

Universidade Federal do Maranhão
Bacharelado Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia
Disciplina: Engenharia de Software (CCCT0050)
1ª. Avaliação

7,0
(Set, 800)

Professor: Davi Viana dos Santos

Aluno: Dayane Menezes Azevedo

Matricula: 2015016216

Regras:

- É vetado o manuseio de dispositivos eletrônicos.
- É vetada a consulta a material de apoio.
- É vetada consulta ao professor depois de 30 minutos do início da prova.
- O aluno só poderá sair do ambiente de prova após 50 minutos de início da prova.
- Interpretação da questão faz parte da prova.

A não observância de algum dos itens acima acarretará na anulação de sua prova

1ª. Questão (1,5): Descreva sobre metodologias ágeis e apresente uma diferença entre XP e SCRUM:

2ª. Questão (1,5): Analise os argumentos descritos abaixo. Como resposta, você deve indicar qual o ciclo de vida está sendo abordado, mostrando sua justificativa e fazendo uma figura ilustrativa das atividades desse ciclo de vida.

Argumentos que expressam desvantagem deste ciclo de vida e que faz o projeto falhar algumas vezes: (a) é difícil de acomodar modificações à medida que o projeto prossegue; (b) é difícil estabelecer todos os requisitos inicialmente; (c) uma versão executável do programa só fica disponível no final do processo; e, (d) sempre há recursos parados aguardando a finalização de atividades anteriores.

3ª. Questão: Considere o texto a seguir

"Estamos abrindo uma startup e nosso primeiro produto é uma plataforma para ouvir música por streaming. Nessa nossa plataforma, temos dois tipos de clientes: os artistas e os ouvintes. Os artistas podem criar um cadastro e inserir suas músicas para compartilhamento. O cadastro dos artistas é validado por um grupo de pessoas que checa a autenticidade do artista e direitos autorais das músicas inseridas. Um artista precisa cadastrar seu nome de nascimento, nome artístico, uma descrição (que pode ser obtida da wikipedia) e seus estilos musicais. O artista irá receber R\$ 0,05 por música executada pelos ouvintes. O início da execução das músicas deve ser em até 5 segundos. Os ouvintes também farão um cadastro na plataforma. Esse cadastro pode ser manual (isto é, inserindo todos os dados) ou automático (através de vínculo com facebook ou google). Os ouvintes podem criar playlists de músicas de acordo com seu gosto musical. Haverá um feed de notícias musicais para cada ouvinte. Além disso, a própria plataforma pode sugerir músicas/playlists para os ouvintes neste feed de notícias. Essa sugestão pode ser através da verificação das preferências musicais ou através do "impulso" que os artistas podem fazer com suas músicas. Para utilizar o serviço do "impulso", o artista deve pagar um valor a ser estabelecido na plataforma."

Suponha que você é a analista de sistemas responsável por elaborar os requisitos do sistema. Faça o que se pede a partir de informações do texto acima:

- 0,5 a) (1,0) Identificar 2 (dois) requisitos funcionais (obs: somente um requisito pode ser de cadastro).
- 0,5 b) (1,0) Identificar 2 (dois) requisitos não funcionais (obs: tem que vir de informações do texto).
- 1,5 c) (1,5) Suponha que estes requisitos não são suficientes. Que técnicas de elicitação de requisitos você utilizaria para obter mais requisitos? Justifique sua resposta.
- 0,0 d) (1,0) Desenvolva a estrutura analítica do projeto (EAP)
- 1,0 e) (1,5) Pense na Gerência deste projeto e apresente 3 (três) riscos do desenvolvimento do projeto com seus possíveis tratamentos (quando houver)

Obs: se houver dependência entre os requisitos, é necessário apenas sinalizá-la

4ª. Questão (1,0): Sobre os questionamentos abaixo, assinale a alternativa verdadeira:

1. Um projeto é considerado bem sucedido quando:

- () a) O produto do projeto foi fabricado.
- () b) O patrocinador do projeto anuncia seu término.
- () c) O produto do projeto é transferido para sua área de operação, para tratar aspectos contínuos ao projeto.
- (*) d) O projeto alcança seus objetivos e atende ou excede as expectativas dos stakeholders

2. Carla, a patrocinadora (cliente) do projeto solicita uma reunião ao Alexandre, gerente de projeto, para verificar o andamento. Alexandre se reúne com sua equipe e solicita uma série de informações. Quais informações terão mais relevância para a patrocinadora (cliente)?

- (*) a) Prazo do projeto
- () b) Número de fornecedores
- () c) Custo das máquinas e equipamentos necessários à execução do projeto
- () d) Motivação da equipe