos, cujo objetivo é garantir agilidade nas entregas e maximizar a aderência aos requisitos dos clientes, a cooperação entre os integrantes da equipe e a produtividade de cada participante.

Letra b.

gran.com.br 55 de 99









003. (CESGRANRIO/2018/TRANSPETRO ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR)

O framework da metodologia de desenvolvimento SCRUM funciona apoiado em seis princípios igualmente importantes. Dois deles são Controle de Processos Empíricos e Auto-organização. Os outros quatro princípios são:

- a) Colaboração, Priorização Baseada em Valor, Time-boxing e Desenvolvimento Iterativo
- b) Colaboração, Priorização Baseada em Recursos, Time-flowing e Desenvolvimento Contínuo
- c) Colaboração, Priorização Baseada em Recursos, Time-boxing e Desenvolvimento Escalar
- d) Processos, Priorização Baseada em Valor, Time-boxing e Desenvolvimento Linear
- e) Processos, Priorização Baseada em Recursos, Time-flowing e Desenvolvimento Progressivo



O Scrum é sustentado por:

Colaboração: O Scrum enfatiza a colaboração entre os membros da equipe de desenvolvimento, o Product Owner (responsável pela definição de requisitos do produto) e o Scrum Master (facilitador do processo Scrum). A comunicação aberta e constante é essencial para o sucesso do Scrum.

Priorização Baseada em Valor: A priorização é fundamental no Scrum, e ela é baseada no valor agregado ao produto. O Product Owner é responsável por definir a ordem de prioridade dos itens no backlog do produto, garantindo que as funcionalidades mais valiosas sejam implementadas primeiro.

Time-boxing: O Scrum utiliza sprints, que são períodos de tempo fixos e curtos, geralmente de uma a quatro semanas. Esses sprints são time-boxed, o que significa que as atividades planejadas para o Sprint devem ser concluídas dentro desse intervalo de tempo, promovendo uma abordagem disciplinada e iterativa.

Desenvolvimento Iterativo: O Scrum adota uma abordagem iterativa e incremental para o desenvolvimento de produtos. A cada Sprint, a equipe trabalha em uma parcela do produto, e essas iterações sucessivas contribuem para o progresso contínuo e permitem ajustes flexíveis com base no feedback regular.

Letra a.

004. (CESGRANRIO/2018/BANCO DA AMAZÔNIA) No SCRUM, o Backlog da Sprint é "um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint" (Schwaber e Sutherland, 2017).

Durante a Sprint, quem pode alterar o Backlog da Sprint?

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 56 de 99







- a) Product Owner, apenas
- b) Scrum Master, apenas
- c) Time de Desenvolvimento, apenas
- d) Time de Desenvolvimento e o Product Owner, apenas
- e) Time de Desenvolvimento e o Scrum Master, apenas



Cuidado para não confundir Backlog do produto e Backlog da Sprint:

Backlog do Produto: apenas Product Owner pode alterar.

Backlog da Sprint: apenas Time de Desenvolvimento pode alterar.

Letra c.

oos. (CESGRANRIO/2010/ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS) Em um projeto de desenvolvimento de software, os membros da equipe do projeto conversam, diariamente, numa rápida reunião, para verificar o andamento das tarefas e expor eventuais dificuldades. Essa equipe é multidisciplinar, composta predominantemente de profissionais experientes que trabalham em conjunto com, pelo menos, um representante do cliente. As iterações de trabalho são curtas e, ao final de cada uma delas, o produto ganha novas funcionalidades. Nesse momento, a versão atual é apresentada funcionando ao cliente, visto que ter o software funcionando é mais importante do que ter uma documentação detalhada. O modelo de desenvolvimento de sistemas que se encaixa nesse cenário é o

- a) em espiral.
- b) de software aberto.
- c) de prototipagem rápida.
- d) scrum.
- e) Cascata.



Definição muito boa que a banca utilizou para o Scrum.

Para engrandecer nosso conhecimento:

No contexto do Scrum, o modelo recomenda a realização de uma reunião diária denominada Daily Scrum. O propósito dessa reunião é permitir que cada membro da equipe compartilhe suas atividades do dia anterior, planeje as ações para o próximo dia e, se necessário, identifique quaisquer obstáculos que estejam impedindo o progresso. É fundamental que essas reuniões sejam conduzidas de maneira ágil e eficiente, priorizando a brevidade.

Letra d.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 57 de 99



006. (CESGRANRIO/2010 ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/SUPORTE BASIS SAP R3) No âmbito do desenvolvimento ágil de sistemas de informação, é INCORRETO afirmar que, no SCRUM,

- a) as atividades são definidas com uma duração fixa.
- b) o foco é nas tarefas e não nos objetivos e resultados.
- c) o desenvolvimento é iterativo e incremental.
- d) cada iteração foca nas necessidades mais prioritárias.
- e) cada iteração é finalizada com funcionalidades completas.



No Scrum, o foco é, na verdade, nos objetivos e resultados, não apenas nas tarefas. O Scrum é uma metodologia ágil que coloca ênfase na entrega de valor ao cliente por meio da colaboração eficaz da equipe, feedback contínuo e adaptação flexível a mudanças. Embora o Scrum inclua a gestão de tarefas durante os Sprints, o propósito fundamental é atingir os objetivos do produto e alcançar resultados tangíveis.

Portanto, enquanto as tarefas são uma parte importante do Scrum, elas são meios para alcançar os objetivos e resultados desejados para o produto, reforçando a orientação do Scrum para uma abordagem centrada em resultados.

Atente-se que a banca pode dizer que o Scrum é uma metodologia. Neste caso, trate como correto.

Letra b.

007. (CESGRANRIO/2021/BANCO DA AMAZÔNIA/TÉCNICO CIENTÍFICO) "O Scrum é um arcabouço que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos."

(SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. O Guia do Scrum, O Guia Definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo. Nov. 2020. p 3. Adaptado).

Para cumprir seu objetivo, o Scrum se baseia em quatro eventos formais, contidos dentro de um evento de maior duração: a Sprint.

Tais eventos formais implementam os três pilares empíricos do Scrum, que são

- a) compromisso, abertura e adaptação
- b) respeito, coragem e foco
- c) respeito, inspeção e adaptação
- d) transparência, compromisso e respeito
- e) transparência, inspeção e adaptação

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 58 de 99









Conforme vimos em aula, temos até uma palavra para nos ajudar a memorizar os pilares do Scrum: TIA.

Transparência: aspectos significativos e definidos pela equipe devem estar visíveis aos responsáveis pelos resultados. Este pilar aumenta comunicação e confiança, desde que seja possível executar para todo o time e até mesmo para algumas pessoas fora dele.

Inspeção: sinônimo de verificação, time de desenvolvimento e usuários devem inspecionar constantemente os artefatos produzidos e o progresso da construção do produto com o objetivo de detectar variações indesejáveis. Os problemas devem ser descobertos o quanto antes para que a equipe possa tomar as devidas providências.

Adaptação: se for detectado que o produto está fora dos padrões/processos desejáveis, o resultado final poderá não ser aceito. Os ajustes devem ser realizados o mais brevemente possível, minimizando mais desvios. Como mudanças sempre ocorrem e são bem-vindas pelo Scrum, é recomendável se adaptar constantemente.

Letra e.

008. (INSTITUTO CONSULPLAN PROVA/INSTITUTO CONSULPLAN/HEMOBRÁS/ANALISTA ADMINISTRATIVO/ÁREA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – 2021) A metodologia Scrum é formada por papéis, cerimônias e artefatos, subdivididos em demais insumos. "Assegurar de que a metodologia está sendo seguida e conduzir reuniões diárias e reuniões de planejamento de atividades" são responsabilidades de um dos insumos. Trata-se de:

- a) Scrum Master.
- b) Product Owner.
- c) Planning Poker.
- d) Product Backlog.
- e) Equipe de desenvolvimento.



O Scrum Master não pode ser confundido com um gerente de produto ou de projetos, muito menos com um chefe. O perfil adequado para esse papel seria um facilitador para a equipe. Ele deve estar sempre à disposição tanto do time de desenvolvimento e do Product Owner – PO-, apoiando o andamento de todo o processo de desenvolvimento.

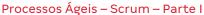
É ele quem irá auxiliar em qualquer impedimento que possa estar prejudicando o andamento das tarefas do time.

Ele também é a pessoa que sabe todas as cerimônias, valores e princípios da metodologia Scrum. Por isso, é função dele promover as cerimônias, artefatos, ferramentas e cerimônias de todo o processo.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 59 de 99







Dica: evite usar a palavra REGRA no Scrum. A Palavra mais adequada seria cerimônias e valores. **Letra a.**

009. (CESGRANRIO/2018/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR-SAP) Entre os processos de desenvolvimento de software ágeis mais usados no Brasil está o SCRUM. Quais são os pilares do SCRUM que apoiam a implementação de controle de processo empírico?

- a) Comprometimento, coragem, foco e respeito
- b) Comprometimento, transparência e adaptação
- c) Coragem, inspeção e adaptação
- d) Transparência, adaptação, foco e respeito
- e) Transparência, inspeção e adaptação



Mais uma questão com relação aos pilares do Scrum. Logo, grave a palavra chave: TIA (Transparência, Inspeção e Adaptação).

Letra e.

010. (CESGRANRIO/2019/UNIRIO/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Uma equipe de desenvolvimento adota o método SCRUM para gerenciar seu projeto.

Para iniciar a reunião de planejamento da Sprint, deve(m)-se definir e atualizar

- a) o Backlog do Produto
- b) o plano de revisão da Sprint
- c) o plano de retrospectiva da Sprint
- d) a função de cada membro da equipe de desenvolvimento
- e) as tarefas necessárias para cada história do usuário



O backlog do produto é a lista abrangente de tarefas relacionadas ao produto que, a qualquer momento, devem abranger todas as coisas em que a equipe multifuncional concordou em trabalhar eventualmente, seja para trazer o produto ao mercado ou para melhorá-lo.

Um sprint backlog é o conjunto de itens que uma equipe multifuncional de produto seleciona de seu product backlog para trabalhar durante o próximo sprint.

Os itens a serem desenvolvidos na Sprint backlog devem estar previamente definidos antes de se iniciar a sessão de planejamento.

Caso o examinador diga que essa definição faça parte de uma parte da sessão de planejamento, também podemos considerar como correto.

Letra a.

gran.com.br 60 de 99



011. (CESGRANRIO/2018/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/ PROCESSOS DE NEGÓCIO) No uso de alguns métodos ágeis, como o SCRUM, é comum que o esforço de desenvolvimento seja avaliado por meio de Pontos de História (Story Points).

Essa metodologia usa cartas, semelhantes a cartas de baralho, onde cada uma apresenta um valor de uma escala de valores numéricos, que, normalmente, segue a seguinte sequência:

- a) 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10B
- b) 0,1,2,3,5,8,13,20,40 e 100
- c) 0,1,2,4,8,16,32,64,128
- d) 1,2,3,6,12,24,48,96
- e) 1,5,10,50,100,500,1000



Infelizmente é uma questão famosa 'decoreba' e depende do autor. No geral são utilizados os valores informados na questão na cerimônia de Planning Poker. No Planning Poker cada integrante tem a sua disposição um baralho de 13 cartas, numeradas em uma sequência similar à encontrada nos números de Fibonacci. As cartas contêm os tamanhos de 0, $\frac{1}{2}$, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 e 100 que serão atribuídos a um cartão.

Outra forma que pode ser cobrado é com relação a sequencia de Fibonacci! Grave isto.

Letra b.

012. (CESPE/CEBRASPE/2022/BANRISUL/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) Julgue o item a seguir, relativos ao Scrum e ao Kanban.

No Scrum, a definição de pronto é considerada o compromisso a ser alcançado pelo sprint backlog, ao término da execução com sucesso da sprint.



O DoD é um acordo formal que define claramente quais são os passos mínimos para a conclusão de um item ou funcionalidade potencialmente entregável. Um checklist com critérios objetivos e acordados para que o Product Owner possa aceitar uma funcionalidade deve ser estabelecido na reunião de planejamento. Se um item do Product Backlog não atender à Definição de Pronto, ele não poderá ser liberado ou mesmo apresentado na Sprint Review.

No momento em que um item do Backlog do Produto atende à Definição de Feito, nasce um Incremento.

gran.com.br 61 de 99





013. (CESPE/CEBRASPE/2022/BANRISUL/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) Julgue o item a seguir, relativos ao Scrum e ao Kanban.

Durante a sprint, nenhuma mudança que coloque em risco a meta da sprint é feita, contudo o product backlog pode ser refinado conforme necessário.



Durante uma Sprint no Scrum:

Não são feitas mudanças que possam colocar em perigo o objetivo da Sprint.

As metas de qualidade não são diminuídas.

O escopo pode ser clarificado e renegociado entre o Product Owner e o Time de quanto mais for aprendido durante o projeto.

Certo.

014. (APEX BRASIL PROVA: CESPE/CEBRASPE/2022/APEX BRASIL/PERFIL 7: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC)/ESPECIALIDADE/SISTEMAS E APLICAÇÕES) No Scrum, a cerimônia que define o início do ciclo de uma sprint e que auxilia na definição da sprint backlog é chamada de

- a) sprint backlog.
- b) sprint retrospective.
- c) sprint planning.
- d) daily scrum.



A reunião de planejamento da Sprint tem como objetivo identificar os itens que farão parte do desenvolvimento da Sprint, planejando a iteração e incremento que será entregue. Lembrando que o PO definirá o que entra ou não para ser desenvolvido.

Possui duração de oito horas e é dividida em duas partes

Letra c

015. (CESPE/CEBRASPE/2022/PGE-RJ/ANALISTA DE SISTEMAS E MÉTODOS) Julgue o próximo item, relativos a metodologias ágeis para a gestão de projetos e o desenvolvimento de software.

Na metodologia Scrum, o prazo de uma sprint pode ser alterado para se adequar ao tempo de implementação dos itens da sprint.

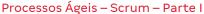


O prazo da Sprint é fixo e o escopo pode ser variável.

Errado.

gran.com.br 62 de 99









016. (CESPE/CEBRASPE/2022/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/PROCESSOS DE NEGÓCIO) A respeito de escopo em projetos ágeis, Scrum e Kanban, julgue o próximo item.

O evento timeboxed (sprint), em Scrum, é executado em sala fechada e tem duração indeterminada.



Time-Boxed´s são eventos usados no Scrum para criar uma rotina onde rodos os eventos são chamados de eventos time-boxed, de tal modo que todo evento tem uma duração máxima.

Errado.

017. (CESPE/CEBRASPE/2022/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/PROCESSOS DE NEGÓCIO) A respeito de escopo em projetos ágeis, Scrum e Kanban, julgue o próximo item.

No Scrum, para cada sprint o time de desenvolvimento realiza uma reunião de curta duração, na qual se faz necessária a presença do product owner e do scrum master.



A questão diz respeito à reunião de planejamento. Não é obrigatório a presença do Product Owner, porém pode ser de suma importância. Lembre-se que este é um entendimento do CEBRASPE.

Errado.

018. (CESPE/CEBRASPE/2022/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/ENGENHARIA DE SOFTWARE) Julgue o próximo item, relativos a ciclo de vida de software.

No Scrum, todo o trabalho necessário para atingir a meta do produto está embutido nas sprints, inclusive as daily scrums e as sprint retrospective.



Todo o trabalho necessário para atingir a meta do produto a ser desenvolvido, incluindo Sprint Planning, Daily Scrums, Sprint Review e Sprint Retrospective, acontece dentro das Sprints.

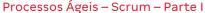
Certo.

019. (CESPE/CEBRASPE/TELEBRAS/ESPECIALISTA EM GESTÃO DE TELECOMUNICAÇÕES/ÁREA ANALISTA DE TI/2022) Ao se usar a metodologia Scrum, recomenda-se que, ao final do sprint, ocorra uma reunião (sprint review) em que a equipe Scrum e todas as partes interessadas se encontrem, preferencialmente de modo informal, com os objetivos de validar as entregas da equipe Scrum e verificar se os critérios estabelecidos no planejamento foram executados.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 63 de 99

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE



Rodrigo Gomes



...

O propósito da Sprint Review é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras. O Scrum Team apresenta os resultados de seu trabalho para os principais stakeholders e o progresso em direção à Meta do Produto é discutido.

Durante o evento, o Scrum Team e os stakeholders revisam o que foi realizado na Sprint e o que mudou em seu ambiente. Com base nessas informações, os participantes colaboram sobre o que fazer a seguir. O Product Backlog também pode ser ajustado para atender a novas oportunidades.

A Sprint Review é uma sessão de trabalho e o Scrum Team deve evitar limitá-la a uma apresentação. A Sprint Review é o penúltimo evento da Sprint e tem um Timebox com prazo máximo de quatro horas para uma Sprint de um mês. Para Sprints mais curtas, o evento geralmente é mais curto.

Observe que a banca utilizou o termo 'todas as partes interessadas'. Cuidado com os termos 'todos'. Porém, CEBRASPE considerou correto (sem preciosismo).

Certo.

020. (IUDS/2021/IF-RJ/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Entre os benefícios do SCRUM está a melhoria contínua, sobre isso, é correto afirmar que:

- a) Entregáveis são melhorados sprint a sprint, por meio do processo refinar o backlog priorizado do produto.
- b) Processos iterativos possibilitam a melhora continua de valor do produto por meio do processo lançar entregáveis.
- c) Os Processos Scrum são projetados de forma que as pessoas envolvidas consigam melhorar em um ritmo sustentável.
- d) O gerenciamento de tempo e minimizar o trabalho não essencial levam a níveis maiores de eficiência.

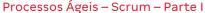


O Product Backlog é refinado conforme necessário durante a sprint. Os entregáveis são melhorados Sprint a Sprint, através do processo Refinar o Backlog Priorizado do Produto. Os itens do Product Backlog que podem ser realizados pelo Scrum Team em uma Sprint são considerados preparados para seleção no evento Sprint Planning. Eles geralmente adquirem esse grau de transparência após as atividades de refinamento. O Product Backlog refinement é o ato de quebrar e incluir definição adicional aos itens do Product Backlog para ter itens menores e mais precisos. Esta é uma atividade contínua para adicionar detalhes, como descrição, ordem e tamanho. Os atributos geralmente variam de acordo com o domínio de trabalho.

Letra a.

gran.com.br 64 de 99







021. (CESPE/CEBRASPE/2021/SEFAZ-AL/AUDITOR FISCAL DA RECEITA ESTADUAL) Os métodos ágeis são métodos de desenvolvimento incremental, com incrementos pequenos e em prazos curtos, e envolvem os clientes no processo de desenvolvimento para obter feedback rápido sobre a evolução dos requisitos.



Scrum é um framework leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos. Possui foco no cliente, entregas em ciclos curtos de forma iterativa e incremental, tomada de decisões constantes com base em feedback´s e evoluções das entregas do projeto.

Definição perfeita.

Certo.

- **022.** (FCC/2017/TST/TÉCNICO JUDICIÁRIO/PROGRAMAÇÃO) No Scrum, um Burndown Chart a) é o diagrama da estrutura hierárquica das tarefas do projeto, onde se pode observar o responsável pela execução de cada tarefa atribuída pelo Scrum Master.
- b) serve para o gerenciamento das aquisições do projeto como um todo, onde se pode observar o consumo de recursos materiais do Scrum Team.
- c) serve para controlar a atuação do Product Owner em relação à ociosidade do Scrum Team, observada ao longo do tempo de trabalho.
- d) serve para o monitoramento do progresso do projeto, onde pode se observar a correlação entre a quantidade de trabalho restante em função do tempo compromissado.
- e) é um diagrama de entregáveis por ordem de data de solicitação, elaborada pelo Scrum Master, que serve para controlar a atuação qualitativa e quantitativa do Product Owner com relação ao Product Backlog.



Conforme vimos, com o gráfico burndown é possível visualizar a evolução diária do trabalho em relação ao trabalho restante.

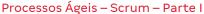
Letra d.

- **023.** (CS-UFG/2018/SANEAGO/GO/ANALISTA DE SISTEMAS) Dentro do método SCRUM, quais são as informações utilizadas para criar o gráfico burndown?
- a) Tempo total da sprint e esforço estimado para as tarefas não realizadas.
- b) Tempo gasto na resolução das tarefas do projeto e estimativas para as tarefas não realizadas.
- c) Tempo gasto na sprint anterior e esforço de tarefas já realizadas.
- d) Tempo total na resolução de impedimentos e estimativas para finalização do projeto.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 65 de 99









Conforme vimos em aula, o gráfico de burndown representa visualmente a soma das estimativas dos esforços restantes para completar o backlog, permitindo também uma comparação com os atuais trabalhos realizados. O Gráfico de Burndown provê informações que podem ser comunicadas e distribuídas aos stakeholders do projeto.

Letra a.

024. (CESPE/2018/ABIN/OFICIAL TÉCNICO DE INTELIGÊNCIA/ÁREA 9) A respeito de Scrum, julgue o item que se segue.

O Scrum master tem a responsabilidade de ajudar todos os envolvidos no projeto a manter as práticas e os princípios do Scrum.



Conceito bem elaborado do que é um Scrum Master. O Scrum Master é responsável pela eficácia do Scrum Team. Eles fazem isso permitindo que o Scrum Team melhore suas práticas, dentro do framework Scrum.

Certo.

025. (FCC/2010/TRE/TÉCNICO JUDICIÁRIO – PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS) São algumas das metodologias de desenvolvimento de software consideradas ágeis (Agile Software Process Models):

- a) RUP, XP e DSDM.
- b) Waterfall, RUP e FDD.
- c) XP, FDD e RUP.
- d) Scrum, XP e FDD.
- e) Scrum, Waterfall e DSDM.



Ponto ganho para o futuro servidor. Conforme vimos, seria XP, FDD e Scrum.

Letra d.

026. (CESPE/2018/CGM DE JOÃO PESSOA-PB/AUDITOR MUNICIPAL DE CONTROLE INTERNO/ DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) O scrum master é o ponto central que detém poderes de liderança sobre o produto.



O Product Owner (Dono do Produto) é quem detém poderes de liderança sobre o produto, representa o cliente e é responsável por garantir que a equipe Scrum agregue valor ao

66 de **99**







negócio". Trabalha junto com as partes interessadas e desempenha um papel de moderador entre o cliente e o Team.

Errado.

027. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

O Scrum master possui autoridade para cancelar uma sprint antes de o time-boxed da sprint terminar.



Quem possui autoridade para cancelar a Sprint é o Product Owner.

Errado.

028. (FGV 2021/ANALISTA ESPECIALIZADO) Com referência aos valores do The Agile Manifesto, analise as afirmativas a seguir:

I – Processos e ferramentas mais que indivíduos e interação entre eles.

II - Software em funcionamento mais que documentação abrangente.

III – Colaboração do cliente mais que negociação de contratos.

IV – Seguir um plano mais que responder a mudanças.

Está correto o que se afirma em

- a) I e II, somente.
- b) II e III, somente.
- c) III e IV, somente.
- d) I e IV, somente.
- e) II e IV, somente.



O Scrum preconiza mais as pessoas do que processos e ferramentas – errado.

Scrum preconiza mais ação/software em funcionamento do que documentação – correto. Scrum preconiza mais a agregação de valor ao cliente do que gerenciar os contratos em si – correto.

Um dos pilares do Scrum é se adaptar às mudanças – errado.

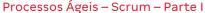
Letra b.

029. (FGV/2009/MEC/ANALISTA DE SISTEMAS-ESPECIALISTA) Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. No Scrum, os projetos são divididos em ciclos chamados:

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 67 de 99







- a) Product Backlog.
- b) Sprint Backlog.
- c) Scrum Master.
- d) Daily Scrum.E
- e) Sprints.



Scrum é um framework ágil voltado a uma única equipe multidisciplinar e colaborativa para gerenciar o desenvolvimento de um produto em entregas incrementais por meio de ciclos iterativos. Ele é executado em timeboxes de 4 semanas ou menos com durações constantes, chamadas Sprints. A cada sprint são produzidos incrementos do produto potencialmente liberáveis ou utilizáveis.

Letra e.

030. (FCC/2011/INFRAERO/ANALISTA DE SISTEMAS/ARQUITETURA DE SOFTWARE) Um dos principais conceitos do Scrum para atacar a complexidade do desenvolvimento e gerenciamento de software é a implantação de um controle descentralizado, capaz de lidar mais eficientemente com contextos pouco previsíveis. Para tanto, o gerenciamento é distribuído por meio de três agentes independentes que são:

- a) Product Owner, Scrum Team e Scrum Master
- b) Product Owner, Product Backlog e Planning Meeting.
- c) Product Owner, Sprint e Planning Meeting.
- d) Sprint, Scrum Master e Planning Meeting.
- e) Sprint, Scrum Team e Product Backlog.



No método Scrum, a organização dos recursos humanos envolvidos no projeto é composta por três papéis: Product Owner, Scrum Master e o Team.

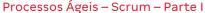
Letra a.

031. (FCC/2019/SANASA CAMPINAS/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO) Um Analista de TI tem como tarefas ordenar os itens do Backlog do Produto visando o alcance das metas e missões do projeto, buscando garantir que o Backlog do Produto esteja claro de forma a mostrar no que o Time Scrum vai trabalhar a seguir e ainda visando garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário. Considerando que o projeto é baseado no Scrum, o Analista está no papel de

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 68 de 99







- a) Scrum Master.
- b) Gerente do Produto.
- c) Sprint Manager.D
- d) Product Owner.
- e) Development Team Leader.



O Product Owner é a única pessoa responsável pelo gerenciamento do Backlog do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time. Essa pessoa mantém o Backlog do Produto e garante que ele está visível para todos. Para que o Product Owner obtenha sucesso, todos na organização precisam respeitar suas decisões.

Letra d.

032. (FCC/2011/TCE-PR/ANALISTA DE CONTROLE-INFORMÁTICA) Na metologia Scrum, Sprint é uma iteração de duração menor ou igual a um mês, onde uma parte incremental e funcional do produto está potencialmente pronta para entrega. É INCORRETO afirmar que, nessa fase,

- a) o escopo pode ser esclarecido e renegociado entre o time de desenvolvimento e o proprietário do produto.
- b) nenhuma alteração que afetaria a meta do Sprint é efetuada.
- c) a composição do time de desenvolvimento permanece constante.
- d) as metas de qualidade não diminuem.
- e) o Sprint pode ser cancelado por decisão do Scrum Master.



As Sprints podem ser canceladas antes que o prazo fixo da Sprint tenha acabado. Somente o Product Owner tem a autoridade para cancelar a Sprint, embora ele possa fazê-lo sob influência das partes interessadas, do Time ou do ScrumMaster.

Letra e.

033. (COMPERVE/2018/UFRN/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-103) Scrum é um framework que promove a gerência de projeto de forma ágil. Considere as seguintes afirmações a respeito dessa ferramenta.

- I O Scrum Master é responsável por definir as funcionalidades do projeto.
- II O Scrum Master elimina impedimentos organizacionais.
- III O Product Owner aceita ou rejeita os resultados do trabalho da equipe.
- IV O Scrum Master decide as datas de lançamento e o conteúdo de cada versão do software.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 69 de 99



Processos Ágeis – Scrum – Parte I

Rodrigo Gomes



Estão corretas as afirmações

- a) le III.
- b) I e IV.
- c) II e III.
- d) II e IV.



Vamos analisar os itens da questão:

- I Errada. O Product Owner é a única pessoa responsável pelo gerenciamento do Backlog do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time.
- II Certa. O Scrum Master é o coach da equipe, líder servidor, remove impedimentos e é o facilitador dos eventos.
- III Certa. O PO aceita e rejeita as entregas realizadas pelo time Scrum.
- IV Errada. Definir datas para lançamento e versões é papel do PO.

Letra c.

034. (UFMT/2015/DETRAN-MT/ANALISTA DE SISTEMAS) No Scrum, há três papéis importantes:

- a) Determinar como serão a gestão e a organização dos times.
- b) Desenvolver funcionalidades do projeto.
- c) Assegurar que a funcionalidade mais valiosa será produzida primeiro.

Product Owner, Team e Scrum Master. É responsabilidade do Product Owner:

d) Ensinar Scrum a todos os envolvidos no projeto.



- a) Errada. Este papel é do time de desenvolvimento.
- b) Errada. Este papel é do time de desenvolvimento.
- c) Certa. O PO define as prioridades do projeto, logo o que será mais valioso e agregará mais valor ao produto deve ser desenvolvido primeiro.
- d) Errada. Isso é papel do Scrum Master.

Letra c.

035. (INSTITUTO AOCP/PRODEB/2018) Assinale a alternativa que apresenta corretamente

- um dos princípios defendidos pelo Manifesto Ágil.
- a) As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times com cronogramas bem definidos.
- b) O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para um time de desenvolvimento é através de uma update meeting.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 70 de 99





- c) Deve-se construir projetos ao redor de estruturas hierárquicas verticais. Dando a eles o ambiente e suporte necessário.
- d) Pessoas relacionadas a negócios devem trabalhar sem interferência constante ao time de desenvolvimento.
- e) Em intervalos regulares, o time reflete como ficar mais efetivo, então se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo.



O time Scrum trabalha com entregas constantes, agregando valor ao produto de forma periódica.

O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de conversa face a face.

O time Scrum é autogerenciável e auto-organizado – sem hierarquias.

O time Scrum trabalha sempre em conjunto de forma colaborativa.

Entregas constantes = feedback´s contantes. Logo, maiores chances de se tornar mais eficiente e eficaz, realizando os devidos ajustes e otimizando o trabalho. Correto!

Letra e.

036. (CESPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/2020) Os modelos ágeis de desenvolvimento de software dão grande ênfase às definições de atividades e aos processos e pouca ênfase à pragmática e ao fator humano.



O foco do manifesto ágil é no empirismo e na pessoa. Logo, é o contrário do que a questão diz. **Errado.**

- 037. (FUNCAB/MJ-SP/2015) O manifesto ágil considera que a medida primária de progresso é:
- a) tempo utilizado.
- b) quantidadede testes.
- c) quantidadede documentação.
- d) custo realizado.
- e) software funcionando.



O produto/software funcionando com entregas constantes é um conceito do manifesto ágil. Valoriza-se mais o código do software do que extensas documentações.

Letra e.

gran.com.br 71 de 99





038. (CESPE/MEC/2015) Acatar as mudanças de requisitos, ainda que o desenvolvimento já esteja avançado, é um dos princípios do Manifesto Ágil.

Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando vantagem competitiva sempre agregando valor para o cliente.

Certo.

039. (FGV/DPE-RO/2015) O Manifesto Ágil é uma declaração que reúne os princípios e práticas que fundamentam o desenvolvimento ágil de software. É um dos princípios desse manifesto:

- a) defeitos no software são a medida primária de progresso;
- b) pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar isoladamente e se reunir somente ao final de cada iteração para validação do software;
- c) atenção contínua à excelência técnica deve ser evitada para não afetar a agilidade uma vez que simplicidade é essencial;
- d) os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente evitando interrupções e intervalos regulares;
- e) as melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis.



- a) Errada. Software em funcionamento para o cliente é a medida primária
- b) Errada. Devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto
- c) Errada. Atenção contínua a um bom código e outros detalhes técnicos aumenta o processo da agilidade do produto
- d) Errada. O ritmo deve ser constante. Por isso existem inspeções periódicas.
- e) Certa. Times Scrum são autogerenciáveis e auto-organizáveis.

Letra e.

040. (CESPE/2018/ABIN/OFICIAL TÉCNICO DE INTELIGÊNCIA/ÁREA 9) A respeito de Scrum, julgue o item que se segue.

O Scrum Master tem a responsabilidade de ajudar todos os envolvidos no projeto a manter as práticas e os princípios do Scrum.



O ScrumMaster é responsável por garantir que o Time Scrum esteja aderindo aos valores do Scrum, às práticas e às regras. Ele educa as pessoas, treinando-as e levando-as a serem mais produtivas e a desenvolverem produtos de maior qualidade.

Certo.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para qi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

72 de 99 gran.com.br





041. (CESPE/EBSERH/2018) Nas metodologias de desenvolvimento ágeis, mudanças em requisitos são bem recebidas, mesmo em fases mais avançadas do desenvolvimento.



Um dos princípios do manifesto ágil é a rápida adaptação às mudanças: elas são bem-vindas! **Certo.**

- **042.** (FGV/PGE-RO/2015) Durante 5 anos gerenciando o desenvolvimento de sistemas de informação, Claudia teve que lidar com diversas insatisfações de seus usuários pois os sistemas não atendiam as suas necessidades. Claudia decidiu, então, implantar métodos ágeis de desenvolvimento e definiu os seguintes princípios:
- I Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento.
- II O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através da documentação.
- III Simplicidade é essencial.

Dentre os princípios definidos por Claudia, o que infringe os princípios do manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software é o que se afirma em:

- a) somente I;
- b) somente II;
- c) somente III;
- d) somente I e III;
- e) I, II e III



Temos que ter em mente que mudanças nos requisitos são sempre bem-vindas nas metodologias ágeis, independente do momento em que elas ocorram.

O manifesto ágil prega que não devemos perder tempo com documentações extensivas – somente o essencial.

Simplicidade – a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado – é essencial.

Letra b.

043. (CESPE/2018/BNB/ESPECIALISTA TÉCNICO/ANALISTA DE SISTEMA) Julgue o item a seguir, relativo à gerência de projetos, de acordo com as abordagens do Kanban e do Scrum.

No Scrum, o product owner é a pessoa que define os itens que compõem o product backlog.

O Product Owner é a única pessoa responsável pelo gerenciamento do Backlog do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time. Essa pessoa mantém o Backlog do Produto e garante que ele está visível para todos.

Certo.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 73 de 99







044. (NC-UFPR/2017/ITAIPU BINACIONAL/PROFISSIONAL DE NÍVEL SUPERIOR JR-
COMPUTAÇÃO OU INFORMÁTICA-SUPORTE) Com relação à metodologia SCRUM, identifique
como verdadeiras (V) ou falsas (F) as seguintes afirmativas:

- () A Equipe Scrum é formada por Product Owner, Scrum Master e Equipe de Desenvolvimento.
- () O Product Backlog é definido pelo Scrum Master no início do projeto.
- () O Product Owner é focado em ajudar a todos a compreender valores, princípios e práticas Scrum.
- () Sprint é um espaço de tempo em que ocorre a produção de um produto ou parte dele.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta, de cima para baixo.

Alternativas

- a) V V F F.
- b) V F V V.
- c) F V V F.
- d) F V F V.
- e) V F F V.



O time Scrum é formado pelo Scrum Master, Product Owner e Time de Desenvolvimento.

O Product Owner é a única pessoa responsável pelo gerenciamento do Backlog do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time.

Sprint é uma iteração de incremento desenvolvido pelo time de desenvolvimento. Possui duração fixa e a composição dos itens a serem desenvolvidos (backlog da Sprint) não pode ser modificada.

Letra e.

045. (AOCP/2018/UNIR/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) O Scrum é um framework

045. (AOCP/2018/UNIR/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇAO) O Scrum é um framework dentro do qual pode-se empregar diversos processos e técnicas. É fundamentado na teoria de controle de processos empíricos e emprega uma abordagem iterativa e incremental para otimizar a previsibilidade e controlar riscos. Sobre as características do Scrum, julgue o item a seguir.

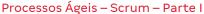
O Product Owner é um comitê responsável pelo gerenciamento do Backlog do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time Scrum.



O Product Owner é uma pessoa e não um comitê. O Product Owner pode representar um comitê, mas ele continua sendo o único responsável.

74 de **99**







Logo, O Product Owner é uma pessoa, e não um comitê.

Errado.

046. (FUNDATEC/2017/PREFEITURA DE ESTEIO-RS/ANALISTA DE SISTEMA) Considere as seguintes assertivas sobre o framework ágil Scrum:

I – Os itens que compõem o Product Backlog são definidos e priorizados pelo Product Owner nas Sprint Review Meeting.

II – Os impedimentos identificados no Daily Scrum devem ser tratados pelo Scrum Team o mais rapidamente possível.

III – O Scrum Master é responsável pela remoção das barreiras e facilitação das atividades entre o Scrum Team e o Product Owner.

Quais estão corretas?

- a) Apenas I.
- b) Apenas II.
- c) Apenas III.
- d) Apenas I e II.
- e) I, II e III.



I – A priorização é relizada na Sprint Planning.

II – Quem é responsável por resolver impedimentos é o Scrum Master.

III – O ScrumMaster ajuda o Time Scrum a entender e usar a metodologia, removendo barreiras encontradas para o desenvolvimento do produto.

Letra c.

047. (CESPE/2018/STM/ANALISTA JUDICIÁRIO/ANÁLISE DE SISTEMAS) Julgue o próximo item, referente à metodologia de desenvolvimento de software.

No Scrum, o product owner, o Scrum master e demais interessados no produto definem o product backlog, estabelecendo os itens a serem desenvolvidos, ordenados a partir dos mais importantes ou relevantes, e respeitando critérios de ordenação que incluem fatores como valor, custo, conhecimento ou risco.



O product owner é responsável por ordenar e priorizar os itens do backlog. O Scrum master e o time podem no máximo opinar/auxiliar, porém, a tomada de decisão sempre será do PO. Ele é responsável por garantir que o time entenda os itens do Product Backlog em um nível adequado para desenvolvimento.

Errado.

gran.com.br 75 de 99









048. (CESPE/2016/TCE/SC/ANÁLISE DE SISTEMAS) Normalmente, o time do projeto define quando a entrega de uma versão deve ser realizada após analisar o retorno sobre o investimento e avaliar se um conjunto de funcionalidades pode ser utilizado por clientes e usuários.



O responsável por definir quando a entrega de um incremento/versão do produto deve ser realizada após análise do ROI (retorno de investimento) e avaliar se um conjunto de funcionalidades já pode ser utilizado pelos usuários é o Product Owner. Logo, não é o time do projeto (Scrum Master + time de desenvolvimento)

Errado.

049. (TRE9-BA/ANALISTA JUDICIÁRIO/ANÁLISE DE SISTEMAS/2009) Um princípio-chave do Scrum é o reconhecimento de que desafios fundamentalmente empíricos não podem ser resolvidos com sucesso utilizando-se uma abordagem tradicional de controle. O Scrum adota uma abordagem empírica, aceitando que o problema não pode ser totalmente entendido ou definido, focando na maximização da habilidade da equipe de responder de forma ágil aos desafios emergentes



O Scrum é um processo ágil que segue a filosofia iterativa e incremental, adaptativo e empírico.

Certo.

050. (INSTITUTO CONSULPLAN/2021/TJM-MG/ANALISTA JUDICIÁRIO/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) O Scrum pode ser considerado como uma das metodologias ágeis mais utilizadas; apresenta um framework empregado em planejamento e gestão de projetos de sistemas de informação, dentre outros. É baseado em três pilares de sustentação. Assinale o INCORRETO.

- a) Inspeção.
- b) Interação.
- c) Adaptação.
- d) Transparência.



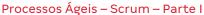
Lembre-se do TIA:

Transparência (colaborativo e transparente para todos os envolvidos no processo de desenvolvimento).

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 76 de 99







Inspeção (conceito base do Scrum, afinal, há diversos marcos de inspeção em seu processo de desenvolvimento).

Adaptação (receptivo a mudanças).

Letra b.

051. (CESPE/2012/TCE-ES/AUDITOR DE CONTROLE EXTERNO-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Em virtude de as metodologias ágeis gerarem excessiva documentação, a gestão do conhecimento depende diretamente dos programadores envolvidos no projeto.



Aqui temos um conceito inicial e básico do manifesto ágil. O Manifesto Ágil é uma declaração de valores e princípios essenciais para o desenvolvimento de software. Ele foi criado em fevereiro de 2001 no estado norte-americano de Utah, onde se reuniram dezessete profissionais que já praticavam formas diferentes de criar software.

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros afazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar (importante saber estes 4 itens):

- · Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas;
- · Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
- · Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos;
- · Responder a mudanças mais que seguir um plano.

Assim, em metodologias ágeis é mais importante ter o sistema funcionando do que existir uma documentação abrangente. Analisando a questão, esta fala em documentação excessiva, o que não corresponde ao esperado nas metodologias ágeis.

Outro caminho para resolver a questão é conhecer as características fundamentais das metodologias ágeis, segundo Sommerville:

- 1. Inexistência de documentação detalhada.
- 2. Sistema desenvolvido em uma série de versões e participação dos usuários dos sistemas nas homologações.
- 3. Interfaces de usuário geradas automaticamente.

Errado.

052. (SERPRO/ANALISTA/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2010) Metodologias ágeis, como a XP, enfatizam a documentação de software no próprio código, que deve ser escrito por

meio de ferramenta CASE voltada ao desenvolvimento rápido de aplicações (RAD Tools).

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 77 de 99











As metodologias ágeis possuem como objetivo a simplificação da documentação, diminuindo sua elaboração e burocratização, não sendo necessário o uso de ferramentas CASE para este fim.

Errado.

053. (SERPRO/ANALISTA/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2008) Os modelos ágeis são muito mais rápidos e eficientes que os modelos incremental e iterativo, não partilhando aqueles, portanto, das visões adotadas por estes.



Ser iterativos e incrementais são características bases das metodologias ágeis para desenvolvimento.

Letra a.

054. (FUNDATEC/2022/PROCESSOS DE SOFTWARE-DESENVOLVIMENTO ÁGIL SPGG- RS/ANALISTA DE PLANEJAMENTO-GESTÃO FINANCEIRA) Qual das alternativas abaixo NÃO é considerada um método ágil?

- a) Kanban.
- b) Scrum.
- c) Extreme programing (XP).
- d) PMBOK®.
- e) Lean.



Kanban é uma das metodologias ágeis pensadas para otimizar a execução de tarefas dentro de uma empresa. O método aposta no controle visual para o acompanhamento dos processos. Em um quadro, virtual ou físico, cada tarefa é representada por um cartão que vai avançando em colunas, de acordo com três ou mais classificações, como 'para fazer', 'fazendo' e 'feito'.

Scrum: consiste em método iterativo e incremental para o gerenciamento de projetos complexos, cujo objetivo é garantir agilidade nas entregas e maximizar a aderência aos requisitos dos clientes, a cooperação entre os integrantes da equipe e a produtividade de cada participante.

XP: desenvolvem software baseado em requisitos vagos e que se modificam rapidamente. Uma de suas práticas mais conhecidas é a programação em pares (apenas um conceito rápido).

gran.com.br 78 de 99



PMBOK: uma estrutura geral, aplicável em qualquer tipo de projeto e não se caracteriza como um método, mas sim como um guia de boas práticas para o gerenciamento de projetos. Lean: é um tipo de gerenciamento que visa evitar desperdícios – de tempo, custos, mão de obra/pessoas. Prega que somente o necessário para a realização de um determinado trabalho, etapa ou processo.

Letra d.

055. (CESPE/2011/EBC/ANALISTA DE SISTEMAS) O que os métodos ágeis buscam é como evitar as mudanças desde o início do projeto e não a melhor maneira de tratar essas mudanças.



Conceito básico e ainda é cobrado, futuro servidor. As mudanças em conceito de agilidade são bem-vindas. Processos ágeis tratam mudanças como uma vantagem competitiva e adaptativa.

Errado.

056. (CESPE/UNIPAMPA/ANALISTA DE SISTEMAS) XP, Scrum e Cristal são exemplos de modelos ágeis de desenvolvimento de sistemas.



Há no mercado diversos tipos de metodologias que seguem a mentalidade ágil:

XP (Extreme Programming)

Crystal

FDD (Feature Driven Development)

DSDM (Dynamic Systems Development Method)

TDD (Test Driven Development)

OSSD (Open Source Software Development)

KANBAN

OSSD

ATDD

SCRUNBAN

BDD

AGILE Modeling

Certo.

057. (CESPE/2013/CNJ/TÉCNICO JUDICIÁRIO/PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS) O desenvolvimento ágil de sistemas consiste em uma linguagem de modelagem que permite aos desenvolvedores visualizarem os produtos de seu trabalho em gráficos padronizados.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 79 de 99

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE





Desenvolvimento ágil não é uma linguagem de modelagem. Um exemplo disto seria UML. **Errado.**

058. (IBFC/2017/EMBASA/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-DESENVOLVIMENTO) Nos métodos ágeis, as equipes são alto-organizadas e exigem ter ferramentas de apoio para que as equipes mantenham a qualidade do software. Para esse fim, a ferramenta Sonar tem como utilidade:

- a) a geração de relatórios dinâmicos que dão um feedback sobre a qualidade do código que está sendo produzido
- b) a produção automática de diagramas UML para garantir a qualidade da documentação do sistema produzido
- c) a execução de testes estáticos e dinâmicos de todo o código que está sendo produzido para manter a qualidade do software
- d) a elaboração dos requisitos funcionais e não-funcionais automaticamente com base no código que está sendo produzido garantindo que o software corresponda às expectativas dos clientes



Desconsiderando o erro ortográfico de 'alto', vamos analisar a questão no que se refere à ferramenta SONAR.

A ferramenta SONAR é da categoria open source e é utilizada para monitorar a qualidade do código que está sendo produzido pelo time de desenvolvimento. O nível de complexidade e cobertura dos testes são considerados pela ferramenta. Esse feedback aumenta a confiança da equipe, auxiliando-a no desenvolvimento de um software mais seguro e confiável.

Um dos princípios da agilidade é: contínua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.

A ferramenta SONAR pode contribuir de forma significativa para aumentar a excelência técnica do produto.

Lembrando que não é uma questão comum de ser cobrada.

Letra a.

059. (IBFC/2017/TJ-PE/TÉCNICO JUDICIÁRIO/PROGRAMADOR DE COMPUTADOR) A equipe de sistemas acaba de receber um treinamento de SCRUM. Alguns dos principais termos técnicos e conceitos especificamente sobre SCRUM que a equipe recebeu foram:

- a) sprint support Scrum Control
- b) start support Scrum Master

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 80 de 99





- c) start backlog Scrum Control
- d) sprint support Scrum Chief
- e) sprint backlog Scrum Master



Conforme vimos em nossas aulas, os termos utilizados pelo Scrum são:

Sprint: ciclos de desenvolvimento que possibilitam aos times manter uma cadência de trabalho. Possuem tamanhos de duas a quatro semanas de duração.

Backlog: O backlog do produto e o backlog da Sprint descrevem o trabalho a ser desenvolvido, respectivamente, para o produto e para a Sprint.

Scrum Master: uma pessoa experiente com o framework que possui a responsabilidade de garantir que ele seja entendido e aplicado. Nesse papel, o objetivo principal é maximizar a eficiência do time.

Letra e.

060. (IBFC/2016/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-PROCESSOS (HU-FURG)) Identifique, das alternativas abaixo, a unidade básica de desenvolvimento em Scrum e que tende a durar entre uma semana e um mês:

- a) sprint
- b) backlog
- c) owner
- d) daily
- e) master



Uma Sprint possui algumas características importantes dentro do Scrum:

São períodos de construção divididos em ciclos.

Representa um tempo definido dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado.

Geralmente duram 1 a 4 semanas (pelo guia Scrum são consideradas 2 a 4 semanas.

Entretanto, a questão considerou como sendo de uma a quatro semanas).

Dentro de uma Sprint, as metas não diminuem e não são feitas mudanças que possam afetar o objetivo da Sprint.

O Scrum prega que, ao fim de cada sprint, deve-se entregar um incremento potencialmente funcional do produto ao cliente.

O cancelamento de Sprints consome recursos, já que todos tem que se reagrupar em outra reunião de planejamento da sprint para iniciar outra sprint.

Letra a.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 81 de 99



061. (CONSULPLAN/ÓRGÃO/TRE-RJ/PROVA/CONSULPLAN/2017/TRE-RJ/ANALISTA JUDICIÁRIO-ANÁLISE DE SISTEMAS) Dentro do Scrum algumas responsabilidades são atribuídas a alguns componentes. Entre essas responsabilidades podem ser citadas: definir as propriedades; elaborar e manter o Produt Backlog; decidir sobre as datas de lançamento do produto; aceitar ou rejeitar os resultados dos trabalhos etc. Tais responsabilidades pertencem a:

- a) Daily scrum.
- b) Sprint Review.
- c) Product Owner.
- d) Scrum Master.



O PO – Product Owner – é a pessoa responsável por definir itens que irão compor Product Backlog, além de priorizar os mesmos nas Sprint Planning. Esta priorização pode ser realizada junto com o time, porém o PO é a última palavra quando se trata de priorização. Lembrando que ele é um representante do cliente.

Letra c.

062. (CONSULPLAN/ÓRGÃO-TRE-RJ/PROVA-CONSULPLAN/2017/TRE-RJ/ ANALISTA JUDICIÁRIO/ANÁLISE DE SISTEMAS) O Scrum não se aplica exclusivamente ao desenvolvimento de software, mas, sim, no desenvolvimento de qualquer produto ou no gerenciamento de qualquer trabalho, pela sua característica iterativa e incremental. Pode-se afirmar que o scrum é baseado em quatro fundamentos; assinale-os.

- a) Papéis; Sprints; Cliente; Equipe.
- b) Equipe; Cliente; Padrões; Interação.
- c) Papéis; Artefatos; Cerimônias; Atitude.
- d) Interação; Artefatos; Cerimônias; Cliente.



Questão um pouco polêmica, mas teríamos que ir tentando 'matar' pela lógica.

Fundamentos do Scrum são o famoso ITA: transparência, adaptação e inspeção.

Como a questão não falou nada sobre esses fundamentos, temos que considerar que a mesma também considera papéis e artefatos (realmente fazem parte do Scrum); cerimônias são eventos; atitude (neste caso teríamos que fazer um paralelo com equipe autogerenciável – forçando a barra).

Em todo caso, decorem esse entendimento da banca.

Letra c.

gran.com.br 82 de 99











063. (CEBRASPE/2023/SEPLAN-RR/ANALISTA DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO/ ESPECIALIDADE-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Acerca de metodologias ágeis e linguagens de modelagem, julgue o item que se segue.

Um scrum team é formado por pessoas com quatro papéis: scrum master, product owner, manager e developers.



Compreende em um time pequeno de pessoas que irá desenvolver o produto utilizando o Scrum. Possuem tamanho necessário, normalmente de 5 a 9 pessoas. Compreende no Scrum Master, Product Owner e Developers.

Não existe sub-times e hierarquia dentro de um time Scrum. Logo, todos trabalham juntos de forma colaborativa. É uma unidade coesa de profissionais focados em um objetivo de cada vez.

Os times são multidisciplinares e possuem as habilidades necessárias para agregar ao time. Eles também são autogerenciáveis, o que significa que decidem internamente quem faz o quê, quando e como.

Errado.

064. (PROVA-CESPE/CEBRASPE/2023/SEPLAN-RR/ANALISTA DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO/ESPECIALIDADE-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Acerca de metodologias ágeis e linguagens de modelagem, julgue o item que se segue.

No Scrum, os itens do product backlog devem ser classificados como de prioridade alta, média ou baixa, para o seu desenvolvimento.



Os itens do backlog são incluídos obedecendo uma ordem de prioridade, ou seja, o grau de importância de cada item dentro do contexto do projeto. Não existe uma fórmula ou ordem correta para priorizar os itens do backlog. Porém, a pessoa mais importante no papel de priorização é o Product Owner.

Errado.

065. (SEFAZ-MG/PROVA-FGV/2023/SEFAZ-MG/AUDITOR FISCAL DA RECEITA ESTADUAL-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (TARDE)) Em uma equipe ágil, um dos papéis mais importantes é o do responsável por planejar o desenvolvimento do produto, escolhendo e priorizando os itens do backlog e garantindo que o máximo de valor seja entregue a cada sprint. Assinale a opção que indica o nome correto desse membro do time.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

83 de 99 gran.com.br



Processos Ágeis – Scrum – Parte I

Rodrigo Gomes



- a) Scrum Master
- b) Stakeholder
- c) Gerente de Projetos
- d) Product Owner
- e) Desenvolvedor



Ele é responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho do Scrum Team.

O Product Owner também é responsável pelo gerenciamento eficaz do Product Backlog, sempre um representante direto do cliente ou de um comitê.

Algumas de suas responsabilidades:

Desenvolver e comunicar explicitamente a meta do produto;

Criar e comunicar claramente os itens do Product Backlog;

Ordenar os itens do Product Backlog;

Garantir que o Product Backlog seja transparente, visível e compreensível.

O Product Owner pode fazer o trabalho acima ou pode delegar a responsabilidade a outros, mantendo-se sempre como responsável.

O Product Owner é uma pessoa, não um comitê. Porém, pode representar um. Pode representar as necessidades de muitos stakeholders no Product Backlog. Aqueles que desejam alterar o Product Backlog podem fazê-lo tentando convencer o Product Owner – o que MANDA no que será desenvolvido ou não.

Letra d.

066. (SEFAZ-AP/PROVA-FCC/2022/SEFAZ-AP/FISCAL DA RECEITA ESTADUAL/CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS) Dentre os doze Princípios do Manifesto Ágil, incluem-se:

- a) respeito ao cliente, economia de recursos e paralelismo.
- b) resiliência, motivação e trabalho em pares.
- c) simplicidade, motivação e paralelismo.
- d) especificidade, longevidade do software e prazos curtos.
- e) funcionalidade, satisfação do cliente e trabalho em conjunto.



12 Princípios do manifesto ágil:

- · Satisfação do cliente através da entrega contínua é a prioridade mais alta;
- Mudanças são bem-vindas, mesmo no fim do desenvolvimento;
- Entrega de software funcional com frequência, em curtos períodos;
- Área de negócio e desenvolvedores trabalham em conjunto;

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 84 de 99



- Desenvolvimento de projetos em torno de pessoas motivadas, oferecendo o ambiente e suporte necessários;
- Troca de informações entre a equipe de desenvolvimento face a face, e não através de documentos;
- · Software funcional é a medida primária de progresso;
- Desenvolvimento em ritmo constante e sustentável;
- · Atenção permanente à excelência técnica e bom design;
- Simplicidade é essencial a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feita;
- · Times autogerenciados e auto-organizados;
- Periodicamente, a equipe reflete sobre como se tornar mais efetiva, e, a partir daí, refina e ajusta seu comportamento.

Letra e.

- **067.** (PROVA-FGV/2022/CGU/AUDITOR FEDERAL DE FINANÇAS E CONTROLE/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) De acordo com o Guia do Scrum, a "Meta da Sprint é o único objetivo da Sprint. Embora a Meta da Sprint seja um compromisso dos Developers, esta fornece flexibilidade em termos do trabalho exato necessário para alcançá-la". A Meta da Sprint é elaborada:
- a) pelo Product Owner, e deve ser finalizada antes da Sprint Planning, para que seja apresentada e negociada com o Scrum Team;
- b) por todo o Scrum Team na Sprint Planning, e deve ser finalizada até o final do evento;
- c) em conjunto pelo Product Owner e os Developers, e deve ser finalizada até o início do primeiro Daily Scrum;
- d) em conjunto pelo Product Owner e os Developers, e deve ser finalizada até o final da Sprint;
- e) pelos Developers na Sprint Planning, e deve ser finalizada até o final do evento.



- a) Errada. Não faz sentido a afirmação colocada pela banca: PO não deve já chegar com todas as metas estabelecidas no planejemento da Sprint
- b) Certa.
- c) Errada. A Daily ocorre entre o time de desenvolvimento por regra e ocorrerão com metas já estabelecidas
- d) Errada. A elaboração das metas deve ocorrer no planejamento da Sprint. A EXECUÇÃO deverá ocorrer até o final da Sprint. Cuidado com o detalhe da palavra.
- e) Errada. O Product Owner é responsável pela priorização dos itens do Product Backlog. Logo, escutá-lo deve ser primordial nesse processo.

Letra b.

gran.com.br 85 de 99









068. (INSTITUTO AOCP/2021/ÓRGÃO FUNPRESP-JUD/PROVA INSTITUTO AOCP /2021/FUNPRESP-JUD/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO-DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) A abordagem Scrum é um método ágil geral, mas seu foco está no gerenciamento do desenvolvimento iterativo, ao invés das abordagens técnicas específicas da engenharia de software ágil. Scrum não prescreve o uso de práticas de programação, como programação em pares e desenvolvimento test-first.

Scrum é um framework e é um modelo ágil//incremental/iterativo entregando partes do programa, ou seja, cada iteração a equipe entrega a versão mais simples do produto final. Logo, não está atrelado especificamente a desenvolvimento de SOFTWARE ágil. Inclusive outras áreas que não são de tecnologia utilizam o Scrum. Ele também não é prescritivo, não dizendo como fazer o produto (como a programação em pares, utilizada no XP).

Certo.

069. (CESPE/2016/TCE/PR/ANALISTA DE SISTEMAS) Os métodos ágeis para o desenvolvimento de software representam uma evolução da engenharia de software tradicional, uma vez que são aplicáveis a todos os tipos de projetos, produtos, pessoas e situações.



Aplicáveis a todos os tipos de desenvolvimento? Não está correto. Inclusive metodologias tradicionais/preditivas (vistas em outras aulas, como o RAD, cascata, espiral) podem ser utilizadas. Isso dependerá da organização, cultura, momento, custos, conhecimento do negócio. Entretanto, é sabido que o manifesto ágil está cada vez mais forte no mercado pelos seus inúmeros benefícios já consolidados.

Errado.

070. (CESPE/2016/TCE/PR/ANALISTA DE SISTEMAS) Para que um projeto fundamentado em métodos ágeis de desenvolvimento tenha sucesso, a situação ou o problema a ser resolvido deve-se manter inalterado enquanto durar o projeto.



Mudanças são bem-vindas no manifesto ágil. Esse modelo é adequado em um cenário em que os requisitos são muito bem definidos e têm baixa chance de ser alterados ao longo do projeto. Todavia, o cenário atual de avanço tecnológico e demandas da sociedade digital exige justamente o contrário: capacidade de adaptação a mudanças contínuas.

Errado.

gran.com.br 86 de 99









071. (CESPE/2016/TCE/PR/ANALISTA DE SISTEMAS) Um dos princípios de agilidade da Agile Alliance dispõe que a entrega completa de um software garante a satisfação do cliente.



A prioridade do manifesto ágil compreende em satisfazer o cliente através da entrega contínua e adaptativa de software com valor agregado ao usuário. Metodologias ágeis buscam se adaptar às necessidades dos clientes e entregar valor continuamente. A entrega é CONTÍNUA.

Errado.

072. (CESPE/2013/TRT/17ª REGIÃO (ES)/TÉCNICO JUDICIÁRIO/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) Em um desenvolvimento ágil que segue o manifesto ágil, não se deve aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis não se adequam a mudanças não planejadas.



Como já vimos diversas vezes, um dos princípios do manifesto ágil é a rápida adaptação a mudanças.

Errado.

073. (INSTITUTO AOCP/2021/FUNPRESP-JUD/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) Com base nas metodologias de desenvolvimento de software, julgue o seguinte item.

Os métodos ágeis são mais eficazes quando o sistema pode ser desenvolvido com uma pequena equipe colocalizada capaz de se comunicar de maneira informal. Isso pode não ser possível para sistemas de grande porte que exigem equipes de desenvolvimento maiores. Nesse caso, uma abordagem dirigida a planos pode ser usada.



Não é muito comum ser cobrado tais conceitos, mas temos que sempre estar à frente das bancas.

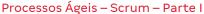
"Isso pode não ser possível para sistemas de grande porte que exigem equipes de desenvolvimento maiores. Nesse caso, uma abordagem dirigida a planos pode ser usada." Uma abordagem dirigida a planos é baseada em estágios de desenvolvimento separados, com os produtos a serem produzidos em cada um desses estágios planejados antecipadamente. Equipes muito grandes podem gerar problemas no manifesto ágil.

Todos os métodos possuem limites. O manifesto ágil pode não ser aplicado para alguns tipos de projetos.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 87 de 99







As mudanças são inevitáveis dentro de um projeto. O gerenciamento tradicional foca no acompanhamento do plano, e principalmente nas restrições de escopo, tempo e custos. Lembre-se que mudanças são bem-vindas no manifesto ágil

Errado.

074. (FUNDATEC/SPGG/ANALISTA DE PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO/2022) Sprints são o coração do Scrum. De acordo com o Guia do Scrum, qual é a duração máxima de uma Sprint?

- a) 7 horas.
- b) 3 dias.
- c) 5 dias.
- d) 2 semanas.
- e) 4 semanas.



Sprint é o nome de um ciclo de desenvolvimento do Scrum. Os Sprints podem ter a duração de 2 a 4 semanas, sendo esse o time box do Ciclo. Todos os Sprints de um projeto devem ter a mesma duração.

Letra e.

075. (FUNDATEC/SPGG/ANALISTA DE PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO/2022) De acordo com o Guia do Scrum (Scrum.org), como é constituído um Time Scrum?

- a) Product Owner, Scrum Master e Developers.
- b) Project Manager, Agile Master e Administrator.
- c) System Engineer, DevOps e Data Base Administrator.
- d) Agile coordinator, Scrum e Lean.
- e) Sprint, Portfolio manager e Stakeholders.



Os 3 principais papéis do Scrum são: Product Owner (dono do produto), Scrum Master e time de desenvolvimento.

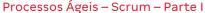
Letra a.

076. (CESPE/2013/CNJ/TÉCNICO JUDICIÁRIO/PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS) O desenvolvimento ágil de sistemas consiste em uma linguagem de modelagem que permite aos desenvolvedores visualizarem os produtos de seu trabalho em gráficos padronizados.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 88 de 99









Como estudamos, o que está afirmado na questão não faz sentido. Não faz parte dos conceitos das metodologias ágeis que desenvolvedores visualizem os produtos de seu trabalho em gráficos padronizados.

Errado.

077. (CESPE/2013/STF/TÉCNICO JUDICIÁRIO/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) As características básicas pertinentes aos métodos ágeis incluem a dependência de requisitos bem definidos, que não devem ser constantemente alterados, e a dependência do uso de UML para a modelagem.



Os métodos ágeis possuem como princípio que os requisitos podem mudar ao longo do desenvolvimento. Além disso, independem de linguagens de modelagem específicas, a exemplo da UML. Vimos que também foi cobrado na questão 07.

Errado.

078. (IUDS/2021/ENGENHARIA DE SOFTWARE PROCESSOS DE SOFTWARE/DESENVOLVIMENTO ÁGIL/IF-RJ) Das alternativas a seguir. Qual é um benefício de se utilizar o scrum?

- a) Scrum tem planejamento detalhado, no início do projeto, o que garante que os riscos são identificados e mitigados.
- b) Scrum é baseado, no princípio de gerenciamento por etapas, portanto garante que todos os benefícios esperados são alcançados.
- c) Scrum fornece um controle completo sobre o projeto para o Dono do Produto e ele é responsável por todas as atividades de desenvolvimento do produto em um Sprint.
- d) Scrum é tem prioridade orientada a valor, garantindo que o maior valor é fornecido no menor tempo possível.



Como vimos, o Scrum oferece o máximo de valor possível para o cliente / negócio. Os requisitos são constantemente priorizados, de forma que, se um item possui mais valor do que outro, ele poderá ser desenvolvido e entregue antes. Quem é o responsável por ordenar os requisitos? O Product Owner. deve-se considerar, além do valor, os riscos e as dependências entre as atividades que um produto pode ter, procurando tornar a etapa de priorização cada vez mais precisa.

Sobre os demais itens:

gran.com.br 89 de 99







Como o projeto é dividio em sprints não é necessário um planejamento detalhado logo no início do projeto. Quanto mais entregas, mais 'claro' o projeto será para os envolvidos. Alguns dos princípios:

Controle Empírico do Processo, auto-organização do time multidisciplinar, colaboração, priorização baseada em valor, time-boxing (prazos definidos para entregas) e desenvolvimento iterativo. Além de que, falar que GARANTE que todos os benefícios serão alcançados é complicado (avaliador forçou a barra). Cuidado com os termos 'certeza', 'garantido', 'todos', 'sempre'.... O Product Owner é responsável pela gestão de entregas / marcos do projeto. Ele também ordena e prioriza os itens do backlog. Porém, ele não é responsável por todas as atividades de desenvolvimento. Lembre-se que existem o Scrum Master e o time de desenvolvimento (multidisciplinar).

Letra d.

079. (CESPE/CEBRASPE/TELEBRAS/ESPECIALISTA EM GESTÃO DE TELECOMUNICAÇÕES/ÁREA ANALISTA DE TI/2022) Para o método Scrum, o Product Backlog consiste em uma lista de necessidades do cliente, ou seja, uma lista com as funcionalidades desejadas para um produto.

O Product Backlog é uma lista ordenada e emergente do que é necessário para melhorar o produto. É a única fonte de trabalho realizado pelo Scrum Team. Os itens do Product Backlog que podem ser realizados pelo Scrum Team em uma Sprint são considerados preparados para seleção no evento Sprint Planning. Eles geralmente adquirem esse grau

de transparência após as atividades de refinamento.

Os Developers que farão o trabalho são responsáveis pelo dimensionamento. O Product Owner pode influenciar os Developers, ajudando-os a entender e selecionar trade-offs (trocas de itens) quando necessário. Lembrando que se evita trocar durante uma Sprint.

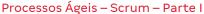
080. (CESPE/CEBRASPE/2021/PG-DF/TÉCNICO JURÍDICO/TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO) Acerca de desenvolvimento e manutenção de sistemas e aplicações, julgue o próximo item. Os métodos ágeis, em especial o Scrum, têm como principal objetivo entregar o sistema completamente desenvolvido no menor espaço de tempo.

Certo.

O SCRUM tem como objetivo entregar de forma produtiva e criativa produtos com maior valor agregado para o cliente / usuário. Seu principal objetivo é aumentar a produtividade

gran.com.br 90 de 99







das equipes e entregas. Não confunda com menos tempo! Completamento desenvolvido? Não! O Scrum é feito por incrementos.

Errado.

081. (CESPE/CEBRASPE/2021/SERPRO/ANALISTA-ESPECIALIZAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) Acerca de metodologias ágeis de desenvolvimento, julgue o item seguinte. Daily Scrum é o único momento do dia em que os developers se reúnem para discutir detalhadamente a adaptação ou o replanejamento do trabalho da sprint.



Reunião diária é uma cerimônia rápida que visa a repassar as atividades do dia anterior e planejar o dia de trabalho que se inicia. A resolução dos problemas levantados durante a reunião não é feita durante a reunião, mas sim após ela com as pessoas envolvidas. A reunião para o replanejamento do trabalho da Sprint é a reunião de REVISÃO DA SPRINT.

Errado.

082. (CESPE/CEBRASPE/2021/SERPRO/ANALISTA/ESPECIALIZAÇÃO: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS) A respeito de processo orientado a reuso e ciclos de vida, julgue o item a seguir. Um dos princípios da modelagem ágil é a abstração das ferramentas que serão utilizadas para criar os modelos e suas notações particulares.



Metodologias ágeis partem do princípio que os indivíduos e a interação têm mais importância do que processos e ferramentas. Metodologia ágil não abstrai dessas ferramentas (sem fonte para isso).

Errado.

083. (FGV/2021/ANALISTA ESPECIALIZADO) Com referência aos valores do The Agile Manifesto, analise as afirmativas a seguir. O Scrum preconiza:

- I Processos e ferramentas mais que indivíduos e interação entre eles.
- II Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- III Colaboração do cliente mais que negociação de contratos.
- IV Seguir um plano mais que responder a mudanças.

Está correto o que se afirma em

- a) I e II, somente.
- b) II e III, somente.
- c) III e IV, somente.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 91 de 99







- d) I e IV, somente.
- e) II e IV, somente.



I – Errado. O Scrum preconiza mais as pessoas do que processos e ferramentas.

II – Certo. Scrum preconiza mais ação / software em funcionamento do que documentação.

III – Certo. Scrum preconiza mais a agregação de valor ao cliente do que gerenciar os contratos em si.

IV – Errado. Um dos pilares do Scrum é se adaptar às mudanças.

Letra b.

084. (CESPE/CEBRASPE/2021/APEX BRASIL/ANALISTA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO) No Scrum, cada artefato tem um compromisso, para assegurar que a informação fornecida aumente a transparência e o foco, possibilitando a mensuração do progresso. No caso do Increment, esse compromisso é o

- a) Product Goal.
- b) Sprint Goal.
- c) Definition of Done.
- d) Burn Down



O DoD é um acordo formal que define claramente quais são os passos mínimos para a conclusão de um item ou funcionalidade potencialmente entregável. É um checklist de critérios acordados para que o Product Owner possa aceitar uma funcionalidade e também cria transparência ao proporcionar a todos uma compreensão partilhada do trabalho que foi concluído como parte do Increment.

Letra c.

085. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/USUÁRIO UX) No que se refere a metodologias ágeis e experiência de usuário, julgue o item que segue.

O scrum master é diretamente responsável por manter e priorizar o backlog do produto, além de colaborar com o time de desenvolvimento.



Scrum Master é o representante do cliente no projeto e também desempenha um papel importante de facilitator.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 92 de 99







Product Owner representa o cliente e é responsável por garantir que a equipe Scrum agregue valor ao negócio, sendo o único responsável por manter e priorizar o backlog.

Errado.

086. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/GESTÃO DE PROJETOS) Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Um dos artefatos do Scrum, o backlog do produto é gerenciado, exclusivamente, pelo dono do produto e representa o conteúdo, a disponibilidade e a ordenação do trabalho a ser realizado, sendo a única porta de entrada para todos os registros de requisitos de mudança a serem realizados no produto.



O Product Owner é a única pessoa responsável pelo gerenciamento do Backlog do Produto e por garantir o valor do trabalho realizado pelo Time. Essa pessoa mantém o Backlog do Produto e garante que ele está visível para todos. Todos sabem quais itens têm a maior prioridade. Logo, mudanças devem estar transparentes para todo o time também.

Mudanças de requisitos devem ser 'espelhadas' no backlog do produto.

Certo.

087. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/GESTÃO DE PROJETOS) Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Sprint é o ciclo de desenvolvimento de poucas semanas sobre o qual se estrutura o Scrum e durante o qual cabe ao scrum master manter o sprint backlog atualizado, indicando as tarefas já concluídas e aquelas ainda por concluir.



"o qual cabe ao scrum master manter o sprint backlog atualizado"

Transcrevendo de forma correta:

...o qual cabe ao product owner manter o sprint backlog atualizado.

Errado.

088. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 93 de 99







Uma forma de acompanhar a produtividade é fazer uso de um gráfico de Burndown, no qual é possível visualizar a expectativa de produtividade ideal do projeto e comparar com a produtividade real.



O Gráfico Burndown torna visível a evolução diária do trabalho da equipe de desenvolvimento. No gráfico o eixo x (horizontal) representa o tamanho da Sprint em dias e o eixo y (vertical) a quantidade de tarefas. É uma representação gráfica do trabalho a ser feito versus tempo. Mostra o desenvolvimento planejado e o desenvolvimento ideal.

Certo.

089. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

Backlog da sprint é diferente do backlog do produto, já que o primeiro é um conjunto de itens selecionados a partir do segundo, sendo parte do planejamento da equipe para entregar um incremento do produto.



O item traz uma boa definição de backlog da Sprint.

Relembrando: representa todas as tarefas que devem ser desenvolvidas durante uma Sprint ou iteração". Para um melhor rendimento da Sprint, o Sprint Backlog não pode sofrer alterações e é importante que o Team conclua o primeiro item, antes de começar o segundo, para evitar riscos na meta. Pode ser subdividida as tarefas entre equipes distintas e, com isso, ter várias sprints ocorrendo simultaneamente.

Certo.

090. (CESPE/CEBRASPE/2020/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/ DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

As histórias são consideradas pequenos requisitos de um projeto na perspectiva do usuário final.



Boa definição da banca.

No Scrum, o backlog contém uma lista de requisitos de produtos e de negócio, descritos na forma de Estória de Usuário.

Histórias de usuários são requisitos pequenos ou solicitações escritas da perspectiva de um usuário final.

Certo.

gran.com.br 94 de 99



091. (CESPE/CEBRASPE/2021/SEFAZ-CE/AUDITOR FISCAL DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO DA RECEITA ESTADUAL) Um analista foi designado para assumir a gerência de um projeto de TI que envolve o desenvolvimento de software estratégico parte de um programa de projetos que está sendo gerenciado de maneira tradicional em sua organização. Mesmo a organização utilizando o COBIT 2019 como referência para sua governança de TI, o projeto em destaque já foi cancelado por insucesso em sua condução. Esse insucesso decorre da contínua evolução dos requisitos, o que dificulta o entendimento do escopo do projeto em seu início.

Tendo como referência essa situação hipotética, julgue o item a seguir.

Caso fosse utilizada a versão mais recente do SCRUM para gerenciar o referido projeto, os developers seriam os responsáveis em criar o Sprint backlog contendo os requisitos do projeto.



Conforme Guia Scrum 2020, página 6, os Developers são sempre responsáveis por:

- · Criar um plano para a Sprint, o Sprint Backlog;
- · Introduzir gradualmente qualidade aderindo a uma Definição de Pronto;
- Adaptar seu plano a cada dia em direção à meta da Sprint; e,
- · Responsabilizar-se mutuamente como profissionais.

С	е	r	t	O	
_	_	-	_	_	•

092. (CESPE/CEBRASPE/2021/CODEVASF/ANALISTA EM DESENVOLVIMENTO REGIONAL/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) A respeito de arquitetura e engenharia de software, julgue

o item a seguir.

Na metodologia Scrum, é feita na sprint planning a seleção dos itens do backlog que serão desenvolvidos durante a sprint; depois de fechado o seu escopo, a sprint não poderá mais ser alterada.



Durante a Sprint não são feitas mudanças que podem afetar o objetivo da Sprint. É durante a planning que os itens do backlog são escolhidos para serem incluídos no Sprint Backlog. Para as bancas, a Sprint não pode ser alterada!

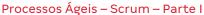
Certo.

093. (CESPE/CEBRASPE/ÓRGÃO-TJ-RJ/PROVA-CESPE/CEBRASPE/2021/TJ-RJ – ANALISTA JUDICIÁRIO/ANALISTA DE SISTEMAS) A metodologia Scrum estabelece vários papéis a serem

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 95 de 99







desempenhados pelo time; o responsável por controlar o progresso do desenvolvimento do projeto e ser o guardião dos ritos é o

- a) product owner.
- b) scrum master.
- c) patrocinador do projeto.
- d) stakeholder.
- e) gerente do time de desenvolvimento.



O Scrum Master serve ao Scrum Team de várias maneiras, incluindo:

Treinar os membros do time em autogerenciamento;

Ajudar o Scrum Team a se concentrar na criação de incrementos de alto valor que atendem aos objetivos da Sprint, provocando a remoção de impedimentos ao progresso do time; Garantir que todos os eventos Scrum ocorram e sejam positivos, produtivos e mantidos dentro do Timebox estabelecido;

O Scrum Master pode ser um membro do Time.

Letra b.

094. (2023/FUNDAÇÃO CESGRANRIO/CESGRANRIO/PROVA-CESGRANRIO-AGERIO/ANALISTA/ÁREA-CRÉDITO, RISCO E FINANÇAS/2023) O product backlog é fundamental para um projeto. Um time de desenvolvimento se reuniu ao product owner para estimar o tempo para a realização dos itens do product backlog de um projeto e definiu que o tempo de realização de cada atividade deveria ser estimado em termos de homens-hora.

Nesse caso, a unidade para estimativa de realização dos itens do produto backlog utilizada é denominada

- a) tempo real
- b) tempo ampliado
- c) tempo ideal
- d) nimbly timing
- e) story points



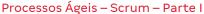
O conceito de "homens-hora" denota o tempo que um indivíduo levaria para finalizar uma tarefa se trabalhasse de forma contínua e sem interrupções. Dentro do contexto de Agile e Scrum, ao estimarmos a duração de uma atividade em termos de "homens-hora", estamos nos referindo ao "tempo ideal".

Em termos explicativos, o "tempo ideal" representa a estimativa de quanto tempo uma tarefa demandaria para ser concluída se um desenvolvedor se dedicasse a ela de maneira

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 96 de 99







ininterrupta, sem considerar interrupções ou outras tarefas que possam surgir. Esta abordagem contrasta com o conceito de "tempo real", o qual leva em consideração todas as variáveis do dia de trabalho.

Letra c.

095. (2014/CESGRANRIO/CEFET-RJ PROVA-CESGRANRIO/2014/CEFET-RJ/ ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO) No Scrum, segundo o guia 2013, o responsável pelo trabalho de expressar claramente os itens do Backlog do Produto é o

- a) Product Master
- b) Product Owner
- c) Scrum Master
- d) Scrum Owner
- e) Time de Desenvolvimento



Conforme definido pelo Scrum guide: O Product Owner é a única pessoa responsável por gerenciar o Backlog do Produto do projeto.

Letra b.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 97 de 99



REFERÊNCIAS

BOEHM, B.W., ABTS, C., BROWN, A.W., CHULANI, S., CLARK, B.K., HOROWITZ, E., MADACHY, R., REIFER, D., STEECE, B., 2000, Software Cost Estimation with COCOMO II, Prentice Hall;

PRESSMAN, Roger S.; Bruce R. Maxim. Engenharia de Software, Uma Abordagem Profissional, 8° ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software, 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

FERNANDES, A. A.; ABREU, V.F.: Implantando a governança de TI, 4ª Ed.- São Paulo, SP: Editora Brasport Livros e Multimídia Ltda, 2014.

Guia do Scrum

Disponível em: https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-PortugueseBR.pdf

Webinar sobre Introdução ao Scrum e ao Agile e Treinamento para a Certificação Scrum Fundamentals Certified (SFC™)

Disponível em: https://www.certinow.org/pdf/SCRUMstudyScrumPresentation-SFCTraining-portuguese.pdf

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 98 de 99

