AULA ATIVIDADE ALUNO

AULA ATIVIDADE ALUNO

Engenharia de Software

Disciplina: Engenharia de Software	
Teleaula: 01	

Título: Fundamentos de Engenharia de Software

Prezado(a) aluno(a),

A aula atividade tem a finalidade de promover o autoestudo das competências e conteúdos relacionados à Unidade de Ensino 1. Ela terá a duração de 1 hora e está organizada em uma única etapa: "Avaliação de resultados de aprendizagem".

Siga todas as orientações indicadas e conte sempre com a mediação do seu tutor!

Bons estudos!

Avaliação de resultados de aprendizagem

O que devo conhecer previamente para fazer a atividade?	Os fundamentos de engenharia de software
O que farei?	Resolução do exercício proposto.
Em quanto tempo?	60 minutos.
Como farei?	 Resolução do exercício proposto. Comparar os meus resultados com o gabarito disponibilizado pelo professor disponibilizados no Chat Atividade; Registrar as respostas e/ou dúvidas pontuais no Chat Atividade para mediação e ampliação comentada do gabarito pelo professor.
Quando farei?	No decorrer da aula atividade.
Por que devo fazer?	Para avaliar os resultados de aprendizagem dos conteúdos propostos na Unidade de Ensino.

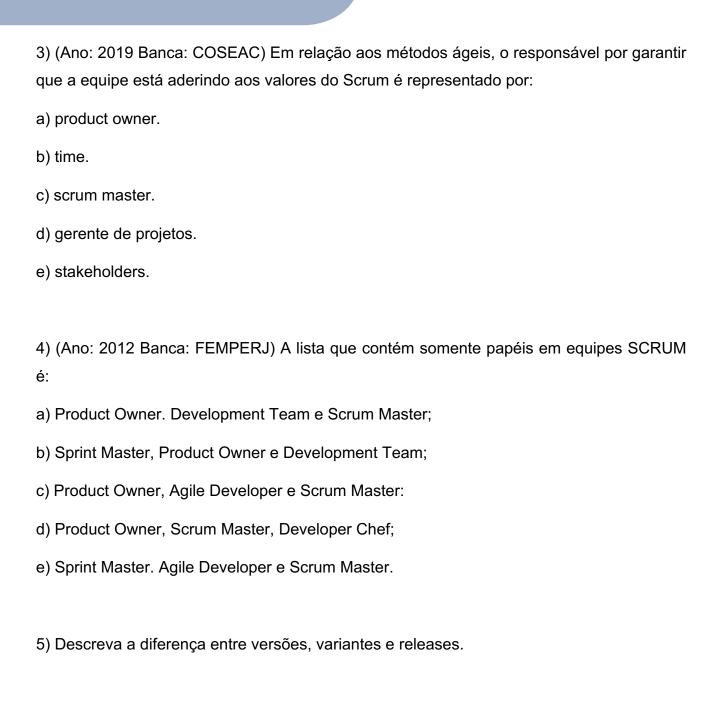
Engenharia de Software

Exercício Proposto:

- 1) (Ano: 2019 Banca: FCC) Scrum e XP são metodologias ágeis usadas no contexto de desenvolvimento de software que
- a) podem ser usadas em conjunto, criando uma metodologia híbrida própria, de forma a unir as práticas de gestão do Scrum com as práticas de desenvolvimento da XP.
- b) utilizam reuniões diárias (Daily Meetings) de 30 minutos em pé para ajudar a tornar as reuniões mais produtivas, colaborativas e úteis.
- c) podem ser usadas juntas, desde que em um contexto em que o gerenciamento do projeto seja realizado por um framework como o PMBoK.
- d) não podem ser usadas em conjunto por serem ambas voltadas para a gestão do processo de desenvolvimento de software.
- e) podem ser usadas em conjunto, já que a XP foca mais na gestão do processo de desenvolvimento e a Scrum, no desenvolvimento propriamente dito.
- 2) (Ano: 2019, IFPR) Os métodos ágeis compartilham um conjunto de princípios, com base no manifesto ágil, e por isso compartilham vários princípios. Assinale a alternativa correta sobre os princípios comuns aos métodos ágeis:
- (A) Desenvolvimento interativo. Compartilhar as mudanças. Desenvolvimento eficiente. Manter a complexidade. Entrega ambiental.
- (B) Enviar as mudanças. Desenvolvimento do cliente. Manter a complexidade. Entrega ambiental. Pessoas, sem processos.
- (C) Entrega experimental. Pessoas são processos. Envolvimento do cliente. Evitar as mudanças. Manter a complexidade.
- (D) Envolvimento do cliente. Entrega incremental. Pessoas, não processos. Aceitar as mudanças. Manter a simplicidade.
- (E) Nenhuma das alternativas anteriores.

AULA ATIVIDADE ALUNO

Engenharia de Software



AULA ATIVIDADE ALUNO

Engenharia de Software

- 6) (Exercício Opcional) Crie um quadro Kanban no Trello. Neste quadro, organize os seus estudos, trabalho ou outra atividade que julgar importante.
- ** O exercício 6 é opcional, logo não é obrigatório que o aluno realize a atividade proposta.

Preparando-se Para a Próxima Teleaula

- 1. Acessem a webaula correspondente à próxima aula.
- 2. Leiam a seção do livro didático correspondente à próxima aula.
- 3. Resolvam as questões básicas correspondentes à próxima aula.
- 4. Estudem as atividades preparatórias, técnicas e recursos que serão utilizados na próxima aula, por exemplo, um tutorial eletrônico ou um mapa conceitual.
- 5. A resolver as atividades de aprofundamento da aula atual no pós-aula.
- 6. A resolver as atividades complementares no pós-aula.

Bons estudos!