



AULA ATIVIDADE ALUNO

Disciplina: Análise e Modelagem de Sistemas

Teleaula: 01

Título: Introdução à engenharia de software e à análise de sistemas

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 da engenharia de software e da análise de sistemas.
O que farei?	Resolução do exercício proposto.
Em quanto tempo?	60 minutos.
Como farei?	1. Resolução do exercício proposto. 2. Comparar os meus resultados com o gabarito disponibilizado pelo professor disponibilizados no Chat Atividade; 3. 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.



Exercício Proposto

1) (FCC - 2011 - INFRAERO - Analista de Sistemas) A principal metodologia tradicional utilizada no desenvolvimento de software é o modelo clássico também conhecido como cascata ou sequencial. Nesse modelo,

- a) cada etapa tem associada ao seu término uma documentação que deve ser aprovada para que a etapa posterior possa ter início.
- b) o projeto é dividido em fases de maneira flexível.
- c) o custo das alterações do software diminui à medida que o desenvolvimento progride.
- d) utiliza-se o desenvolvimento incremental e iterativo.
- e) os requisitos não podem ser estáveis.

2) (CESGRANRIO - 2012 - Petrobras - Analista de Sistemas Júnior) No âmbito dos processos de desenvolvimento de software, entre as vantagens do desenvolvimento incremental sobre o modelo em cascata, inclui-se a(o):

- a) consistência com outros modelos de processo de engenharia, no qual documentação e modelos são produzidos em cada fase.
- b) redução da interação com o usuário, colocando o foco na programação e entregando mais software útil.
- c) criação de um modelo matemático do sistema, garantindo um programa consistente com as especificações por meio de transformações corretas.
- d) diminuição do custo de mudança nos requisitos do usuário, pela diminuição da quantidade de análise e documentação que deve ser refeita.
- e) congelamento de partes do desenvolvimento para continuação em estágios mais avançados, o que leva a um software bem estruturado e sem truques de programação.

3) (FCC - 2010 - TRF - 4ª REGIÃO - Analista Judiciário) Na fase de desenvolvimento do Scrum, o software é desenvolvido em processos iterativos denominados:

- a) Building Products.
- b) Product Backlog.
- c) Sprint.
- d) Product Owner.
- e) Product Backlog Cycle.



4) (UFG - 2010 - UFG - Analista de TI) A abordagem iterativa de desenvolvimento de software tem se popularizado como técnica-padrão de desenvolvimento de sistemas pequenos e médios, especialmente no mundo dos negócios. Scrum e eXtreme Programming são métodos ágeis e iterativos de desenvolvimento de software que compartilham a característica de

- a) desenvolvimento e entrega incrementais de software.
- b) ênfase em processos em vez de pessoas.
- c) envolvimento restrito do cliente no processo de desenvolvimento.
- d) dificuldade de atender a contínuas mudanças nos requisitos.

5 (AJURI - 2018 - Desenvolve - RR - Analista de Sistemas) Desenvolvimento ágil de software (em inglês: *Agile software development*) ou Método ágil é uma expressão que define um conjunto de metodologias utilizadas no desenvolvimento de software. As metodologias que fazem parte do conceito de desenvolvimento ágil, tal como qualquer metodologia de software, providenciam uma estrutura conceitual para reger projetos de engenharia de software. Métodos ágeis enfatizam comunicações em tempo real, preferencialmente cara a cara, a documentos escritos. A maioria dos componentes de um grupo ágil deve estar agrupada em uma sala. Isso inclui todas as pessoas necessárias para terminar o software: no mínimo, os programadores e seus clientes (clientes são as pessoas que definem o produto, eles podem ser os gerentes, analistas de negócio, ou realmente os clientes). Considerando o contexto dos Valores da Metodologia Ágil, é correto afirmar que indivíduos e iterações

- a) mais do que processos e ferramentas; software funcional mais do que documentação abrangente; colaboração do cliente menor do que negociação de contratos; responder a mudanças menor do que seguir um plano.
- b) mais do que processos e ferramentas; software funcional mais do que documentação abrangente; colaboração do cliente mais do que negociação de contratos; responder a mudanças mais do que seguir um plano.
- c) mais do que processos e ferramentas; software funcional menos do que documentação abrangente; colaboração do cliente menor do que negociação de contratos; responder a mudanças na mesma medida que seguir um plano.
- d) mais do que processos e ferramentas; software funcional mais do que documentação abrangente; colaboração do cliente na mesma medida que negociação de contratos; responder a mudanças na mesma medida que seguir um plano.

e) na mesma medida que processos e ferramentas; software funcional menos do que documentação abrangente; colaboração do cliente menor do que negociação de contratos; responder a mudanças menor do que seguir um plano.

