

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Processos Ágeis - Scrum - Parte II



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:

240118063910



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 Tl. 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

Processos Ágeis – Scrum – Parte II
Cerimônias e Eventos no Scrum
Artefatos do Scrum
Backlog do Produto (Product Backlog)
Sprint Backlog10
Product Increment (Incremento do Produto)11
Principais Diferenças entre Sprint Backlog e Product Backlog
Resumo
Mapas Mentais
Questões de Concurso
Gabarito
Gabarito Comentado41
Referências

3 de **87**





PROCESSOS ÁGEIS - SCRUM - PARTE II

Vamos dar continuidade aos nossos estudos sobre Scrum.

CERIMÔNIAS E EVENTOS NO SCRUM

Os eventos no Scrum são procedimentos formais projetados para inspecionar, validar e planejar os artefatos, promovendo transparência e colaboração na equipe.

Reunião de Visão (evento não oficial do framework Scrum)

A Reunião de Visão é um encontro não oficial no Scrum, em que o Product Owner busca estabelecer os principais objetivos do produto a ser desenvolvido. Esses detalhes são então compartilhados com o Scrum Master e a equipe de desenvolvimento envolvida no projeto. A presença dos três papéis (Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento) é crucial para o sucesso dessa reunião.

A visão delineada durante esse encontro abrange informações relevantes para stakeholders, usuários, diretores da organização/entidade e demais partes interessadas. É fundamental que os itens do backlog do produto estejam alinhados com essa visão estabelecida.

RESUMINDO:

- Definição de Objetivos: O Product Owner trabalha para clarificar e definir os objetivos principais do produto. Isso pode incluir metas específicas, requisitos iniciais e a visão geral do que se espera alcançar.
- · Comunicação com a Equipe: Os detalhes discutidos na Reunião de Visão são compartilhados com o Scrum Master e a equipe de desenvolvimento que estarão envolvidos no projeto. Isso garante que todos tenham uma compreensão clara do propósito e das metas do projeto.
- Presença dos Três Papéis Fundamentais: A presença do Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento é crucial para assegurar uma compreensão abrangente e alinhamento entre os diversos aspectos do projeto.
- Alinhamento com os Envolvidos: A visão estabelecida na reunião deve ser congruente com as expectativas e necessidades dos stakeholders, usuários finais e outros participantes relevantes.
- · Orientação para o Backlog do Produto: A visão definida na Reunião de Visão orienta a criação e priorização do backlog do produto, garantindo que os itens estejam alinhados com os objetivos do produto.

Sprint Planning (Planejamento da Sprint)

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.

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.

4 de 87 gran.com.br





Primeira parte da reunião:

4 horas de duração

Durante esse período, serão definidas todas as funcionalidades que integrarão a Sprint. O Product Owner (PO) apresentará as histórias ao time, seguindo uma ordem de prioridade, começando pelos itens que proporcionam maior valor ao negócio e ao cliente.

Posteriormente, o Product Owner e o time realizarão a seleção dos itens do Product Backlog a serem incluídos na Sprint atual, podendo ajustá-los durante o processo, caso necessário.

Ao término da primeira parte da reunião, espera-se que o time tenha uma meta claramente definida para a Sprint, incluindo os itens que serão desenvolvidos. Essa meta constituirá um incremento a ser entregue ao usuário final ou cliente.

A pergunta-chave nesta etapa é: "O que faremos?"

Para determinar o que caberá dentro da Sprint, os itens do backlog são expressos como Histórias de Usuário, que consistem em descrições concisas das necessidades dos usuários do produto do ponto de vista destes. Uma User Story representa de forma clara e informal uma necessidade e/ou requisito de um potencial usuário, sendo a menor unidade de trabalho com base na necessidade do cliente final.

Histórias de Usuário:

As histórias de usuários são frases simples que delineiam o resultado desejado, sem entrar em detalhes. Os requisitos são adicionados posteriormente, após a equipe chegar a um consenso. Uma User Story é uma descrição de um requisito/necessidade do usuário, sempre do ponto de vista do usuário, seguindo o padrão de escrita: QUEM, O QUE e POR QUÊ.

EXEMPLOS

EU, como agente de precificação.

QUERO consultar os preços do concorrente.

PORQUE quero comparar os valores que pretendo praticar em minha loja sem ter de visitar a loja de cada um deles.

Pontos de História

Compreende em uma unidade de medida que leva em consideração ao 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. Logo, um story point é uma junção da quantidade de esforço envolvido no desenvolvimento de uma feature, a complexidade desse desenvolvimento e o risco contido nele.

Uma das formas utilizadas para comparação chama-se Planning Poker.

Um ponto de história nada mais é do que uma unidade de tamanho, que faz sentido para o time Scrum e indica se a história é grande ou pequena.

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 87



Planning Poker

Este método não está no guia oficial do Scrum, mas segue sendo bastante utilizada. Planning Poker compreende em uma técnica de estimativa voltada pra o manifesto ágil. É a combinação de três técnicas menos comuns de métodos de estimativas ágeis: opinião de especialista, analogia e desagregação, tornando uma prática bastante interativa e prática. Para uma estimativa mais precisa, deve existir consenso entre a equipe para o esforço das tarefas que são executas. Muitas equipes utilizam cartas contendo 'pesos' para que os integrantes possam opinar sobre o esforço da atividade.

Etapas:

Seleção de Histórias: O Product Owner apresenta uma história de usuário específica que precisa ser estimada pela equipe.

Cartas de Estimativa: Cada membro da equipe recebe um conjunto de cartas numeradas (por exemplo, de 0 a 13) que representam unidades de esforço ou complexidade, como pontos de história.

Discussão e Perguntas: A equipe discute a história e esclarece dúvidas. Cada membro tem a oportunidade de fazer perguntas para entender completamente o escopo da história.

Estimativas Silenciosas: Cada membro da equipe seleciona a carta.

Segunda parte:

O time realizará discussões sobre a abordagem para desenvolver as funcionalidades definidas na primeira parte da reunião, estabelecendo o método pelo qual o trabalho será executado. Nesse momento, os itens devem ser desmembrados em tarefas menores a serem implementadas, configurando assim a decomposição do Sprint Backlog.

É essencial que as tarefas sejam subdivididas de modo a serem concluídas em menos de um dia. Essa lista de tarefas é conhecida como Backlog da Sprint. Durante a Reunião de Planejamento da Sprint e ao longo da execução da Sprint, o time se auto-organiza para assumir e responsabilizar-se pelo trabalho contido no Backlog da Sprint. O Product Owner pode participar da segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint para esclarecer o Backlog do Produto e facilitar ajustes, se necessário.

Caso seja pertinente, outras pessoas podem ser convidadas para a reunião a fim de fornecer esclarecimentos, como um usuário chave relacionado ao item a ser desenvolvido, mesmo que não faça parte da equipe.

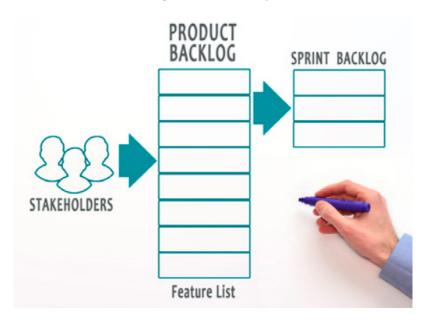
O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 6 de 87



A pergunta-chave nesta etapa é: "Como faremos?"

Planejamento da Sprint



Qual a diferença entre Backlog do Produto e Sprint Backlog?

Backlog do Produto: é uma relação ordenada e priorizada dos itens do projeto ou produto a serem desenvolvidos, levantados até o momento atual. Esta lista é gerenciada pelo Product Owner (PO).

Sprint Backlog: consiste em uma lista derivada do backlog do produto, transformada em uma relação de tarefas com conteúdo técnico. A responsabilidade pela manutenção desta lista recai sobre a equipe de desenvolvimento.





Resumão da Sprint Planning - Planejamento da Sprint:

- · O principal objetivo é planejar a Sprint
- É realizada no primeiro dia da Sprint
- Duração máxima de 8 horas (para Sprint de 4 semanas)
- · Participam o time, Product Owner e Scrum Master
- · Resultado: metas da Sprint e do backlog

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 87



Reunião Diária

Cada equipe Scrum realiza diariamente uma breve reunião de 15 minutos denominada Reunião Diária. Essa reunião ocorre consistentemente no mesmo horário e local ao longo das Sprints. Durante essa sessão, cada membro compartilha informações relacionadas a três perguntas principais:

- · O que foi realizado desde a última Reunião Diária?
- · O que será feito antes da próxima Reunião Diária?
- · Quais obstáculos estão impedindo o progresso?

Essa reunião tem como objetivo criar um plano para as próximas 24 horas de trabalho da equipe, tornando-se, assim, um evento de inspeção. A responsabilidade pela garantia da execução desta cerimônia recai sobre o Scrum Master.

Normalmente, participam dessa reunião os membros do Time de Desenvolvimento e o Scrum Master. No entanto, pessoas externas podem ocasionalmente participar para auxiliar a equipe em possíveis obstáculos.

Resumão da Daily (grave bem os detalhes)

Reunião diária é destinada a alinhar a comunicação do projeto, avaliar o progresso em relação à meta, identificar possíveis obstáculos e ajustar o backlog da sprint, se necessário. Sua duração não deve exceder 15 minutos e ocorre consistentemente no mesmo local e horário.

É crucial observar que a reunião diária não constitui o único momento para relatar impedimentos ao Scrum Master. Ela não se destina a cobranças de atividades e tampouco serve para esclarecer dúvidas técnicas ou de negócio, as quais devem ser abordadas durante as atividades da Sprint.

Revisão da Sprint

A Revisão da Sprint tem como objetivo principal inspecionar o trabalho realizado pela equipe durante o período designado. Essa inspeção visa adaptar o plano para a Sprint subsequente, mantendo sempre o foco na meta principal e nos objetivos estabelecidos pelo Product Owner (PO). Com uma duração de 4 horas, a reunião conta com a participação do time de desenvolvimento, Scrum Master, Product Owner e possíveis convidados, nos quais problemas e soluções são discutidos.

Durante a Revisão da Sprint, o incremento produzido é apresentado, e o PO valida o que foi realizado, aceitando ou não a entrega. Essa revisão fornece informações valiosas para as reuniões de Planejamento de Sprints subsequentes.

Retrospectiva da Sprint

A cerimônia de Retrospectiva da Sprint tem por objetivo verificar o que foi bom e o que pode ser melhorado (mais uma inspeção). A inspeção deve identificar e priorizar os principais itens que correram bem e aqueles que, se feitos de modo diferente, poderiam ter deixado as coisas ainda melhores.

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 87



Processos Ágeis - Scrum - Parte II





Participam dessa reunião: o Team e o Scrum Master, não sendo obrigatório a participação do Product Owner.

Ocorre após a cerimônia de revisão da Sprint e tem duração de três horas.

O PULO DO GATO



Reunião de Revisão: foco no produto do projeto Reunião de Retrospectiva: foco no processo

ARTEFATOS DO SCRUM

A partir das cerimônias que compõem a Sprint do Scrum, são gerados alguns artefatos que são documentos produzidos em diferentes momentos.

Os artefatos principais (mais cobrados em provas) são: Product Backlog, Sprint Backlog, Incremento da Sprint.

O Burndown Chart também é cobrado e citado na documentação, porém não é considerado artefato oficial pelo guia do Scrum. Entretanto, temos que saber seu conceito.

BACKLOG DO PRODUTO (PRODUCT BACKLOG)

Os requisitos e itens para desenvolvimento do produto estão listados no Backlog do Produto. O Product Owner é o responsável por manter este artefato com relação ao seu conteúdo, disponibilidade, transparência e priorização e ordenação. Este artefato representa a visão do produto de forma modular, contendo todos os itens que devem ser desenvolvidos durante o projeto.

Ele é organizado com base no nível de importância e na contribuição de valor, sendo sujeito a atualizações constantes, e cada elemento deve ser passível de estimativa.

Em teoria, este artefato nunca atinge um estado de conclusão definitivo. A seleção inicial para sua elaboração apenas reflete os requisitos inicialmente identificados, melhor compreendidos e que proporcionam maior valor ao cliente. Um item nesta lista é considerado pronto para desenvolvimento quando atinge um tamanho adequado para ser incorporado na Sprint (não pode ser excessivamente grande).

O PULO DO GATO



Em teoria, este artefato nunca atinge um estado de conclusão definitivo. Logo, nunca estará completo!

Os requisitos são formulados na forma de histórias de usuários: uma narrativa informal e abrangente sobre uma funcionalidade de software, escrita do ponto de vista do usuário final ou cliente. Informal, pois a linguagem é escrita em palavras que qualquer pessoa poderia entender (incluindo nosso querido 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 9 de 87



O PULO DO GATO

O Product Owner é o único responsável por GERENCIAR o backlog, podendo: adicionar, remover, atualizar e reordenar itens. Não há nenhum formato prescrito para o Product Backlog do projeto.

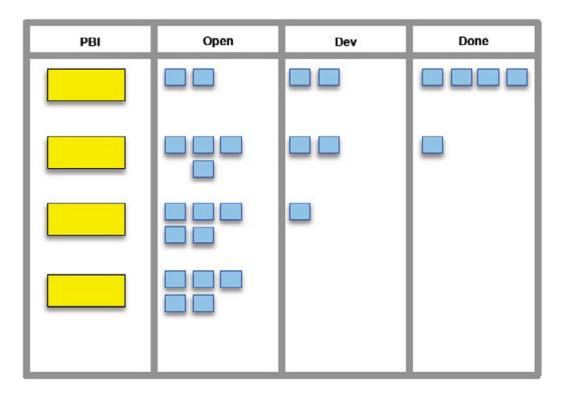
SPRINT BACKLOG

Produto do Planejamento da Sprint, o Sprint Backlog representa todas as tarefas a serem executadas durante uma Sprint/iteração/incremento. Durante o decorrer da Sprint, o Sprint Backlog não pode ser modificado, e é crucial que a equipe conclua as primeiras tarefas antes de avançar para as subsequentes, seguindo a sequência de priorização da lista.

As tarefas podem ser distribuídas entre equipes distintas, permitindo a realização de várias Sprints simultaneamente. Essas tarefas são delineadas durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

O Sprint Backlog proporciona uma visão clara de todo o trabalho identificado pelo time de desenvolvimento como necessário para atingir a meta da Sprint, mantendo sempre o foco nessa meta.

Imagem de exemplo de um quadro com tarefas para o 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 10 de 87



Resumão:

- Origem: Surge do Planejamento da Sprint, refletindo as tarefas necessárias para atingir os objetivos da Sprint.
- Imutabilidade: Durante a Sprint, o Sprint Backlog não pode ser alterado, proporcionando estabilidade ao processo. Caso seja extremamente necessário, a equipe terá que avaliar se cancela ou não a sprint.
- Conclusão Sequencial: É fundamental que a equipe conclua as primeiras tarefas antes de avançar para as subsequentes, seguindo a ordem de priorização da lista.
- Distribuição de Tarefas: As tarefas podem ser distribuídas entre equipes distintas, permitindo múltiplas Sprints ocorrendo simultaneamente.
- Elaboração durante o Planejamento: As tarefas são delineadas e planejadas durante a Reunião de Planejamento da Sprint.
- Foco na Meta da Sprint: O Sprint Backlog torna visível todo o trabalho necessário para atingir a meta da Sprint, mantendo sempre o foco nessa meta.

O Sprint Backlog é uma ferramenta vital no Scrum, proporcionando transparência, previsibilidade e orientação para a equipe durante o ciclo da Sprint. Podemos considerar que é o mapa do time.

PRODUCT INCREMENT (INCREMENTO DO PRODUTO)

No Scrum, um incremento é visto como um avanço em direção ao objetivo ou meta do produto em construção. Cada incremento é integrado aos incrementos anteriores, passando por verificações e validações para assegurar que todos funcionem harmoniosamente. Para agregar valor ao produto, é imperativo que o incremento seja utilizável.

Durante uma Sprint, é possível entregar um ou mais incrementos simultaneamente, os quais serão apresentados ao Product Owner na reunião de revisão. A equipe, por conseguinte, deve produzir um incremento com qualidade suficiente para ser entregue, introduzindo assim o conceito de Definition of Done (DoD) ou Definição de Pronto. Este conceito deve ser compreendido por todos os envolvidos na Sprint.

O que é ser considerado PRONTO?

O Definition of Done (DoD) é um acordo formal que estipula de maneira clara os passos mínimos necessários para concluir um item ou funcionalidade, tornando-os potencialmente entregáveis. Durante a reunião de planejamento, é crucial estabelecer um checklist com critérios objetivos e acordados, permitindo ao Product Owner aceitar uma funcionalidade. Se um item do Product Backlog não atender à Definição de Pronto, não poderá ser liberado ou apresentado na Sprint Review.

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 87

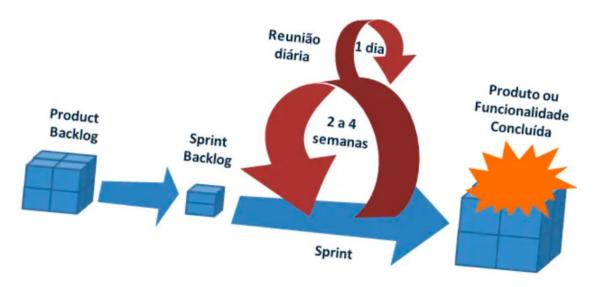


O conceito de pronto pode ser revisado ao término de cada Sprint, possibilitando a negociação de acordos entre o Time e o Product Owner.

Imagem referente a um incremento no Scrum



Funcionamento da entrega de um incremento no Scrum



Então grave isto, futuro servidor: "Pronto" define o que o time quer dizer quando se compromete a "entregar" um item de Backlog do Produto em uma Sprint. Isto deve ser acordado entre o time e o Product Owner (representante do cliente).

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 87



PRINCIPAIS DIFERENÇAS ENTRE SPRINT BACKLOG E PRODUCT BACKLOG

O Sprint Backlog e o Product Backlog são conceitos essenciais no framework Scrum, amplamente empregado no desenvolvimento ágil de software. Abaixo, destacam-se as principais distinções entre ambos:

Product Backlog:

- Visão Temporal: O Product Backlog é uma lista dinâmica e contínua de todas as funcionalidades, melhorias e correções desejadas para o produto. Ele abrange todo o ciclo de vida do projeto.
- Propriedade: O Product Backlog é de responsabilidade do Product Owner, que é encarregado de priorizar os itens com base no valor para o cliente e nas necessidades do negócio.
- Nível de Detalhamento: Os itens no Product Backlog podem variar em termos de detalhamento, desde histórias de usuário detalhadas até itens mais abstratos.
- Atualização Contínua: O Product Backlog está em constante evolução para refletir as mudanças nos requisitos do cliente, no mercado ou nas condições do projeto.

Sprint Backlog:

- Visão Temporal: O Sprint Backlog é uma seleção específica de itens do Product Backlog escolhidos para serem trabalhados durante um Sprint, que é um período de tempo fixo (geralmente de duas a quatro semanas).
- Propriedade: O Sprint Backlog é de propriedade da equipe de desenvolvimento, que decide como transformar os itens selecionados em incrementos de produto funcionais.
- Nível de Detalhamento: Os itens no Sprint Backlog são mais detalhados do que no Product Backlog, pois são refinados durante a Sprint Planning para garantir que a equipe tenha uma compreensão clara do que precisa ser feito.
- Bloqueado durante o Sprint: Uma vez que o Sprint começa, o Sprint Backlog é bloqueado, o que significa que não deve ser alterado durante o Sprint para garantir foco e previsibilidade.

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 87



RESUMO

CERIMÔNIAS OU EVENTOS

Sprint Planning: identificar 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 ao 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.

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.

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 87



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 grafico 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.

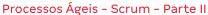


Pilares do Scrum <u>TIA</u> TRANSPARÊNCIA INSPEÇÃO ADAPTACÃO

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 87









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.

gran.com.br 16 de 87

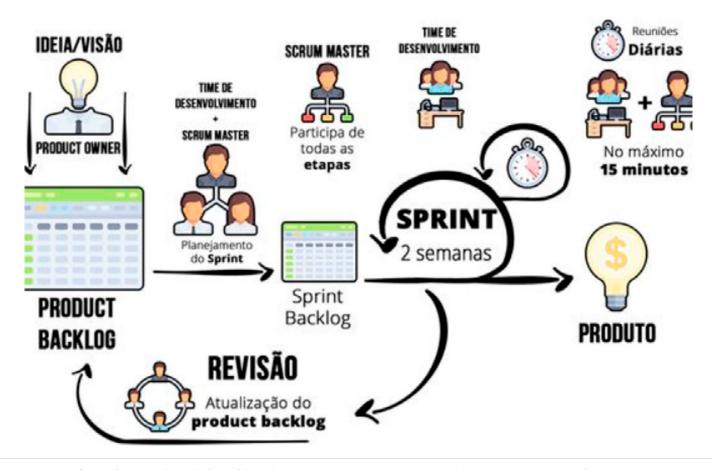


MAPAS MENTAIS

VISÃO GERAL DO SCRUM (GRÁFICO DE BURNDOWN NÃO É UM ARTEFATO OFICIAL)



REVISÃO GERAL DO PROCESSO

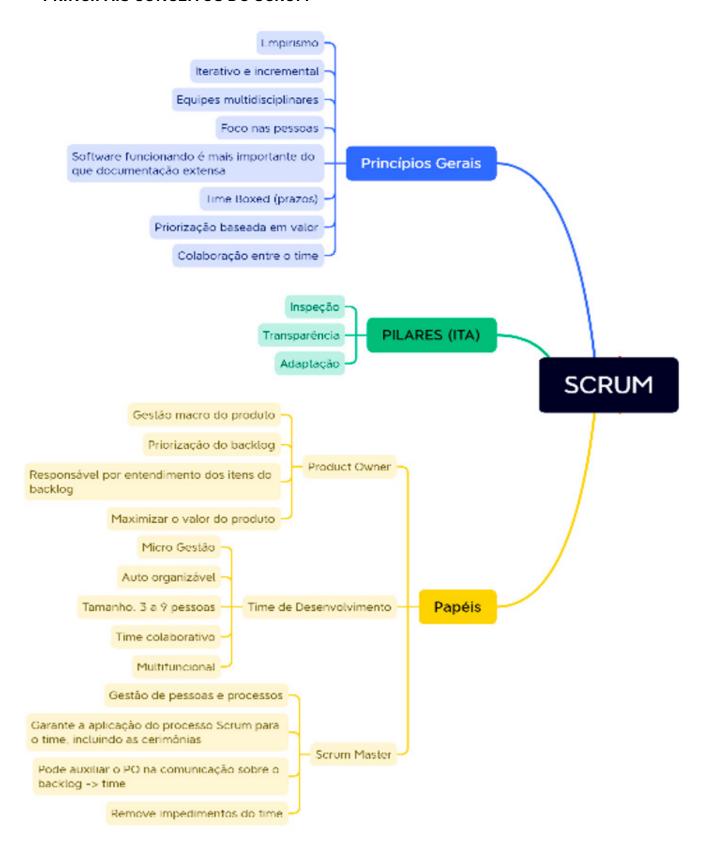


O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 17 de 87



PRINCIPAIS CONCEITOS DO SCRUM

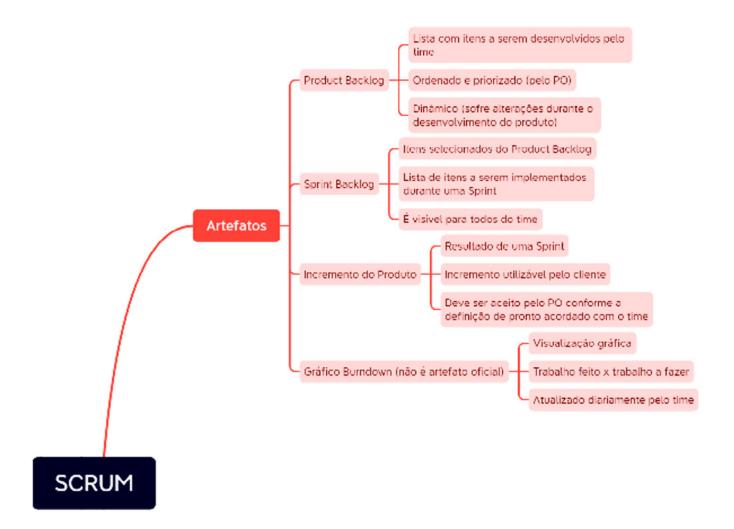


O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 18 de 87



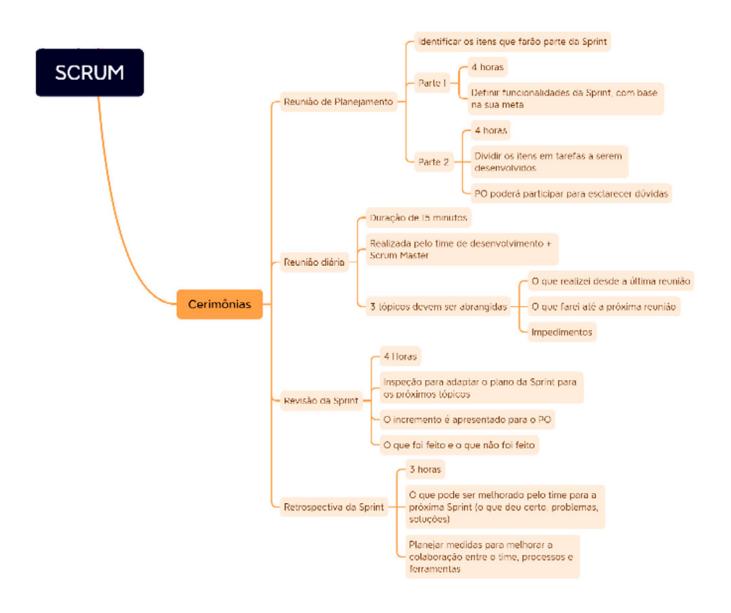




O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título, a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

gran.com.br 19 de 87





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 **87**

QUESTÕES DE CONCURSO

001. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) A metodologia de desenvolvimento SCRUM é caracterizada por ser ágil e rápida nas entregas.

Um dos elementos-chave do processo SCRUM é o Sprint, que é uma fase que acontece

- a) no fim do projeto, onde todos se esforçam para compensar os atrasos e cumprir o prazo.
- b) no início do projeto, onde se procura entregar logo um grande volume de itens do projeto para não arriscar atrasos.
- c) sempre que necessário para compensar um atraso.
- d) recorrentemente, ocorrendo de forma cíclica, várias vezes, até que se atinja o escopo do projeto.
- e) eventualmente, se necessário, caso ocorram eventos adversos não previstos que atrasem o projeto.

002. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) Quando ocorre, no SCRUM, a reunião de Retrospectiva da Sprint?

- a) No fim da Sprint, antes da Reunião de Revisão
- b) Entre a Reunião de Revisão da Sprint e a de Planejamento da próxima Sprint
- c) No início da Sprint, após a Reunião de Planejamento
- d) No final de cada dia da Sprint
- e) No início de cada dia da Sprint
- **003.** (CESGRANRIO/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2011) SCRUM é uma metodologia ágil para gerência de projetos que
- a) tem o foco na gerência do portfólio de projetos da empresa, buscando otimizar o trabalho feito de forma global.
- b) garante a qualidade por meio de uma política formal de testes, realizados por um escritório que atende a vários projetos.
- c) libera os programadores para se dedicarem integralmente ao desenvolvimento do software, sem necessidade de comunicação com os clientes.
- d) utiliza reuniões com objetivos específicos para o planejamento e o acompanhamento do projeto.
- e) utiliza os modernos métodos de comunicação da Web 3.0.

004. (CESGRANRIO/ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/2010) No SCRUM, que papel é responsável pela visão do produto e pelo retorno do investimento?

a) 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 21 de 87



- b) Product Owner.
- c) Sprint Planner.
- d) Gerente do Projeto.
- e) Analista de Sistemas Sênior.

005. (CESGRANRIO/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2008) Diversos processos de software emergiram nos últimos anos, principalmente aqueles de natureza iterativa. Podemos citar o Processo Unificado, XP (Extreme Programming) e, mais recentemente, o Scrum, como alguns dos mais difundidos. Correlacione, a seguir, esses processos de software e suas características.

Processos	Características	
I - Processo Unificado	P - Reuniões em pé, diárias, com perguntas específicas	
II - Extreme Programming	Q - Refatoração frequente	
III - Scrum	R - Priorização dos maiores riscos	
	S - Eliminação do desperdício	

A relação correta é

006. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) Quando ocorre, no SCRUM, a reunião de Retrospectiva da Sprint?

- a) No fim da Sprint, antes da Reunião de Revisão
- b) Entre a Reunião de Revisão da Sprint e a de Planejamento da próxima Sprint
- c) No início da Sprint, após a Reunião de Planejamento
- d) No final de cada dia da Sprint
- e) No início de cada dia da Sprint

007. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) A metodologia de desenvolvimento SCRUM é caracterizada por ser ágil e rápida nas entregas. Um dos elementos-chave do processo SCRUM é o Sprint, que é uma fase que acontece:

- a) no fim do projeto, onde todos se esforçam para compensar os atrasos e cumprir o prazo.
- b) no início do projeto, onde se procura entregar logo um grande volume de itens do projeto para não arriscar atrasos.
- c) sempre que necessário para compensar um atraso.

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 22 de 87



- d) recorrentemente, ocorrendo de forma cíclica, várias vezes, até que se atinja o escopo do projeto.
- e) eventualmente, se necessário, caso ocorram eventos adversos não previstos que atrasem o projeto.
- **008.** (CESGRANRIO/CEFET-RJ/2014) 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
- **009.** (CESGRANRIO/CEFET-RJ/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2014) 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
- **010.** (AOCP/UNIR/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2018) 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.
- Os Eventos com Duração Fixa chamados Time-Boxes no Scrum são compostos por: a reunião de planejamento da versão para entrega, a Sprint, a reunião de planejamento da Sprint, a revisão da Sprint, a retrospectiva da Sprint e a reunião diária.
- **011.** (CESGRANRIO/AGERIO/ANALISTA/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.

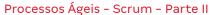
Nesse caso, a unidade para estimativa de realização dos itens do produto backlog utilizada é denominada

a) tempo real

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 87







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

012. (FCC/TST/TÉCNICO JUDICIÁRIO/2017) 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.
- **013.** (CESPE/TCE SC/ANÁLISE DE SISTEMAS/2016) Depois de ordenados os requisitos do product backlog pelo time de desenvolvimento, o Product Owner avalia a qualidade dos produtos entregues para certificar que os desenvolvedores realizaram adequadamente as avaliações de mercado e as necessidades dos clientes do produto. Práticas de estimativa, como burndown, em conjunto com gráficos de barra, são úteis para estabelecer o burndown baseline e auxiliar o time de desenvolvimento a gerir a complexidade do projeto.
- **014.** (CESPE/SEDF/ANALISTA DE SISTEMAS/2017) Antes do planejamento da próxima sprint, deve ser feita a retrospectiva da sprint, pois esse é o momento ideal para o time Scrum rever seus erros e acertos antes da próxima sprint de desenvolvimento.

015 . (FUNDATEC/SPGG-RS/ANALIS	STA DE PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO/2022)
O propósito da	_ 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 dire	eção a Meta do Produto é discutido.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do trecho acima.

- a) Definição de pronto
- b) Sprint Review
- c) Sprint Retrospective
- d) Meta do produto
- e) Sprint backlog

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 87



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

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.

017. (CESPE/CEBRASPE/SEFAZ-AL/AUDITOR-FISCAL DE FINANÇAS E CONTROLE DE ARRECADAÇÃO DA FAZENDA ESTADUAL/2021) Julgue o item a seguir, a respeito de engenharia de software, metodologias de desenvolvimento, ciclo de vida, qualidade de software e UML. 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.

018. (CESPE/SEDF/ANALISTA DE SISTEMAS/2017) Na metodologia Scrum, a lista ordenada de tudo o que é necessário para um produto ser apropriado é identificada como backlog do produto, o qual é atualizado constantemente e nunca está completo.

019. (FCC/INFRAERO/ANALISTA DE SISTEMAS/2011) 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 o 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.

020. (FCC/TRE-RS/TÉCNICO JUDICIÁRIO/2010) Em reunião, toda conversação é restringida às respostas dos elementos às perguntas colocadas pelo Scrum Master, sendo uma delas: "O que planeja desenvolver até a próxima reunião"

As Scrum meetings ocorrem:

- a) sempre que necessário.
- b) ocasionalmente.
- c) uma vez por semana.
- d) duas vezes por semana.
- e) diariamente.

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 87



021. (QUADRIX/CFT/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO JÚNIOR/2021) Acerca da modelagem de processos em BPMN e da metodologia Scrum, julgue o item.

Para a metodologia Scrum, no desenvolvimento ágil, os clientes e os desenvolvedores estão do mesmo lado, colaborando para produzir um software que traga valor para esses clientes.

022. (QUADRIX/CFT/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO JÚNIOR/2021) Acerca da modelagem de processos em BPMN e da metodologia Scrum, julgue o item.

Na metodologia Scrum, o product owner atua no início do projeto. Ele é o responsável por definir, comunicar e manter a visão do produto relativamente constante ao longo do projeto.

023. (FGV/FUNSAÚDE–CE/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2021) Analise a frase a seguir. Funciona criando ciclos, conhecidos como sprints, que são os intervalos de tempo para o desenvolvimento de cada etapa. Assinale a metodologia ágil de desenvolvimento à qual a frase acima diz respeito.

- a) Crystal.
- b) Kanban.
- c) Lean.
- d) Scrum.
- e) XP.

024. (FCC/TRE CE/ANALISTA DE SISTEMAS/2012) No SCRUM, sprint é:

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

025. (CEFET-MG/CEFET-MG/TÉCNICO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2021) São artefatos do Scrum:

- a) Sprint Planning, Daily Scrum, Increment
- b) Sprint Backlog, Product Backlog, Increment
- c) Sprint, Product Backlog, Sprint Review
- d) Sprint Retrospective, Sprint Backlog, Daily Scrum
- e) Sprint Planning, Sprint Review, Sprint Retrospective

026. (IDIB/CRECI-PE 7ª REGIÃO/PROFISSIONAL ANALISTA SUPERIOR—TI/2021) De acordo com o SCRUM Guide, qual o time box para uma Sprint Planning de quatro semanas? a) Duas horas.

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 87





- b) Sete horas.
- c) Seis horas.
- d) Oito horas.
- **027.** (CESPE/CEBRASPE/PG-DF/TÉCNICO JURÍDICO/2021) 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.

028. (CESPE/CEBRASPE/SERPRO/ANALISTA-DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2021) 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.

029. (CESPE/CEBRASPE/SERPRO/ANALISTA-DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2021) 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.

- **030.** (IUDS/IF-RJ/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2021) 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.
- **031.** (CESPE/CEBRASPE/APEX BRASIL/ANALISTA-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO/2021) 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 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 87



032. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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.

033. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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.

034. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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.

035. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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.

036. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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.

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

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

038. (CESPE/SLU-DF/ANALISTA DE GESTÃO DE RESÍDUOS SÓLIDOS/2019) Acerca da gestão ágil de projetos com Scrum, julgue o item a seguir.

Entre os processos da gestão de projetos com Scrum, as inspeções constituem os processos mais complexos e formais e, por isso, ocorrem somente ao fim de um ciclo de várias sprints, após a liberação de uma funcionalidade plena e o seu reconhecimento pelo demandante.

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 28 de 87



039. (CESPE/TRE-BA/ANALISTA JUDICIÁRIO/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.

040. (CESPE/MPU/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2010) Produto da metodologia Scrum, o documento product backlog contém os requisitos definidos a partir da visão do cliente e é utilizado novamente no final do sprint para revisão ou modificações dos requisitos inicialmente definidos.

041. (CESPE/ECT/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2011) Para que se obtenha sucesso na utilização do Scrum, o cliente deve se tornar parte da equipe de desenvolvimento do software, participando diretamente do processo.

042. (CESPE/ANCINE/ANALISTA DE SISTEMAS/2013) Na reunião de planejamento do sprint backlog, se o product owner afirmar que todos os requisitos do produto foram identificados, é correto concluir que o backlog do produto está completo, visto que este é uma lista ordenada de todos os requisitos necessários para o desenvolvimento do produto.

043. (CESPE/MPU/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2010) 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.

044. (CESPE/MPU/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2010) A metodologia Scrum é facilitada por um scrum master, que atua como um mediador entre a equipe e qualquer influência desestabilizadora, além de assegurar que a equipe esteja utilizando corretamente as práticas de Scrum, motivando e mantendo o foco na meta da sprint.

045. (CESPE/TCU/ANALISTA DE SISTEMAS/2015) Conforme a metodologia SCRUM, Sprint Planning Meeting é uma reunião de planejamento em que o Scrum Master prioriza os itens do Product Backlog e a equipe seleciona as atividades a serem implementadas no período.

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 **87**



046. (FGV/PGE RO/ANALISTA DE SISTEMAS/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.

047. (IUDS/IF-RJ/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2021) Os princípios do Scrum são as diretrizes centrais para aplicar o framework Scrum e devem, obrigatoriamente, ser utilizados em todos os projetos Scrum. São seis princípios, Desenvolvimento iterativo, controle de processos empírico, auto-organização, priorização orientada a valor, time-boxing e:

- a) Transparência.
- b) Entregáveis.
- c) Colaboração.
- d) Velocidade.

048. (CESPE/CEBRASPE/SEFAZ-CE/AUDITOR-FISCAL DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO DA RECEITA ESTADUAL/2021) 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.

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 30 de 87



049. (FGV/TJ RO ANALISTA DE SISTEMAS/2015) O manifesto ágil tem princípio que:

- a) Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento;
- b) a contínua atenção à excelência técnica reduz a agilidade
- c) a redução do backlog é a medida primária do progresso
- d) as melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes que possuem um bom líder;
- e) pessoas de negócios e desenvolvedores devem trabalhar em ambientes separados para reduzir as interferências no processo de desenvolvimento
- **050.** (FCC/TRT RS ANALISTA DE SISTEMAS/2015) No Scrum, a lista de funcionalidades a serem implementadas em cada projeto que apresenta uma visão dos requisitos de forma mais voltada à maneira como a equipe vai desenvolvê-los e não em uma visão de alto nível voltada às necessidades diretas do cliente, é conhecida como:
- a) product backlog.
- b) scrum backlog.
- c) sprint backlog.
- d) daily backlog.
- e) daily sprint.
- **051.** (FCC/TRF 2ª REGIÃO/ANALISTA DE SISTEMAS/2012) Segundo Roger S. Pressman, em seu livro Engenharia de Software, 7ª edição do Scrum são consistentes com o manifesto ágil e são usados para orientar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as atividades estruturais de requisitos, análise, projeto, evolução e entrega. Em cada atividade metodológica, ocorrem tarefas a realizar dentro de um padrão de processo chamado:
- a) process backlog.
- b) scrum master.
- c) product owner.
- d) backlog.
- e) sprint
- **052.** (FCC/ALPE/ANALISTA DE SISTEMAS/2014) O Scrum define reuniões e eventos que devem ser realizados de forma a oferecer oportunidades formais para inspeção e adaptação cujos tempos de duração são referenciais máximos recomendados. Considere:
- I É uma Sprint de um mês, para inspecionar o incremento e adaptar o Backlog do Produto, se necessário
- II É uma reunião time-boxed de 3 horas para uma Sprint de um mês, sendo uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima 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 31 de 87



III – É m evento time-boxed de 15 minutos, para que a Equipe de Desenvolvimento possa sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas.

IV – É um time-box de 8 horas para uma Sprint de um mês de duração.

Estão de acordo com as definições I, II, III e IV, respectivamente, as denominações:

- a) planejamento da Sprint revisão da Sprint daily Scrum retrospectiva da Sprint.
- b) revisão da Sprint retrospectiva da Sprint daily Scrum planejamento da Sprint.
- c) revisão da Sprint planejamento da Sprint 15 min break retrospectiva da Sprint.
- d) retrospectiva da Sprint planejamento da Sprint short meeting revisão da Sprint.
- e) planejamento da Sprint retrospectiva da Sprint daily Scrum revisão da Sprint.
- **053.** (CESPE/EBC/ANALISTA DE SISTEMAS/2011) 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.
- **054.** (CESPE/SEDF/ANALISTA DE SISTEMAS/2017) Pontos de estória (story points) são o meio mais adequado de se determinar o tempo de desenvolvimento de uma tarefa de uma sprint, pois, nesse caso, os desenvolvedores atribuem pontos de dificuldade para o desenvolvimento de uma tarefa específica e a pontuação de menor valor é a que determina o tempo de tarefa da sprint.
- **055.** (CESPE/BASA/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2012) Em um projeto gerido com a metodologia Scrum, um produto estará ao final de cada sprint, completamente testado, estando 100% completos todos os requisitos do product backlog.
- **056.** (CESPE/BASA/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2012) O escopo, a importância e a estimativa de um Sprint do Scrum são definidos pelo product owner.
- **057.** (CESPE/BASA/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2012) A metodologia Scrum ágil para gerência de projetos, baseia-se em ciclos de 30 dias, denominados sprints, em que se trabalha para alcançar objetivos bem definidos.
- **058.** (CESPE/CEBRASPE/CODEVASF/ANALISTA EM DESENVOLVIMENTO REGIONAL/2021) A respeito de arquitetura e engenharia de software, julgue o item a seguir.

Na metodologia Scrum, é feita a 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.

- **059.** (IADES/BRB/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2021) No contexto das metodologias ágeis, o planning poker é uma
- a) técnica para realizar estimativas de esforço de tarefas por meio do consenso entre o 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 32 de 87

- b) cerimônia para discutir e estipular as metas de entrega da próxima sprint.
- c) atividade lúdica realizada no decorrer das pausas das cerimônias para integrar o time.
- d) técnica para escrever casos de uso em cartões, estruturando seus requisitos do ponto de vista do usuário.
- e) ferramenta para registrar as lições aprendidas ao longo da sprint.
- **060.** (FGV/COMPESA/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2018) O SCRUM é um framework para gerenciamento de projetos complexos, sendo um dos métodos ágeis mais populares do mundo. Uma das dinâmicas definidas no SCRUM é a retrospectiva.

Assinale a opção que melhor descreve o objetivo da retrospectiva definida no SCRUM.

- a) Planejar medidas que possam trazer, no próximo Sprint, melhorias relacionadas à colaboração entre as pessoas, processos ou ferramentas.
- b) Inspecionar o resultado do trabalho realizado em um Sprint e ajustar o Backlog do produto, se necessário.
- c) Rever as prioridades dos itens que compõem o Backlog do produto.
- d) Planejar como o time construirá as funcionalidades definidas para um Sprint com base nos resultados obtidos nos Sprints anteriores.
- e) Disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior para poder priorizar o trabalho a ser realizado no dia que se inicia.
- **061.** (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) Quando ocorre, no SCRUM, a reunião de Retrospectiva da Sprint?
- a) No fim da Sprint, antes da Reunião de Revisão
- b) Entre a Reunião de Revisão da Sprint e a de Planejamento da próxima Sprint
- c) No início da Sprint, após a Reunião de Planejamento
- d) No final de cada dia da Sprint
- e) No início de cada dia da Sprint
- **062.** (CS-UFG/SANEAGO-GO/ANALISTA DE SISTEMAS/2018) Na metodologia SCRUM, quais são os itens registrados dentro de uma "Retrospectiva"?
- a) Pontos positivos, negativos e melhorias para a próxima iteração.
- b) Itens entregues e itens a serem desenvolvidos.
- c) Itens não entregues a serem desenvolvidos na próxima iteração.
- d) Estimativas para o desenvolvimento de funcionalidades escolhidas pelo cliente.
- **063.** (CESPE/BNB/ESPECIALISTA TÉCNICO-ANALISTA DE SISTEMA/2018) Acerca dos métodos ágeis, julgue o próximo item.

No Scrum, um dos objetivos da sprint review é mostrar o que foi feito pelos membros da equipe na sprint anterior, ao passo que a retrospectiva visa identificar o que pode ser melhorado na próxima 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 33 de 87



064. (IBFC/TJ-PE/ANALISTA JUDICIÁRIO/2017) O Scrum está sendo implantado dentro da sua empresa, portanto existe a necessidade de se criar o Time Scrum que é formado pelo:

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

065. (CONSULPLAN/TRE-MG/TÉCNICO JUDICIÁRIO/2015) As metodologias ágeis de desenvolvimento surgiram em meados de 1990, como reação aos chamados métodos pesados de desenvolvimento, que eram caracterizados por muita formalidade nas documentações e regulamentações. Muitos eram gerenciados pelo tradicional modelo em cascata. Em 2001, de fato, após uma reunião no estado de Utah, surgiu, definitivamente, e foi propagado o paradigma de desenvolvimento de softwares ágeis. Muitos foram os motivos que levaram a essa concepção, por exemplo: gestão orientada a pessoas, adaptabilidade de processos, design e construção de software usando uma metodologia adaptativa, entre outros. Uma dessas metodologias ágeis é "centrada em estabelecer os recursos e o tempo fixo para o desenvolvimento de um projeto, ajustando suas funcionalidades de maneira a atender os prazos estipulados". A respeito dessa metodologia, assinale a alternativa correta.

- a) SCRUM.
- b) Extreme Programming (XP).
- c) Adaptive Software Development (ASD)
- d) Dynamic Systems Development Methodology (DSDM).

066. (IBFC/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2013) O Scrum tem o progresso baseado em interações de curta duração, variando em média, de uma a seis semanas. Essa unidade básica do desenvolvimento em Scrum denomina-se:

- a) backlog
- b) burndown
- c) owner
- d) sprint

067. (CONSULPLAN/TRE-RJ/ANALISTA JUDICIÁRIO/2017) Scrum é considerado um método ágil geral, mas, ao invés das abordagens técnicas tradicionais específicas da engenharia de software, seu foco está no gerenciamento do desenvolvimento iterativo. Ele não prescreve o uso de práticas de programação, como programação em pares e desenvolvimento testfirst, mas pode ser utilizado com abordagens ágeis mais técnicas, como XP, para fornecer um framework de gerenciamento do projeto. O ciclo Sprint, do scrum, pode ser resumido em quatro passos; assinale-os.

a) Avaliar; Desenvolver; Revisar; e, Entregar.

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 87



- b) Avaliar; Selecionar; Desenvolver; e, Revisar.
- c) Apresentar; Desenvolver; Revisar; e, Entregar.
- d) Apresentar; Selecionar; Desenvolver; e, Revisar.

068. (INSTITUTO CONSULPLAN/SEFAZ-PI/ANALISTA EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2021) Sobre metodologias ágeis, analise as afirmativas a seguir.

I – Scrum é um framework para suportar o desenvolvimento e a manutenção de projetos/ produtos complexos. Fornece uma estrutura para entrega e mostra como fazer práticas específicas, apoiando a equipe de desenvolvimento.

II – Lean é uma metodologia ágil que se baseia em uma política de melhoria contínua, cujo fundamento se concentra na capacidade de eliminar desperdícios de forma contínua e sistemática.

III – Crystal é uma família de metodologias desenvolvidas em meados da década de 1990, destinadas para projetos que vão desde aqueles executados por pequenas equipes de desenvolvimento com baixa criticidade e prove abordagens até grandes equipes que implementam sistemas de alta criticidade.

Está correto o que se afirma apenas em

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

069. (IBFC/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2013) Scrum é um esqueleto de processos que contém grupos de práticas e papéis pré-definidos. O papel que representa os stakeholders é o:

- a) ScrumMaster
- b) Product Owner
- c) Team
- d) Product Master

070. (IBFC/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2017) As reuniões diárias estabelecidas pelos autores do SCRUM (Jef Sutherland e Ken Schwaber) fazem com que o Scrum Master oriente o Time de Desenvolvimento a manter a Reunião Diária dentro do time-box constante de:

- a) 15 minutos
- b) 1 hora
- c) 30 minutos
- d) 2 horas
- e) 45 minutos

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 87

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE





071. (IBFC/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMA	AÇÃO/2016) O gráfico de burndown,
com dois eixos X e Y, é considerado um dos mais úteis p	oara monitorar o progresso de um
time ágil ou Scrum. "O eixo Y indica o número	e o eixo X os dias que representam
	ta e respectivamente as lacunas:

- a) de tarefas existentes na sprint o tamanho da sprint
- b) de backlogs existentes o tamanho do product owner
- c) de participantes na equipe de desenvolvimento o tamanho da sprint
- d) de tarefas existentes na sprint o tamanho do product owner
- e) de backlogs existentes o tamanho da sprint

072. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS/2023) 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.

073. (CESGRANRIO/AGERIO/ANALISTA DE DESENVOLVIMENTO/2023) 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

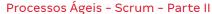
074. (CESGRANRIO/BANCO DA AMAZÔNIA/TÉCNICO CIENTÍFICO/2021) "O Scrum é um arcabouço que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos."

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 36 de 87

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE







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

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

076. (CESGRANRIO/BANCO DA AMAZÔNIA/TÉCNICO CIENTÍFICO/2018) 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

077. (CESGRANRIO/ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/2010) 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.

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 87



- b) de software aberto.
- c) de prototipagem rápida.
- d) scrum.
- e) cascata.

078. (CESGRANRIO/ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/2010) 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.

079. (CESGRANRIO/BANCO DA AMAZÔNIA/TÉCNICO CIENTÍFICO/2021) "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

080. (INSTITUTO CONSULPLAN/HEMOBRÁS/ANALISTA ADMINISTRATIVO/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 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 87



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

082. (CESGRANRIO/UNIRIO/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2019) 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

083. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) 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) 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
- 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

084. (CESPE/CEBRASPE/BANRISUL/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2022) 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.

085. (CESPE/CEBRASPE/BANRISUL/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2022) 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.

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 87



GABARITO

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

- **35.** C
- **36.** C
- **37.** C
- **38.** E
- **5**0. L
- **39.** C **40.** C
- . . .
- **41.** C
- **42.** E
- **43.** C
- 44. C
- 45. E
- **46.** b
- **47.** c
- **48.** C
- **49.** a
- **50.** c
- **51**. e
- ____
- **52.** b
- **53.** E
- **54.** E
- **55.** E
- ••••
- **56**. E
- **57.** C
- **58.** C
- **59.** a
- **60.** a
- **61.** b
- **62**. a
- **63.** C
- **64.** d
- **65**. d
- **66.** d
- 67. b68. b

- **69.** b
- **70.** a
- **71**. a
- **72.** a
- **73.** b
- **74.** e
- **75.** a
- **76.** c
- **70.** C
- **77.** d
- **78.** b
- **79.** e
- **80**. a
- 81. e82. a
- 02.
- 83. b84. E
- 01. L
- **85.** C

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 87



GABARITO COMENTADO

001. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) A metodologia de desenvolvimento SCRUM é caracterizada por ser ágil e rápida nas entregas.

Um dos elementos-chave do processo SCRUM é o Sprint, que é uma fase que acontece

- a) no fim do projeto, onde todos se esforçam para compensar os atrasos e cumprir o prazo.
- b) no início do projeto, onde se procura entregar logo um grande volume de itens do projeto para não arriscar atrasos.
- c) sempre que necessário para compensar um atraso.
- d) recorrentemente, ocorrendo de forma cíclica, várias vezes, até que se atinja o escopo do projeto.
- e) eventualmente, se necessário, caso ocorram eventos adversos não previstos que atrasem o projeto.



No Scrum, um sprint é um período de tempo fixo, comumente variando de uma a quatro semanas, durante o qual um incremento de produto utilizável é criado. Durante um sprint, uma equipe Scrum trabalha em um conjunto priorizado de itens do backlog do produto, com o objetivo de entregar um incremento potencialmente entregável ao final de cada sprint. Esses sprints são considerados unidades consistentes e repetíveis (cíclicas) de trabalho no Scrum, permitindo uma abordagem iterativa e incremental para o desenvolvimento de produtos até que o escopo seja atingido.

Letra d.

002. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) Quando ocorre, no SCRUM, a reunião de Retrospectiva da Sprint?

- a) No fim da Sprint, antes da Reunião de Revisão
- b) Entre a Reunião de Revisão da Sprint e a de Planejamento da próxima Sprint
- c) No início da Sprint, após a Reunião de Planejamento
- d) No final de cada dia da Sprint
- e) No início de cada dia da Sprint



De forma resumida e sequencial:

Backlog do Produto: Inicialmente, há a gestão do backlog do produto, onde o Product Owner prioriza e mantém uma lista de itens a serem desenvolvidos, representando as necessidades e requisitos 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 41 de 87



Sprint Planning Meeting (não oficial): Embora não seja uma cerimônia oficial do Scrum, o Sprint Planning Meeting é uma prática comum. Durante essa reunião, a equipe revisa e planeja as tarefas que serão executadas durante o próximo sprint.

Sprint Backlog: Em seguida, a equipe seleciona um conjunto de itens do backlog do produto para serem trabalhados durante o sprint e os organiza no Sprint Backlog. Esse sprint tem uma duração de 1 a 4 semanas, durante as quais as tarefas são concluídas.

Daily Scrums: Durante o sprint, as Daily Scrums (reuniões diárias) são realizadas para promover a comunicação entre os membros da equipe, discutir progressos, obstáculos e ajustar planos conforme necessário.

Revisão da Sprint: Ao final do sprint, a equipe realiza a Revisão da Sprint, onde os incrementos de produto concluídos são apresentados e discutidos com os stakeholders para obter feedback. Retrospectiva da Sprint: Após a Revisão da Sprint, a equipe realiza a Retrospectiva da Sprint, uma reunião para analisar o próprio processo de trabalho, identificar melhorias e ajustar as práticas para futuros sprints.

Letra b.

- **003**. (CESGRANRIO/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2011) SCRUM é uma metodologia ágil para gerência de projetos que
- a) tem o foco na gerência do portfólio de projetos da empresa, buscando otimizar o trabalho feito de forma global.
- b) garante a qualidade por meio de uma política formal de testes, realizados por um escritório que atende a vários projetos.
- c) libera os programadores para se dedicarem integralmente ao desenvolvimento do software, sem necessidade de comunicação com os clientes.
- d) utiliza reuniões com objetivos específicos para o planejamento e o acompanhamento do projeto.
- e) utiliza os modernos métodos de comunicação da Web 3.0.



No contexto do Scrum, são empregadas reuniões com metas definidas para a planificação e monitoramento do projeto. Assim como em todas as metodologias ágeis, o Scrum enfatiza o engajamento do cliente e a realização de reuniões periódicas para inspecionar o progresso. Seu alicerce repousa no empirismo e no controle contínuo do processo.

Letra d.

004. (CESGRANRIO/ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/2010) No SCRUM, que papel é responsável pela visão do produto e pelo retorno do investimento?

- a) Scrum Master.
- b) Product Owner.

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 87

CONCURSOS

Rodrigo Gomes

- c) Sprint Planner.
- d) Gerente do Projeto.
- e) Analista de Sistemas Sênior.



No âmbito do Scrum, o Product Owner desempenha o papel de responsável pela criação do Product Backlog. Este backlog consiste em uma lista de requisitos ou funcionalidades desejadas para o software, expressos em linguagem de alto nível.

As funcionalidades delineadas no Product Backlog são subdivididas em tarefas e incorporadas ao Sprint Backlog. Ao término de um sprint, todas as atividades planejadas no Sprint Backlog devem ser finalizadas.

Ele é responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho da equipe de Desenvolvimento. Letra b.

005. (CESGRANRIO/PETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2008) Diversos processos de software emergiram nos últimos anos, principalmente aqueles de natureza iterativa. Podemos citar o Processo Unificado, XP (Extreme Programming) e, mais recentemente, o Scrum, como alguns dos mais difundidos. Correlacione, a seguir, esses processos de software e suas características.

Processos	Características	
I - Processo Unificado	P - Reuniões em pé, diárias, com perguntas específicas	
II - Extreme Programming	Q - Refatoração frequente	
III - Scrum	R - Priorização dos maiores riscos	
	S - Eliminação do desperdício	

A relação correta é



- P Reuniões diárias em pé com perguntas específicas. III Scrum. Pode gerar confusão com XP, que também realiza reuniões diárias em pé. No entanto, apenas o Scrum enfatiza as três perguntas específicas: "O que você fez ontem?", "O que você fará hoje?" e "Existe algum impedimento para suas tarefas de hoje?"
- Q Refatoração frequente. II Extreme Programming Lembre-se de que o XP aborda a "programação" e a refatoração envolve modificar o código existente para torná-lo mais flexível, eliminar duplicidades e melhorar sua estrutura interna, sem alterar seu comportamento.

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 43 de 87



R - Priorização dos maiores riscos. I - RUP O RUP adota um modelo iterativo e incremental derivado do modelo Espiral, priorizando os riscos. Ao examinar as fases de Concepção (Iniciação) e Elaboração do RUP, percebemos uma série de atividades relacionadas à identificação, classificação e tratamento dos riscos.

S - Eliminação do desperdício. Nenhum dos processos mencionados aborda a eliminação do desperdício, portanto, não há opção relacionada a este item.

Letra b.

006. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) Quando ocorre, no SCRUM, a reunião de Retrospectiva da Sprint?

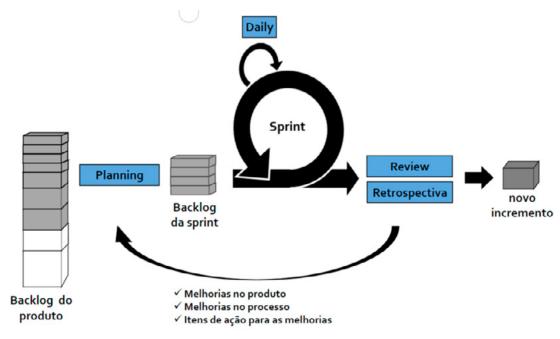
- a) No fim da Sprint, antes da Reunião de Revisão
- b) Entre a Reunião de Revisão da Sprint e a de Planejamento da próxima Sprint
- c) No início da Sprint, após a Reunião de Planejamento
- d) No final de cada dia da Sprint
- e) No início de cada dia da Sprint



Ordem de execução das cerimônias

- · Backlog do produto
- Sprint planning
- Sprint
- Revisão da sprint
- · Retrospectiva da sprint

Como a retrospectiva da sprint é a última fase, o ciclo é iniciado novamente.



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 44 de 87



- **007.** (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) A metodologia de desenvolvimento SCRUM é caracterizada por ser ágil e rápida nas entregas. Um dos elementos-chave do processo SCRUM é o Sprint, que é uma fase que acontece:
- a) no fim do projeto, onde todos se esforçam para compensar os atrasos e cumprir o prazo.
- b) no início do projeto, onde se procura entregar logo um grande volume de itens do projeto para não arriscar atrasos.
- c) sempre que necessário para compensar um atraso.
- d) recorrentemente, ocorrendo de forma cíclica, várias vezes, até que se atinja o escopo do projeto.
- e) eventualmente, se necessário, caso ocorram eventos adversos não previstos que atrasem o projeto.



Letra d.

Sprint é um dos principais pilares do Scrum. Ocorrem de forma cíclica, recorrente e periodicamente dentro do projeto. Serão executadas quantas sprints forem necessárias até que se atinja o objetivo desejado ou quando encerrarem as atividades daquele projeto.

008. (CESGRANRIO/CEFET-RJ/2014) 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



O Product Owner é o responsável por definir os itens do Product Backlog, além de atuar ativamente na priorização dos requisitos que serão implementados pela equipe.

Detalhe importante para amadurecermos os conceitos:

A validação do item entregue é realizada pelo Product Owner.

Letra b.

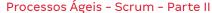
009. (CESGRANRIO/CEFET-RJ/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2014) No Scrum, segundo o guia 2013, o responsável pelo trabalho de expressar claramente os itens do Backlog do Produto é o

a) Product 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 87







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



O Product Owner representa os interesses de todos os envolvidos (Stakeholders), define as funcionalidades do produto e prioriza os itens de Product Backlog. Logo, ele é o responsável por declarar e expressar os requisitos.

Letra b.

010. (AOCP/UNIR/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2018) 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.

Os Eventos com Duração Fixa chamados Time-Boxes no Scrum são compostos por: a reunião de planejamento da versão para entrega, a Sprint, a reunião de planejamento da Sprint, a revisão da Sprint, a retrospectiva da Sprint e a reunião diária.



As cerimônias no Scrum são reuniões ou eventos que ocorrem em determinados momentos diferentes da Sprint. Temos a Sprint Planning, Daily Meeting ou Daily Scrum, a Sprint Review, Sprint Retrospective. A sprint em si também é uma cerimônia que engloba todas estas demais.

A questão também cita reunião de planejamento da versão para entrega. Não é citado nos materiais oficiais do Scrum, mas a OACP considerou que faz parte.

Veja que estamos sempre usando termos sinônimos para cada uma delas (entenda os termos em inglês e em português!).

Certo.

011. (CESGRANRIO/AGERIO/ANALISTA/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.

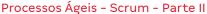
Nesse caso, a unidade para estimativa de realização dos itens do produto backlog utilizada é denominada

a) tempo real

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 87







- 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 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.

012. (FCC/TST/TÉCNICO JUDICIÁRIO/2017) 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 47 de 87



013. (CESPE/TCE SC/ANÁLISE DE SISTEMAS/2016) Depois de ordenados os requisitos do product backlog pelo time de desenvolvimento, o Product Owner avalia a qualidade dos produtos entregues para certificar que os desenvolvedores realizaram adequadamente as avaliações de mercado e as necessidades dos clientes do produto. Práticas de estimativa, como burndown, em conjunto com gráficos de barra, são úteis para estabelecer o burndown baseline e auxiliar o time de desenvolvimento a gerir a complexidade do projeto.



Olhemos esta parte da questão:

"Depois de ordenados os requisitos do product backlog pelo 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. Logo, não é o time de desenvolvimento, conforme diz o item.

Errado.	

014. (CESPE/SEDF/ANALISTA DE SISTEMAS/2017) Antes do planejamento da próxima sprint, deve ser feita a retrospectiva da sprint, pois esse é o momento ideal para o time Scrum rever seus erros e acertos antes da próxima sprint de desenvolvimento.



A Retrospectiva da Sprint (duração de 3 horas) é o momento para o time rever seu desempenho e propor melhorias. Assim, há uma inspeção da última Sprint desenvolvida com relação às pessoas, processos e ferramentas.

Retrospectiva -> processos, pessoas e ferramentas

Revisão -> produto

Certo.

015. (FUNDATEC/SPGG-RS/ANALISTA DE PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO/2022) O propósito da ______ 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 a Meta do Produto é discutido.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do trecho acima.

- a) Definição de pronto
- b) Sprint Review
- c) Sprint Retrospective
- d) Meta do produto
- e) Sprint backlog

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 87









Reunião de revisão é onde ocorre o balanço sobre tudo o que foi feito durante uma print. Nessa reunião o time deve mostrar os resultados da sprint para o Product Owner e seus convidados.

Sprint review: foco no produto.

Sprint retrospective: foco no processo.

- a) Errada. Definição de pronto: acordo entre o time e o PO sobre o que é entregável.
- b) Certa.
- c) Errada. É uma reunião em que se lava a roupa suja, ou seja, onde se procura entender o que deu errado e o que pode ser ajustado nas sprints para melhorar.
- d) Errada. Objetivo a ser alcançado pelo desenvolvimento das Sprints do produto
- e) Errada. São os itens que compõem a Sprint que está sendo desenvolvida

Letra b.

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

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 método ágil geral, mas seu foco está no gerenciamento do desenvolvimento iterativo, ao invés das abordagens técnicas específicas da engenharia de software ágil, iterativo, incremental, colaborativo com foco no cliente. O guia Scrum não prescreve práticas de programação.

Quem possui conceitos de programação em pares e desenvolvimento test-first. é O XP-Extreme Programming (estudaremos nas próximas aulas)

Certo.

017. (CESPE/CEBRASPE/SEFAZ-AL/AUDITOR-FISCAL DE FINANÇAS E CONTROLE DE ARRECADAÇÃO DA FAZENDA ESTADUAL/2021) Julgue o item a seguir, a respeito de engenharia de software, metodologias de desenvolvimento, ciclo de vida, qualidade de software e UML. 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.

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 87











Está perfeito. Ainda podemos incluir: 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 às mudanças mais que seguir um plano.

Certo.

018. (CESPE/SEDF/ANALISTA DE SISTEMAS/2017) Na metodologia Scrum, a lista ordenada de tudo o que é necessário para um produto ser apropriado é identificada como backlog do produto, o qual é atualizado constantemente e nunca está completo.



O backlog encapsula a visão modular do produto, abrangendo todos os itens a serem desenvolvidos ao longo do projeto. Os elementos do Product Backlog devem ser descritos de maneira clara e compreensível tanto para o cliente quanto para a equipe, sendo criados e mantidos pelo Product Owner. Vale ressaltar que o backlog nunca está totalmente concluído, estando sempre sujeito a evoluções e atualizações.

Certo.

019. (FCC/INFRAERO/ANALISTA DE SISTEMAS/2011) 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 o 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.



Conforme vimos nas aulas, temos três principais agentes no Scrum: Product Owner, Scrum Master e Time de Desenvolvimento.

Seguem novamente as definições de forma resumida.

· Product Owner:

Definição: O Product Owner é um papel crucial no Scrum, representando os interesses dos stakeholders e sendo responsável por maximizar o valor do produto resultante do trabalho da equipe 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 87



- Responsabilidades:

- Priorizar o Product Backlog, garantindo que os itens mais valiosos sejam abordados primeiro.
- Definir claramente os critérios de aceitação para os itens do Product Backlog.
- Estabelecer uma visão clara do produto e alinhar o trabalho da equipe com os objetivos do negócio.

· Scrum Master:

- **Definição:** O Scrum Master é um facilitador e líder de serviço para a equipe Scrum, ajudando a garantir que o Scrum seja compreendido e praticado corretamente.

- Responsabilidades:

- · Remover obstáculos que possam impedir o progresso da equipe.
- Facilitar as reuniões Scrum, como a Daily Scrum e a Sprint Review.
- Promover uma cultura de melhoria contínua e autogerenciamento na equipe.

· Time de Desenvolvimento:

 Definição: O Time de Desenvolvimento é composto por profissionais que realizam o trabalho de transformar itens do Product Backlog em incrementos potencialmente entregáveis.

- Responsabilidades:

- Organizar-se internamente para realizar o trabalho de desenvolvimento de maneira eficaz.
- Colaborar com o Product Owner para entender e refinar os requisitos.
- Manter um alto padrão de qualidade e buscar a melhoria contínua em suas práticas de desenvolvimento.

Esses papéis colaboram de maneira interdependente para alcançar os objetivos do Scrum, promovendo uma abordagem ágil e iterativa no desenvolvimento de produtos e projetos. **Letra a.**

020. (FCC/TRE-RS/TÉCNICO JUDICIÁRIO/2010) Em reunião, toda conversação é restringida às respostas dos elementos às perguntas colocadas pelo Scrum Master, sendo uma delas: "O que planeja desenvolver até a próxima reunião"

As Scrum meetings ocorrem:

- a) sempre que necessário.
- b) ocasionalmente.
- c) uma vez por semana.
- d) duas vezes por semana.
- e) diariamente.

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 87









A reunião diária é um encontro que ocorre diariamente e deve ser rápido, no máximo 15 minutos, tendo como participantes o time e o Scrum Master. Logo, é uma cerimônia em que cada participante deve responder três perguntas básicas:

- 1. O que você fez ontem?
- 2. O que você fará hoje?
- 3. Quais os obstáculos que impedem (ou podem impedir) seu trabalho?

Letra e.

021. (QUADRIX/CFT/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO JÚNIOR/2021) Acerca da modelagem de processos em BPMN e da metodologia Scrum, julgue o item.

Para a metodologia Scrum, no desenvolvimento ágil, os clientes e os desenvolvedores estão do mesmo lado, colaborando para produzir um software que traga valor para esses clientes.



Os procedimentos relacionados ao desenvolvimento ágil são focados na priorização de indivíduos e interações, no software funcionando, colaboração com o cliente e rápida resposta a mudanças. Logo, não preconiza processos e ferramentas, documentação desnecessária, negociação de contratos e a atitude de seguir rigidamente um plano.

Certo.

022. (QUADRIX/CFT/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO JÚNIOR/2021) Acerca da modelagem de processos em BPMN e da metodologia Scrum, julgue o item.

Na metodologia Scrum, o product owner atua no início do projeto. Ele é o responsável por definir, comunicar e manter a visão do produto relativamente constante ao longo do projeto.



O Product Owner desempenha um papel ativo não apenas no início do projeto (uma afirmação que, embora sugira sua participação inicial, não a restringe a esse estágio). Embora algumas de suas responsabilidades possam parecer semelhantes às do Scrum Master, o Product Owner é especificamente encarregado de manter a visão do produto alinhada com os objetivos, o que inclui a manutenção do backlog do produto sempre atualizado. Ele assume a posição de proprietário do produto e supervisiona desde a definição dos requisitos até a determinação de sua prontidão.

Certo.

gran.com.br 52 de 87



023. (FGV/FUNSAÚDE–CE/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2021) Analise a frase a seguir. Funciona criando ciclos, conhecidos como sprints, que são os intervalos de tempo para o desenvolvimento de cada etapa. Assinale a metodologia ágil de desenvolvimento à qual a frase acima diz respeito.

- a) Crystal.
- b) Kanban.
- c) Lean.
- d) Scrum.
- e) XP.



Ciclos são chamados de Sprints no Scrum.

Uma Sprint no Scrum é um período de tempo fixo durante o qual um incremento potencialmente entregável do produto é desenvolvido. Geralmente, a duração de uma Sprint é de duas a quatro semanas, com duas semanas sendo o padrão mais comum. Durante essa Sprint, uma equipe Scrum trabalha para transformar itens priorizados do Product Backlog em funcionalidades ou incrementos do produto.

Características principais de uma Sprint no Scrum incluem:

- **Duração Fixa:** A Sprint tem uma duração predefinida e não é ajustada uma vez iniciada. Qualquer alteração necessária deve ser abordada na próxima Sprint.
- **Objetivo Claro:** Cada Sprint tem um objetivo específico, geralmente alinhado com metas de entrega de valor ao cliente. Este objetivo é estabelecido durante a reunião de planejamento da Sprint.
- Incremento Potencialmente Entregável: No final de cada Sprint, deve haver um incremento de produto potencialmente entregável, mesmo que alguns itens do Product Backlog permaneçam por implementar.
- Colaboração Intensa: Durante a Sprint, a equipe Scrum colabora de maneira intensiva, realizando reuniões diárias, revisões da Sprint e retrospectivas para garantir uma entrega eficaz e aprendizado contínuo.

A Sprint é um elemento fundamental no Scrum, fornecendo uma estrutura de tempo iterativa que permite à equipe entregar valor incremental e responder a mudanças de maneira flexível e adaptativa.

Letra d.

024. (FCC/TRE CE/ANALISTA DE SISTEMAS/2012) No SCRUM, sprint é:

- a) um representante dos stakeholders e do negócio.
- b) uma lista de requisitos que tipicamente vêm do cliente.

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 53 de 87



- c) uma lista de itens priorizados a serem desenvolvidos para um software.
- d) uma iteração que segue um ciclo (PDCA) e entrega incremento de software pronto.
- e) um conjunto de requisitos, priorizado pelo Product Owner.



Vamos analisar os itens:

- a) Errada. Isso trata-se do Product Owner.
- b) Errada. Trata-se do Product Backlog.
- c) Errada. Trata-se do Product Backlog.
- d) Certa. Não estranhe falar de PDCA. Tanto o **Ciclo PDCA** quanto o **Scrum** são metodologias que buscam a melhoria contínua, isto é, que a cada **ciclo** haja melhorias permanentes em direção ao que **se** deseja.
- e) Errada. Product Backlog.

Letra	d.
-------	----

025. (CEFET-MG/CEFET-MG/TÉCNICO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2021) São artefatos do Scrum:

- a) Sprint Planning, Daily Scrum, Increment
- b) Sprint Backlog, Product Backlog, Increment
- c) Sprint, Product Backlog, Sprint Review
- d) Sprint Retrospective, Sprint Backlog, Daily Scrum
- e) Sprint Planning, Sprint Review, Sprint Retrospective



A partir das cerimônias são gerados os artefatos que são produzidos em diferentes momentos de uma Sprint.

Os artefatos OFICIAIS são:

Product Backlog, Sprint Backlog e o incremento do produto.

O Burndown Chart também é um artefato, porém não consta como oficial. Porém, devemos saber seu conceito para as provas.

Letra b.

026. (IDIB/CRECI-PE 7ª REGIÃO/PROFISSIONAL ANALISTA SUPERIOR—TI/2021) De acordo com o SCRUM Guide, qual o time box para uma Sprint Planning de quatro semanas?

- a) Duas horas.
- b) Sete horas.
- c) Seis horas.
- d) Oito horas.

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 87





A Sprint Planning inicia a Sprint ao definir o trabalho a ser realizado na Sprint. Este plano resultante é criado pelo trabalho colaborativo de todo o Scrum Team e tem duração de 8 horas ao todo. Lembrando que ela é dividida em duas partes:

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 os integrantes do projeto podem participar.

Letra e.

027. (CESPE/CEBRASPE/PG-DF/TÉCNICO JURÍDICO/2021) 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 SCRUM tem como objetivo entregar de forma produtiva e criativa produtos com maior valor agregado para o cliente e usuários.

Seu principal objetivo é aumentar a produtividade das equipes e entregas.

Não confunda com menos tempo!

Completamento desenvolvido? Não! O Scrum é feito por incrementos.

Errado.

028. (CESPE/CEBRASPE/SERPRO/ANALISTA-DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2021) 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.

029. (CESPE/CEBRASPE/SERPRO/ANALISTA-DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2021) 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.

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 55 de 87









As metodologias ágeis fundamentam-se na ideia de que a importância dos indivíduos e interações supera a ênfase em processos e ferramentas. Uma metodologia ágil não ignora, no entanto, a relevância dessas ferramentas

Errado.

030. (IUDS/IF-RJ/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2021) 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 refinamento do Product Backlog compreende em refinar e definir melhor os itens a serem desenvolvidos em tarefas menores para serem construídos. Esta é uma atividade contínua para acrescentar detalhes, tais como descrição, ordenação e tamanho. Esse refinamento é melhorado a cada Sprint, pois com a experiência do time durante o projeto os incrementos podem ser aprimorados e melhorados.

Letra a.

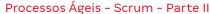
031. (CESPE/CEBRASPE/APEX BRASIL/ANALISTA-TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO/2021) No Scrum, cada artefato tem um compromisso, para assegurar que a informação fornecida aumente a transparência e o foco, possibilitando a mensuração do progresso. No caso do Increment, esse compromisso é o

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

O 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 87









...

O DoD é uma pactuação formal que esclarece precisamente quais são os procedimentos mínimos para a finalização de um item ou funcionalidade potencialmente entregável. Tratase de uma lista de verificação de critérios acordados, permitindo que o Product Owner aceite uma funcionalidade, ao mesmo tempo em que promove transparência ao oferecer a todos uma compreensão compartilhada do trabalho concluído como parte do Incremento.

Letra c.

032. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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 Scrum Master atua como o intermediário do cliente no projeto e exerce uma função crucial como facilitador.

Enquanto isso, o Product Owner representa o cliente e é encarregado de assegurar que a equipe Scrum contribua de maneira valiosa para o negócio, sendo o único responsável por gerenciar e priorizar o backlog.

Errado.

033. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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 um papel fundamental no framework Scrum, utilizado em metodologias ágeis de desenvolvimento de software. O Product Owner é um representante do cliente, da área de negócios ou de stakeholders, e desempenha um papel crucial na definição e priorização dos requisitos do produto.

As principais responsabilidades do Product Owner incluem:

• **Definir a Visão do Produto:** Estabelecer uma visão clara e compreensível do produto que oriente o trabalho da equipe 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 57 de 87



- Priorizar o Product Backlog: Manter e gerenciar uma lista de funcionalidades, melhorias e correções conhecida como Product Backlog, priorizando os itens com base no valor para o cliente e para o negócio.
- Participar nas Cerimônias do Scrum: Colaborar ativamente nas reuniões de planejamento da Sprint, revisões da Sprint e retrospectivas, fornecendo insights e esclarecendo dúvidas da equipe.
- Tomar Decisões Rápidas: Estar disponível para a equipe Scrum para esclarecer dúvidas, fornecer informações adicionais e tomar decisões rápidas em relação aos requisitos do produto.
- Aceitar ou Rejeitar Incrementos: Ao final de cada Sprint, o Product Owner avalia e aceita ou rejeita os incrementos de produto entregues pela equipe, garantindo que atendam aos critérios de aceitação previamente estabelecidos.

O Product Owner desempenha um papel vital na maximização do valor do produto, equilibrando as necessidades e expectativas do cliente com os objetivos de negócios da organização. **Certo.**

034. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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.

035. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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.

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 87











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.

Carto

036. (CESPE/CEBRASPE/MINISTÉRIO DA ECONOMIA/TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2020) 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.

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

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



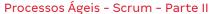
Boa definição da banca.

O backlog no Scrum é composto por uma lista de requisitos de produtos e de negócios, os quais são descritos na forma de Estórias de Usuário. Estas últimas são requisitos pequenos ou solicitações redigidas a partir da perspectiva de um usuário final. Não ache estranho ler a palavra "Estórias".

Certo.

gran.com.br 59 de 87







038. (CESPE/SLU-DF/ANALISTA DE GESTÃO DE RESÍDUOS SÓLIDOS/2019) Acerca da gestão ágil de projetos com Scrum, julgue o item a seguir.

Entre os processos da gestão de projetos com Scrum, as inspeções constituem os processos mais complexos e formais e, por isso, ocorrem somente ao fim de um ciclo de várias sprints, após a liberação de uma funcionalidade plena e o seu reconhecimento pelo demandante.

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. Logo, as inspeções ocorrem frequentemente em:

- · Planejamento da Sprint
- · Reunião diária
- · Revisão da Sprint
- · Retrospectiva da Sprint

Errado.

039. (CESPE/TRE-BA/ANALISTA JUDICIÁRIO/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 método ágil que se baseia em princípios de iteração, incrementação, adaptabilidade (abertura a mudanças) e empirismo.

Certo.

040. (CESPE/MPU/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2010) Produto da metodologia Scrum, o documento product backlog contém os requisitos definidos a partir da visão do cliente e é utilizado novamente no final do sprint para revisão ou modificações dos requisitos inicialmente definidos.



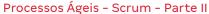
A questão apresenta de maneira correta para o product baklog.

Produto da metodologia Scrum, o Product Backlog é uma lista dinâmica que contém os requisitos definidos a partir da visão do cliente. Durante a Sprint, a equipe de desenvolvimento trabalha com base nos itens priorizados deste backlog.

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 60 de 87









Revisões e ajustes nos requisitos podem ocorrer ao longo da Sprint, mas a gestão formal do Product Backlog é responsabilidade do Product Owner.

Este artefato representa a visão do produto de forma modular, contendo todos os itens que devem ser desenvolvidos durante o projeto.

Certo.

041. (CESPE/ECT/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2011) Para que se obtenha sucesso na utilização do Scrum, o cliente deve se tornar parte da equipe de desenvolvimento do software, participando diretamente do processo.



O cliente NÃO faz parte do time de desenvolvimento. Ele se torna extremamente importante e participa bastante do fluxo de desenvolvimento do produto. Porém, o CEXPE considerou correto.

Certo.

042. (CESPE/ANCINE/ANALISTA DE SISTEMAS/2013) Na reunião de planejamento do sprint backlog, se o product owner afirmar que todos os requisitos do produto foram identificados, é correto concluir que o backlog do produto está completo, visto que este é uma lista ordenada de todos os requisitos necessários para o desenvolvimento do produto.



Grave isto, futuro servidor: product backlog NUNCA está completo (será refeito inúmeras vezes e isso é normal).

O Product Backlog é uma lista com todas as funcionalidades e requisitos do produto definidas pelo Product Owner e ordenadas por prioridade. Os requisitos do produto podem variar durante o andamento do projeto devido ao amadurecimento do conhecimento.

Errado.

043. (CESPE/MPU/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2010) 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.

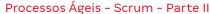


O Scrum se baseia em teorias empíricas de controle de processo, adotando uma abordagem iterativa e incremental.

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 61 de 87









Esse framework proporciona feedback contínuo, permitindo adaptações mais precisas ao longo do projeto.

O princípio do empirismo no Scrum destaca que o conhecimento é adquirido por meio da experiência e da tomada de decisões fundamentadas na observação dos resultados.

Essa abordagem flexível e orientada pela experiência é essencial para a agilidade e eficácia do Scrum em ambientes de desenvolvimento de software.

Certo.

044. (CESPE/MPU/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2010) A metodologia Scrum é facilitada por um scrum master, que atua como um mediador entre a equipe e qualquer influência desestabilizadora, além de assegurar que a equipe esteja utilizando corretamente as práticas de Scrum, motivando e mantendo o foco na meta da sprint.



O Scrum Master é um papel fundamental no framework Scrum, sendo responsável por promover e facilitar a aplicação correta dos princípios e práticas do Scrum na equipe de desenvolvimento e na organização como um todo. Este profissional atua como um líder de serviço, focado em apoiar a equipe Scrum e remover obstáculos que possam impactar o progresso do trabalho. Suas principais responsabilidades incluem facilitar reuniões Scrum, garantir que a equipe siga as práticas e valores do Scrum, promover a colaboração e ajudar a resolver problemas que possam surgir durante o desenvolvimento do produto.

O Scrum Master também desempenha um papel crucial na promoção de uma cultura de melhoria contínua e aprendizado dentro da equipe e da organização.

Certo.

045. (CESPE/TCU/ANALISTA DE SISTEMAS/2015) Conforme a metodologia SCRUM, Sprint Planning Meeting é uma reunião de planejamento em que o Scrum Master prioriza os itens do Product Backlog e a equipe seleciona as atividades a serem implementadas no período.



Ajustando de forma correta a questão:

"... é uma reunião de planejamento em que o PRODUCT OWNER prioriza os itens do Product Backlog e a equipe seleciona as atividades a serem implementadas no período".

O Product Owner é um papel fundamental no framework Scrum, sendo o representante do cliente ou dos stakeholders no desenvolvimento do produto. Responsável por definir as prioridades e requisitos do produto, o Product Owner atua como a voz do cliente, garantindo que a equipe Scrum esteja alinhada com as necessidades e expectativas dos usuários finais.

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 62 de 87



Suas principais responsabilidades incluem a definição e manutenção do Product Backlog, a participação ativa nas reuniões de planejamento e revisão da Sprint, e a tomada de decisões rápidas sobre as funcionalidades a serem desenvolvidas. O Product Owner desempenha um papel crucial na maximização do valor do produto, equilibrando as demandas do cliente com os objetivos do negócio.

Errado.

046. (FGV/PGE RO/ANALISTA DE SISTEMAS/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.



Mudanças nos requisitos são sempre bem-vindas no manifesto ágil e, claro, no Scrum. Essas mudanças são consideradas vantagens competitivas dos modelos. Logo, o foco é responder a mudanças mais que seguir um plano.

A forma mais eficiente e eficaz de transmitir informações entre as pessoas de uma equipe é por meio do diálogo / conversa / interação constante e cara a cara. Scrum preconiza menos documentação desnecessária e mais código funcionando. Lembre-se do princípio do manifesto ágil: indivíduos e interações mais que processos e ferramentas.

Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito. O Scrum preconiza que o desenvolvimento não deve ter implementações desnecessárias e planejamentos exagerados contendo muitos detalhes.

Mais software funcionando; menos documentação (não significa que não exista documentação - ela apenas é mais enxuta).

Letra b.

.-----

gran.com.br 63 de 87



047. (IUDS/IF-RJ/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2021) Os princípios do Scrum são as diretrizes centrais para aplicar o framework Scrum e devem, obrigatoriamente, ser utilizados em todos os projetos Scrum. São seis princípios, Desenvolvimento iterativo, controle de processos empírico, auto-organização, priorização orientada a valor, time-boxing e:

- a) Transparência.
- b) Entregáveis.
- c) Colaboração.
- d) Velocidade.



Princípios do manifesto ágil: simplicidade; adaptação a mudanças; entregas do software são constantes, colaboração entre parte técnica e negocial; menos documentação e mais software funcionando, excelência técnica; pessoas são mais importantes do que processos e ferramentas; desenvolvimento sustentável, simplicidade; inspeções regulares.

O Scrum possui algumas características como flexibilidade de resultados e prazos, trabalha com equipes pequenas, uso de revisões frequentes, colaboração dos interessados e segue a orientação a objetos.

Letra c.

048. (CESPE/CEBRASPE/SEFAZ-CE/AUDITOR-FISCAL DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO DA RECEITA ESTADUAL/2021) 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.

Certo.

gran.com.br 64 de 87



049. (FGV/TJ RO ANALISTA DE SISTEMAS/2015) O manifesto ágil tem princípio que:

- a) Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento;
- b) a contínua atenção à excelência técnica reduz a agilidade
- c) a redução do backlog é a medida primária do progresso
- d) as melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes que possuem um bom líder;
- e) pessoas de negócios e desenvolvedores devem trabalhar em ambientes separados para reduzir as interferências no processo de desenvolvimento



Relembrando os 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.

Letra a.

050. (FCC/TRT RS ANALISTA DE SISTEMAS/2015) No Scrum, a lista de funcionalidades a serem implementadas em cada projeto que apresenta uma visão dos requisitos de forma mais voltada à maneira como a equipe vai desenvolvê-los e não em uma visão de alto nível voltada às necessidades diretas do cliente, é conhecida como:

- a) product backlog.
- b) scrum backlog.
- c) sprint backlog.
- d) daily backlog.
- e) daily 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 65 de 87



O Backlog do Produto é uma lista ordenada de tudo que deve ser necessário no produto, e é uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto. O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação. É mais alto nível.

O Backlog da Sprint é um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint. O Backlog da Sprint é a previsão do Time de Desenvolvimento sobre qual funcionalidade estará no próximo incremento e sobre o trabalho necessário para entregar essa funcionalidade. É mais detalhado.

Letra c.

051. (FCC/TRF 2ª REGIÃO/ANALISTA DE SISTEMAS/2012) Segundo Roger S. Pressman, em seu livro Engenharia de Software, 7ª edição do Scrum são consistentes com o manifesto ágil e são usados para orientar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as atividades estruturais de requisitos, análise, projeto, evolução e entrega. Em cada atividade metodológica, ocorrem tarefas a realizar dentro de um padrão de processo chamado:

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



O coração do Scrum é a Sprint, um time-boxed de um mês ou menos, durante o qual um "Pronto", versão incremental potencialmente utilizável do produto, é criado. Uma nova Sprint inicia imediatamente após a conclusão da Sprint anterior.

Letra e.

052. (FCC/ALPE/ANALISTA DE SISTEMAS/2014) O Scrum define reuniões e eventos que devem ser realizados de forma a oferecer oportunidades formais para inspeção e adaptação cujos tempos de duração são referenciais máximos recomendados. Considere:

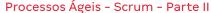
I – É uma Sprint de um mês, para inspecionar o incremento e adaptar o Backlog do Produto, se necessário

II – É uma reunião time-boxed de 3 horas para uma Sprint de um mês, sendo uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima 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 66 de 87







III – É m evento time-boxed de 15 minutos, para que a Equipe de Desenvolvimento possa sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas.

IV – É um time-box de 8 horas para uma Sprint de um mês de duração.

Estão de acordo com as definições I, II, III e IV, respectivamente, as denominações:

- a) planejamento da Sprint revisão da Sprint daily Scrum retrospectiva da Sprint.
- b) revisão da Sprint retrospectiva da Sprint daily Scrum planejamento da Sprint.
- c) revisão da Sprint planejamento da Sprint 15 min break retrospectiva da Sprint.
- d) retrospectiva da Sprint planejamento da Sprint short meeting revisão da Sprint.
- e) planejamento da Sprint retrospectiva da Sprint daily Scrum revisão da Sprint.



- I Revisão da Sprint: é inspecionado se o incremento do produto entregue realmente satisfaz às expectativas dos clientes
- II Retrospectiva: melhorias apontadas servem de entrada para a próxima reunião de planejamento. A reunião tem duração máxima de 3 horas
- III Reunião Diária: uma reunião diária, com intenção de durar no máximo 15 minutos, e por isso é comum que sejam realizadas com o time em pé. O objetivo dessas reuniões diárias é inspecionar o progresso da Sprint em relação ao objetivo.
- IV Reunião de planejamento da Sprint: reunião de no máximo 8 horas que acontece antes da Sprint iniciar, no qual é criado um planejamento colaborativo pelo Scrum Team **Letra b.**

053. (CESPE/EBC/ANALISTA DE SISTEMAS/2011) 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.



Um dos princípios do manifesto ágil é a adaptabilidade a mudanças.

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

Errado.

054. (CESPE/SEDF/ANALISTA DE SISTEMAS/2017) Pontos de estória (story points) são o meio mais adequado de se determinar o tempo de desenvolvimento de uma tarefa de uma sprint, pois, nesse caso, os desenvolvedores atribuem pontos de dificuldade para o desenvolvimento de uma tarefa específica e a pontuação de menor valor é a que determina o tempo de tarefa 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 67 de 87



O ponto de história, também conhecido como "story point" em inglês, é uma unidade de medida utilizada no contexto do Scrum para estimar o esforço necessário para concluir uma história de usuário ou uma tarefa. Em vez de utilizar medidas de tempo convencionais, como horas, o Scrum utiliza os pontos de história como uma forma relativa de avaliar a complexidade e o esforço associado a cada item do Product Backlog.

Os pontos de história são subjetivos e representam uma medida relativa baseada na percepção da equipe sobre a complexidade, riscos, esforço e demais fatores envolvidos na implementação de uma determinada funcionalidade. Durante as reuniões de planejamento da Sprint, a equipe atribui pontos de história a cada item do Product Backlog, utilizando uma escala previamente estabelecida. Essa escala pode variar de equipe para equipe, mas comumente é baseada em números de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13 etc.).

Ao utilizar pontos de história, a equipe pode realizar estimativas de forma mais rápida e flexível, focando na comparação relativa entre os itens, em vez de tentar atribuir tempos específicos. Essa abordagem permite uma avaliação mais holística do trabalho a ser realizado, levando em consideração diversos fatores que podem influenciar na complexidade da entrega. **Errado.**

055. (CESPE/BASA/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2012) Em um projeto gerido com a metodologia Scrum, um produto estará ao final de cada sprint, completamente testado, estando 100% completos todos os requisitos do product backlog.



O Product Backlog nunca atingirá a totalidade de 100%, e tampouco todos os itens serão completamente desenvolvidos.

Ao término de uma Sprint, o produto não estará totalmente testado e pronto. Essa conclusão não é viável.

Os itens do Product Backlog serão desenvolvidos ao longo do projeto, à medida que as Sprints são implementadas com seus respectivos incrementos. Cada incremento contribuirá para a formação gradual do produto.

Errado.

056. (CESPE/BASA/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2012) O escopo, a importância e a estimativa de um Sprint do Scrum são definidos pelo product owner.

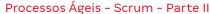


Product Owner não trata de estimativas. Sua responsabilidade compreende no escopo e importância (prioridade dos itens do backlog).

Errado.

gran.com.br 68 de 87









057. (CESPE/BASA/ANALISTA DE INFORMÁTICA/2012) A metodologia Scrum ágil para gerência de projetos, baseia-se em ciclos de 30 dias, denominados sprints, em que se trabalha para alcançar objetivos bem definidos.



Scrum é considerado uma metodologia / framework para gestão de projetos. A sprint, por regra, possui 30 dias (1 mês). Portanto, se o examinador mencionar 1 mês, isso geralmente será interpretado como 4 semanas.

A banca considera correto chamar o Scrum de framework ou metodologia.

Certo.

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

Na metodologia Scrum, é feita a 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.

- **059.** (IADES/BRB/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2021) No contexto das metodologias ágeis, o planning poker é uma
- a) técnica para realizar estimativas de esforço de tarefas por meio do consenso entre o time.
- b) cerimônia para discutir e estipular as metas de entrega da próxima sprint.
- c) atividade lúdica realizada no decorrer das pausas das cerimônias para integrar o time.
- d) técnica para escrever casos de uso em cartões, estruturando seus requisitos do ponto de vista do usuário.
- e) ferramenta para registrar as lições aprendidas ao longo da sprint.



Conforme estudamos, Planning Poker é uma técnica de planejamento e estimativa baseada em consenso, utilizada para estimar os backlogs de produtos de metodologias ágeis.

O Planning Poker é uma técnica usada em equipes ágeis, especialmente no Scrum, para estimar o esforço necessário para completar uma tarefa ou história de usuário. Durante o Planning Poker, os membros da equipe recebem cartas numeradas representando unidades

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 87



de medida relativa, como pontos de história. Ao discutir uma tarefa, cada membro escolhe uma carta que melhor reflete sua estimativa para o esforço envolvido. A divergência nas estimativas é discutida e, em seguida, a equipe repete o processo até que um consenso seja alcançado. Isso promove a colaboração, aumenta a compreensão coletiva do trabalho e ajuda na criação de estimativas mais precisas.

Letra a.

060. (FGV/COMPESA/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2018) O SCRUM é um framework para gerenciamento de projetos complexos, sendo um dos métodos ágeis mais populares do mundo. Uma das dinâmicas definidas no SCRUM é a retrospectiva.

Assinale a opção que melhor descreve o objetivo da retrospectiva definida no SCRUM.

- a) Planejar medidas que possam trazer, no próximo Sprint, melhorias relacionadas à colaboração entre as pessoas, processos ou ferramentas.
- b) Inspecionar o resultado do trabalho realizado em um Sprint e ajustar o Backlog do produto, se necessário.
- c) Rever as prioridades dos itens que compõem o Backlog do produto.
- d) Planejar como o time construirá as funcionalidades definidas para um Sprint com base nos resultados obtidos nos Sprints anteriores.
- e) Disseminar conhecimento sobre o que foi feito no dia anterior para poder priorizar o trabalho a ser realizado no dia que se inicia.



- a) Certa. Conforme vimos na aula, a letra A traz uma definição muito boa sobre a reunião de retrospectiva.
- b) Errada. Seria a reunião de revisão: é uma reunião de balanço sobre tudo o que foi feito durante uma print. Nessa reunião o time deve mostrar os resultados da sprint para o Product Owner e seus convidados.
- c) Errada. Seria reunião de planejamento: é a primeira reunião do projeto e todos precisam participar. Deve ter uma duração de no máximo 8 horas. Esta é a reunião em que o Produtc Owner planeja e elabora a lista de prioridades.
- d) Errada. Reunião de planejamento.
- e) Errada. Reunião diária: A Reunião Diária do Scrum é um evento time-boxed de 15 minutos, para que o Time de Desenvolvimento possa sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas.

Letra a.

a sua reprodução, cópia, divulgação ou distribuição, sujeitando-se aos infratores à responsabilização civil e criminal.

O conteúdo deste livro eletrônico é licenciado para gi soares - , vedada, por quaisquer meios e a qualquer título,

gran.com.br 70 de 87



Processos Ágeis - Scrum - Parte II

Rodrigo Gomes



061. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) Quando ocorre, no SCRUM, a reunião de Retrospectiva da Sprint?

- a) No fim da Sprint, antes da Reunião de Revisão
- b) Entre a Reunião de Revisão da Sprint e a de Planejamento da próxima Sprint
- c) No início da Sprint, após a Reunião de Planejamento
- d) No final de cada dia da Sprint
- e) No início de cada dia da Sprint



A reunião de retrospectiva é a última de uma Sprint e, claro, ocorrerá antes de se iniciar a próxima.

Letra b.

062. (CS-UFG/SANEAGO-GO/ANALISTA DE SISTEMAS/2018) Na metodologia SCRUM, quais são os itens registrados dentro de uma "Retrospectiva"?

- a) Pontos positivos, negativos e melhorias para a próxima iteração.
- b) Itens entregues e itens a serem desenvolvidos.
- c) Itens não entregues a serem desenvolvidos na próxima iteração.
- d) Estimativas para o desenvolvimento de funcionalidades escolhidas pelo cliente.



A reunião de retrospectiva é uma reunião de balanço sobre tudo o que foi feito durante uma print. Nessa reunião o time deve mostrar os resultados da sprint para o Product Owner e seus convidados. Nessa reunião, são mostrados somente os itens concluídos, ou seja, caso tenha faltado uma atividade, o item não deve ser apresentado.

Letra a.

063. (CESPE/BNB/ESPECIALISTA TÉCNICO-ANALISTA DE SISTEMA/2018) Acerca dos métodos ágeis, julgue o próximo item.

No Scrum, um dos objetivos da sprint review é mostrar o que foi feito pelos membros da equipe na sprint anterior, ao passo que a retrospectiva visa identificar o que pode ser melhorado na próxima sprint.



Revisão da Sprint: seu principal motivo é inspecionar o que a equipe de desenvolvimento produziu e colher dados dos presentes para aprimorar o plano para a sprint seguinte. foco no produto!

Retrospectiva da Sprint: inspeção com relação a pessoas, processos e ferramentas. Foco nas melhorias no trabalho da equipe.

Certo.

gran.com.br 71 de 87

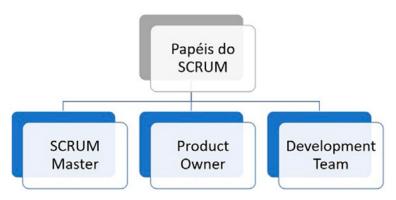


064. (IBFC/TJ-PE/ANALISTA JUDICIÁRIO/2017) O Scrum está sendo implantado dentro da sua empresa, portanto existe a necessidade de se criar o Time Scrum que é formado pelo:

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



Existem 3 papéis no Scrum:



O Scrum Master desempenha o papel crucial de assegurar a conformidade de todos com o processo, garantindo que sigam suas regras, participem de suas cerimônias e utilizem adequadamente seus artefatos. Responsável por manter em funcionamento o que está delineado no Guia do Scrum, também lidera a busca pela melhoria contínua e protege a equipe dos demais stakeholders da empresa.

O Product Owner é o detentor dos requisitos do projeto, responsável por manter um registro abrangente de todos os requisitos, regras de negócio e prioridades das entregas, garantindo que todos tenham conhecimento desse registro. Possui o conhecimento de negócio, atua como ponte com o mercado e os clientes, e detém a visão global do produto. Pode, eventualmente, representar um comitê de pessoas envolvidas no projeto.

O time de desenvolvimento compreende todos os membros do Time Scrum, excluindo o Scrum Master e o Product Owner. Qualquer pessoa que contribua para o desenvolvimento do produto é considerada um desenvolvedor, independentemente do cargo. É crucial que o time tenha um número suficiente de desenvolvedores para realizar a entrega, mantendo-se dentro da faixa recomendada de 3 a 9 desenvolvedores por time. Eles seguem o processo delineado pelo Scrum Master e dão prioridade às necessidades estabelecidas pelo Product Owner. Importante ressaltar que o código produzido pelo time é de propriedade coletiva, refletindo a colaboração fundamental no Scrum.

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 72 de 87



o65. (CONSULPLAN/TRE-MG/TÉCNICO JUDICIÁRIO/2015) As metodologias ágeis de desenvolvimento surgiram em meados de 1990, como reação aos chamados métodos pesados de desenvolvimento, que eram caracterizados por muita formalidade nas documentações e regulamentações. Muitos eram gerenciados pelo tradicional modelo em cascata. Em 2001, de fato, após uma reunião no estado de Utah, surgiu, definitivamente, e foi propagado o paradigma de desenvolvimento de softwares ágeis. Muitos foram os motivos que levaram a essa concepção, por exemplo: gestão orientada a pessoas, adaptabilidade de processos, design e construção de software usando uma metodologia adaptativa, entre outros. Uma dessas metodologias ágeis é "centrada em estabelecer os recursos e o tempo fixo para o desenvolvimento de um projeto, ajustando suas funcionalidades de maneira a atender os prazos estipulados". A respeito dessa metodologia, assinale a alternativa correta.

- a) SCRUM.
- b) Extreme Programming (XP).
- c) Adaptive Software Development (ASD)
- d) Dynamic Systems Development Methodology (DSDM).



A questão não aborda conceitos do Scrum diretamente, mas temos que estar por dentro do que a banca costuma falar sobre métodos ágeis.

DSDM (Dynamic System Development Method) é uma abordagem ágil de gerenciamento e desenvolvimento de projetos que enfatiza a adaptação contínua ao produto e a entrega incremental por meio de protótipos para revisões. Este método visa oferecer flexibilidade e capacidade de resposta às mudanças, incorporando uma abordagem iterativa e incremental no desenvolvimento de sistemas e projetos.

Além da ênfase em prototipagem para revisões, o DSDM inclui princípios fundamentais, como colaboração intensiva entre equipes multifuncionais, entrega contínua de produtos utilizáveis, envolvimento ativo dos stakeholders e a necessidade de tomar decisões rápidas e eficazes durante o processo de desenvolvimento.

O DSDM é especialmente adequado para projetos onde os requisitos do cliente podem evoluir ao longo do tempo e quando a rápida entrega de valor é crucial. Sua abordagem dinâmica e iterativa permite que as equipes respondam de maneira eficaz às mudanças nas necessidades do negócio, mantendo um foco consistente na entrega de produtos de qualidade.

Principais características: participação constante do usuário, força de equipe, entregas frequentes, adequação ao produto (adaptativo a mudanças), desenvolvimento iterativo e incremental, e foco na reversão por mudanças.

Letra d.

gran.com.br 73 de 87



066. (IBFC/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2013) O Scrum tem o progresso baseado em interações de curta duração, variando em média, de uma a seis semanas. Essa unidade básica do desenvolvimento em Scrum denomina-se:

- a) backlog
- b) burndown
- c) owner
- d) sprint



Uma das principais características do Scrum (e das metodologias ágeis) é o fato de ser iterativo e incremental, ou seja, o trabalho é dividido em iterações, que são chamadas de Sprints.

No Scrum, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de Sprints. O Sprint representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado. Atente-se ao fato da banca considerar que a Sprint por ter uma duração de umas a seis semanas (por regra, ela teria de duas a quatro semanas).

Letra d.

067. (CONSULPLAN/TRE-RJ/ANALISTA JUDICIÁRIO/2017) Scrum é considerado um método ágil geral, mas, ao invés das abordagens técnicas tradicionais específicas da engenharia de software, seu foco está no gerenciamento do desenvolvimento iterativo. Ele não prescreve o uso de práticas de programação, como programação em pares e desenvolvimento testfirst, mas pode ser utilizado com abordagens ágeis mais técnicas, como XP, para fornecer um framework de gerenciamento do projeto. O ciclo Sprint, do scrum, pode ser resumido em quatro passos; assinale-os.

- a) Avaliar; Desenvolver; Revisar; e, Entregar.
- b) Avaliar; Selecionar; Desenvolver; e, Revisar.
- c) Apresentar; Desenvolver; Revisar; e, Entregar.
- d) Apresentar; Selecionar; Desenvolver; e, Revisar.



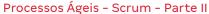
Teremos que avaliar de forma mais literal a questão:

As funcionalidades do projeto são colocadas no Product Backlog após priorizadas pelo PO. Ele avalia a priorização na reunião de Planejamento da Sprint. Logo, ele faz uma AVALIAÇÃO. Após esta avaliação, a equipe de desenvolvimento irá selecionar as atividades que serão implementadas na Sprint, com base na sua capacidade de produção (principalmente). Logo eles fazem uma SELEÇÃO do que será implementado. As tarefas alocadas em um Sprint são transferidas do Product Backlog para o Sprint Backlog.

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 74 de 87







Durante toda a Sprint, a equipe de desenvolvimento irá executar as tarefas propostas disseminando o conhecimento de forma constante para toda equipe (por isso existem a reuniões diárias). Logo, irão DESENVOLVER o que foi proposto.

No final da Sprint ocorre a Revisão da Sprint, onde todas as funcionalidades serão apresentadas. Durante o Sprint Review, o projeto é avaliado em relação aos objetivos do Sprint, determinados durante o Sprint Planning Meeting. Logo, ocorre uma REVISÃO do que foi desenvolvido, sendo que o importante mesmo é que a equipe tenha atingido o objetivo geral do Sprint.

Sendo assim, resumidamente temos as atividades de Avaliar; Selecionar; Desenvolver; e, Revisar. Questão um pouco atípica. Vale a pena se 'ligar' em como a banca cobrou.

Letra b.

068. (INSTITUTO CONSULPLAN/SEFAZ-PI/ANALISTA EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2021) Sobre metodologias ágeis, analise as afirmativas a seguir.

I – Scrum é um framework para suportar o desenvolvimento e a manutenção de projetos/ produtos complexos. Fornece uma estrutura para entrega e mostra como fazer práticas específicas, apoiando a equipe de desenvolvimento.

II – Lean é uma metodologia ágil que se baseia em uma política de melhoria contínua, cujo fundamento se concentra na capacidade de eliminar desperdícios de forma contínua e sistemática.

III – Crystal é uma família de metodologias desenvolvidas em meados da década de 1990, destinadas para projetos que vão desde aqueles executados por pequenas equipes de desenvolvimento com baixa criticidade e prove abordagens até grandes equipes que implementam sistemas de alta criticidade.

Está correto o que se afirma apenas em

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



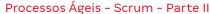
A questão aborda algumas metodologias ágeis para desenvolvimento, porém um pouco polêmica.

Scrum é uma metodologia (framework) para suportar o desenvolvimento e manutenção de produtos complexos. Ele é usado em ambientes complexos, onde os requisitos e as prioridades mudam constantemente. Examinador considerou a parte "Fornece uma estrutura para entrega e mostra como fazer práticas específicas" como não sendo verdade. O erro compreende em dizer que o Scrum "mostra como fazer práticas específicas". O Scrum mostra "o que" e não "como".

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 75 de 87









Fundamentalmente, ele possui pressupostos, conceitos, valores e práticas, mas quem utilizá-lo pode incluir outras novidades. Ele não te dirá tudo o que fazer, logo você tem a liberdade para fazer o que melhor funcionar dentro das suas necessidades específicas. Item complexo que o examinador considerou com errado

O termo Lean significa "enxuto". Logo, trata-se de uma metodologia que faz uso somente dos recursos necessários para a realização de um determinado trabalho, etapa ou processo, evitando desperdícios e fazendo melhorias contínuas, porém não necessariamente é considerada ÁGIL. Estranho, mas o examinador colocou como errado. Outras bancas também já consideraram como verdade o fato do LEAN ser uma metodologia ágil, como a Quadrix. Crystal é uma família de metodologias ágeis que coloca uma ênfase significativa nos talentos e habilidades individuais da equipe, permitindo que o processo de desenvolvimento seja adaptado de acordo com as características específicas da equipe. Esta abordagem flexível permite a integração da cultura de trabalho da equipe com os princípios fundamentais do desenvolvimento ágil.

O conceito de "cores e rigidez" no Crystal refere-se à customização do método de acordo com o tamanho e a crítica do projeto. A metodologia se desdobra em diferentes "cores", que representam variações na abordagem baseadas nas características do projeto. Cada cor tem uma "rigidez" diferente, indicando o grau de formalidade e processos necessários, desde projetos mais simples até os mais complexos.

A adaptabilidade do Crystal permite que seja aplicado a uma ampla gama de projetos, desde aqueles de baixa criticidade até os mais desafiadores e complexos. A flexibilidade da metodologia é um de seus pontos fortes, proporcionando uma abordagem escalável que pode ser ajustada para atender às necessidades específicas de cada projeto e equipe. **Letra b.**

069. (IBFC/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2013) Scrum é um esqueleto de processos que contém grupos de práticas e papéis pré-definidos. O papel que representa os stakeholders é o:

- a) ScrumMaster
- b) Product Owner
- c) Team
- d) Product Master

O Product Owner, ou PO, é o membro de um time que utiliza Scrum (ou alguma técnica similar) para definir estórias e priorizar o backlog de um produto ou projeto. Ele é responsável por manter a integridade conceitual das novas funcionalidades, bugs ou melhorias, para que essas sigam uma visão definida para o produto ou projeto. Além disso, ele também é responsável pela qualidade final das entregas, sendo o único que deve ter poder de aceitar estórias como concluídas.

gran.com.br 76 de 87



Embora seja comum referir-se ao Product Owner como uma pessoa individual, o Scrum Guide reconhece que, em alguns casos, o Product Owner pode ser representado por um grupo de pessoas ou um comitê. Essa abordagem é mais frequente em projetos complexos ou grandes, nos quais as responsabilidades do Product Owner podem ser compartilhadas entre várias pessoas ou equipes.

Letra b.

070. (IBFC/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2017) As reuniões diárias estabelecidas pelos autores do SCRUM (Jef Sutherland e Ken Schwaber) fazem com que o Scrum Master oriente o Time de Desenvolvimento a manter a Reunião Diária dentro do time-box constante de:

- a) 15 minutos
- b) 1 hora
- c) 30 minutos
- d) 2 horas
- e) 45 minutos



O Daily Scrum, ou reunião diária, ocorre diariamente durante a Sprint, sendo uma reunião rápida (por volta de 15 minutos), mas que consiga promover o alinhamento entre o time e dar a visão de como está o progresso dos itens que estão sendo construídos no Sprint Backlog. A participação do time é obrigatória, Product Owner, Scrum Master e outras pessoas (stakeholders, gerentes, cliente e etc.) também podem participar, se necessário.

As seguintes questões podem ser levantadas na reunião diária:

- · O que eu fiz ontem (ou até essa reunião)?
- · O que irei fazer de agora para frente?
- Existe algum impedimento para realizar minhas atividades?

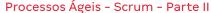
Para conhecimento, Jeff, em conjunto com Ken Schwaber, criaram o Scrum em 1993, na Easel Corporation, com o intuito de mudar a forma como o desenvolvimento de Software era gerenciado na época.

era gerenciado na epoca.
Letra a.
071. (IBFC/EBSERH/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2016) O gráfico de burndown,
com dois eixos X e Y, é considerado um dos mais úteis para monitorar o progresso de um
time ágil ou Scrum. "O eixo Y indica o número e o eixo X os dias que representam
a) de tarefas existentes na sprint - o tamanho 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 77 de 87







- b) de backlogs existentes o tamanho do product owner
- c) de participantes na equipe de desenvolvimento o tamanho da sprint
- d) de tarefas existentes na sprint o tamanho do product owner
- e) de backlogs existentes o tamanho da sprint



O gráfico de burn down, apesar de não ser considerado um artefato explicitamente definido pelo Scrum, é frequentemente abordado em avaliações. Esse recurso visualiza a evolução diária do trabalho dos desenvolvedores, comparando a produtividade inicialmente estimada com a quantidade restante de trabalho. Geralmente, são utilizadas unidades de esforço (em horas), planejadas em relação ao tempo decorrido, embora não seja obrigatório seguir esse padrão. A questão sugere que o gráfico é empregado para indicar a quantidade de tarefas na Sprint em relação ao tamanho real da Sprint.

Apesar de sua utilidade comprovada, é importante destacar que o gráfico de burn down não substitui a importância do empirismo no contexto do projeto Scrum.

Letra a.

072. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS/2023) 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.

gran.com.br 78 de 87



073. (CESGRANRIO/AGERIO/ANALISTA DE DESENVOLVIMENTO/2023) 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.

074. (CESGRANRIO/BANCO DA AMAZÔNIA/TÉCNICO CIENTÍFICO/2021) "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



Lembre-se do mnemônico TIA:

- Transparência (colaborativo e transparente para todos os envolvidos no processo de desenvolvimento)
- Inspeção (conceito base do Scrum, afinal, há diversos marcos de inspeção em seu processo de desenvolvimento)
- Adaptação (receptivo a mudanças)

Letra e.

gran.com.br 79 de 87



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

076. (CESGRANRIO/BANCO DA AMAZÔNIA/TÉCNICO CIENTÍFICO/2018) 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

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 **87**





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.

orr. (CESGRANRIO/ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/2010) 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.

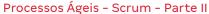
078. (CESGRANRIO/ELETROBRAS/ANALISTA DE SISTEMAS/2010) No âmbito do desenvolvimento ágil de sistemas de informação, é INCORRETO afirmar que, no SCRUM,

- 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.

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 87









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.

079. (CESGRANRIO/BANCO DA AMAZÔNIA/TÉCNICO CIENTÍFICO/2021) "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



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 exeutar 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.

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 **82** de **87**



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.

l etra e

080. (INSTITUTO CONSULPLAN/HEMOBRÁS/ANALISTA ADMINISTRATIVO/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.

DICA

Evite usar a palavra REGRA no Scrum. A Palavra mais adequada seria cerimônias e valores.

Letra a.

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

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 83 de 87





- 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 palvra chave: TIA (Transparência, Inspeção e Adaptação)

Letra e.

082. (CESGRANRIO/UNIRIO/ANALISTA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO/2019) 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.

083. (CESGRANRIO/TRANSPETRO/ANALISTA DE SISTEMAS JÚNIOR/2018) 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) 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
- 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

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 87





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 a encontrada nos números de Fibonacci. As cartas contêm os tamanhos de 0, ½, 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 sequência de Fibonacci! Grave isto.

Letra b.

084. (CESPE/CEBRASPE/BANRISUL/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2022) 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.

Errado.

085. (CESPE/CEBRASPE/BANRISUL/DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS/2022) 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 diminuem

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

Certo.

gran.com.br **85** de **87**



REFERÊNCIAS

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

FERNANDES, A. A.; ABREU, V.F. Implantando a Governança de TI. 4. 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.

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.

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 86 de 87

