



[Página principal do livro](#)

Cap. 2 - Processos - Exercícios de V ou F

1. Projetos tradicionais de Engenharia (Civil, Elétrica, Mecânica, etc), normalmente, são waterfall.

- ☐ Verdadeiro
☐ Falso

2. Métodos ágeis recomendam o uso de planejamento detalhado (ou big upfront design).

- ☐ Verdadeiro
☐ Falso

3. O Manifesto Ágil defende que documentação abrangente não tem qualquer importância.

- ☐ Verdadeiro
☐ Falso

4. Métodos ágeis popularizaram novas práticas de programação, como programação em pares, testes automatizados e integração contínua.

- ☐ Verdadeiro
☐ Falso

5. Métodos ágeis defendem desenvolvimento com times pequenos, com cerca de 10 desenvolvedores, no máximo.

- ☐ Verdadeiro
☐ Falso

6. XP defende o uso de contratos de software com escopo fechado, isto é, requisitos, preços e prazos são definidos no contrato.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

7. Ao contrário de Scrum, XP é um método exclusivo para projetos de desenvolvimento de software, pois ele advoga o uso de diversas práticas de programação.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

8. A velocidade de um time é o número máximo de story points que ele consegue implementar em um sprint.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

9. Histórias do topo do backlog têm maior prioridade e maior tamanho (em story points).

☐ Verdadeiro

☐ Falso

10. Times Scrum são multidisciplinares e auto-organizáveis (isto é, têm autonomia para decidir como as histórias serão implementadas).

☐ Verdadeiro

☐ Falso

11. Reuniões diárias devem durar de 10 a 60 minutos, dependendo da duração do sprint.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

12. O primeiro evento de um sprint é o planejamento; o último evento é a revisão.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

13. São exemplos de artefatos em Scrum: backlog do produto, backlog do sprint, quadro Scrum e gráfico de burndown.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

14. Em times menores, recomenda-se que o Product Owner (PO) acumule as funções de Scrum Master.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

15. Em Scrum, todos os eventos têm uma duração bem definida, chamada de time-box do evento.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

16. Apenas o Product Owner (PO) tem autoridade para cancelar um sprint.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

17. O Sprint é um container para os demais eventos de Scrum.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

18. Em Kanban, limites WIP valem para todos os passos e também para o backlog do produto.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

19. Kanban é um sistema empurrado, isto é, ao terminar uma tarefa, um desenvolvedor a empurra para o próximo passo.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

20. Se a gente conhece o lead time e o throughput de um passo Kanban, podemos usar a Lei de Little para calcular o seu limite WIP.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

21. Times Kanban nunca devem realizar reuniões diárias, revisões e retrospectivas.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

22. Em Kanban, o objetivo dos limites WIP é evitar que o time de desenvolvimento fique ocioso.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

23. Suponha uma empresa X que desenvolve um sistema usando Scrum. Nesse caso, todos os times Scrum de X devem compartilhar o mesmo backlog do produto.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

24. Um Scrum Master nunca pode fazer parte de mais de um time Scrum.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

25. Uma das funções de um Scrum Master é organizar e facilitar os eventos que ocorrem em um sprint, tais como reunião de planejamento, reuniões diárias, revisão e retrospectiva.

☐ Verdadeiro

☐ Falso

Corrigir