

Engenharia de Software II

9.0
Prova

Aluno(a): Thalles Alencar Silva

Matricula: 2012034847

Ano/semestre: 2016/2

Avaliação I

*(questão objetiva = 1pt cada)

- 1) Os modelos ágeis de desenvolvimento NÃO
 - a) reconhecem que modificações representam um risco para o sucesso do desenvolvimento.
 - b) ressaltam a importância de equipes auto-organizadas, que têm controle sobre o trabalho que executam, encorajando estruturas e ações que tornam a comunicação mais fácil.
 - ☒ c) enfatizam a entrega rápida de software que satisfaça o cliente e o adotam como parte da equipe para eliminar a distância entre "nós e eles".
 - d) satisfazem os princípios do Manifesto para o Desenvolvimento Ágil de Software.
 - e) acreditam que a entrega de software funcionando com frequência, a cada 2 semanas até 2 meses, é a principal medida de progresso do desenvolvimento.

- 2) O código do projeto pertence a todos os membros da equipe. Isto significa que qualquer pessoa que percebe que pode adicionar valor ao código, mesmo que ele próprio não o tenha desenvolvido, pode fazê-lo, desde que faça os testes necessários e não prejudique as funcionalidades atuais. Isto é possível porque todos são responsáveis pelo software. Caso um membro da equipe deixe o projeto antes do fim, a equipe consegue continuar o projeto sem grandes dificuldades, pois todos conhecem todas as partes do software. Esta prática é denominada de:
 - ☒ a) Propriedade coletiva
 - b) Metáfora
 - c) Planejamento das *Releases*
 - d) Programação em Pares
 - e) Abordagem incremental

- 3) São exemplos de práticas da Programação Extrema:
 - a) integração contínua e releases longas.
 - ☒ b) programação em pares e testes.
 - c) presença do cliente e excesso de horas extras.
 - d) diminuição dos testes e planejamento incremental.
 - e) releases longas e excesso de horas extras.

- 4) Uma das práticas do método ágil XP (eXtreme Programming) é:
 - a) documentação extensiva
 - b) prototipação
 - c) ciclos longos de desenvolvimento
 - ☒ d) desenvolvimento orientado a testes (TDD)
 - e) utilização de todos os artefatos do RUP

- 5) Qual nível do CMM garante que o processo será feito sob medida para o conjunto de padrões de processos, de acordo com suas diretrizes quanto a fazer coisas sob medida contribuindo para o aperfeiçoamento dos processos?
 - a) Nível 2

Aluno(a): Thalles Alencar Silva
 Ano/semestre: 2016/2

- ☒ a) ~~Nível Definido~~
 - c) Nível Gerenciado
 - d) Nível 4
 - e) Nível Otimizado
- } *gerenciado*

- 6) No que concerne ao conceito do CMM, assinale a opção correta.
- a) No nível gerenciado, o processo de software para as atividades de gestão e engenharia é documentado, padronizado e integrado em um processo de software padrão para a organização. Todos os projetos utilizam uma versão aprovada do processo de software padrão para desenvolver e manter softwares.
 - b) Gestão de Riscos é área-chave de processo (KPA) da categoria Suporte.
 - ☒ c) O CMM foi projetado para guiar as organizações de software no processo de seleção das estratégias de melhoria, determinando a maturidade atual do processo e identificando questões importantes para a qualidade e melhoria do processo de desenvolvimento do software.
 - d) No CMM, cada nível de maturidade é composto de várias áreas-chave de processo, e cada área-chave de processo é organizada em 12 seções denominadas características comuns.
 - e) As áreas-chave de processo do nível 4 são focadas em assuntos de projeto de software relacionados ao estabelecimento de controles básicos de gerência de projeto.
- 7) As abordagens do CMM envolvem a:
- a) avaliação da maturidade da informatização da organização ou a capacitação das suas áreas de projeto, o estabelecimento de requisitos e a aquisição de recursos computacionais.
 - ☒ b) implementação da maturidade da organização ou a capacitação das suas áreas de racionalização, o estabelecimento de requisitos e a modificação da estrutura de toda a organização.
 - c) avaliação da maturidade das interfaces da organização e a vinculação das suas áreas de processo ao estabelecimento de prioridades para a capacitação de pessoal.
 - d) avaliação da mentalidade estratégica da organização para capacitação das suas áreas de risco, estabelecimento de ações emergenciais e implementação de ações de melhoria.
 - ☒ e) avaliação da maturidade da organização e a capacitação das suas áreas de processo, o estabelecimento de prioridades e a implementação de ações de melhoria.

- 8) Para que servem as User Stories na Programação Extrema? (1,5 pts)

Para que se possa planejar etapas do desenvolvimento do sistema de acordo com seus requisitos, necessidades do cliente e capacidades / experiência da equipe, sem "perder tempo" com documentação longa e formal.

- 9) O que significa desenvolvimento por Iterações Curtas na Programação Extrema? (1,5 pts)

É a ideia de, a cada 2 semanas, entregar pequenas partes do sistema, dividindo a tarefa maior em módulos de implementação de forma a lidar com prazos, custos e necessidades mais imediatas do sistema.