

# Engenharia de Sistemas de Informação - 2018

## Prova 1 (Consulta de 1 folha frente-e-verso liberada)

### Professor Marcelo Morandini

**Questão 1 (1.2)** – Defina Usabilidade de acordo com o que apresenta a Norma ISO 9242

**Questão 2 (2.5)** – Defina Critério de Seleção e Critérios de Adequação de Casos de Teste dando exemplos.

**Questão 3 (1.5)** – Destaque a importância conceitual que ainda tem o Modelo de Ciclo de Vida em Cascata

**Questão 4 (4.8; 0,30 cada)** Para cada uma das frases abaixo coloque V ou F. A partir da 2ª resposta errada, cada resposta errada anula uma certa. Questões não respondidas são (obviamente) consideradas erradas, porém não anulam uma certa.

1. (        ) A realização de um estudo de viabilidade de software envolve a avaliação de informações, sua coleta e a elaboração de um relatório.
2. (        ) Teste não é uma atividade de validação do software
3. (        ) A imprecisão na especificação dos requisitos normalmente não é motivo para muitos problemas de engenharia de software
4. (        ) Os caso de uso identificam as interações individuais do sistema, mas não representam as possíveis interações a serem representadas.
5. (        ) O gerenciamento dos requisitos pode precisar de apoio automatizado e algumas ferramentas CASE possuem essa finalidade
6. (        ) O maior problema com o Modelo Cascata é que ele não reflete efetivamente o modo como o código é desenvolvido
7. (        ) Os clientes sempre sabem o que o sistema deve fazer
8. (        ) A atividade de teste deve ser analisada como sendo “destrutiva” pois procura encontrar erros ou defeitos no software
9. (        ) Dentro do contexto de teste de software, Oráculo é a relação ENTRADA – SAÍDA esperada
10. (        ) Um documento de requisitos de software é a declaração oficial do que os desenvolvedores do sistema devem implementar
11. (        ) Métodos de inspeção de usabilidade são geralmente melhores na detecção de problemas do que na direção de como melhorar a interface
12. (        ) O emprego de metáforas no projeto de uma Interface Humano-Computador é uma atividade simples que pode ser facilmente desempenhada pelos projetistas
13. (        ) Todo questionário é um checklist
14. (        ) Os testes de usabilidade têm como foco de avaliação apenas a constatação de desconformidades, sem se preocupar com uma possível medição dos impactos que eles ocasionam
15. (        ) Diferentes tipos de avaliação são necessários em diferentes estágios do projeto da Interação Humano-Computador
16. (        ) A construção da usabilidade normalmente deixa o sistema mais caro