

## GFN - Testfragen Scrum Foundation

1	<p>Welche Planungsgrößen werden bei der Release-Planung verwendet?</p> <p>2 Antworten sind richtig</p> <p>Wählen Sie eine oder mehrere Antworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Die durchschnittliche Größe der umgesetzten User Stories aus dem letzten Sprint</li> <li>b. Die gemittelte Velocity der vergangenen Sprints</li> <li>c. Das abgeschätzte Product Backlog</li> <li>d. Die Differenz zwischen tatsächlicher und geschätzter Velocity Feedback</li> </ul>	b c
2	<p>Welches Artefakt nutzt ein Entwicklungsteam, um den Status aller Aufgaben eines Sprints zu überprüfen?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Burn Up Chart</li> <li>b. Task Board</li> <li>c. Velocity Chart</li> <li>d. Burn Down Chart</li> </ul>	b
3	<p>Um Anforderungen zu schätzen, bringt ein Entwicklerteam alle Story Cards in eine relative Reihenfolge von einfach bis sehr komplex. Eines der Teammitglieder weist den Stories Schätzwerte entsprechend der Fibonacci-Zahlenfolge zu.</p> <p>Wie nennt sich diese Schätztechnik?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Affinity Estimation</li> <li>b. Triangulation</li> <li>c. Magic Estimation</li> <li>d. Planning Poker</li> </ul>	a
4	<p>An welchem Artefakt kann ein Entwicklungsteam ablesen, wie viel Arbeit in einem Sprint bereits erledigt wurde?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Burn Up Chart</li> <li>b. Sprint Backlog</li> <li>c. Burn Down Chart</li> <li>d. Impediment Backlog</li> </ul>	a
5	<p>Welcher Aussage wird im Agilen Manifest ein höherer Wert zugewiesen, als die folgende: "Wichtiger als das Befolgen eines Plans ist ..."</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. ... Individuen und Interaktionen</li> <li>b. ... Funktionierende Software</li> <li>c. ... die Zusammenarbeit mit dem Kunden</li> <li>d ... das Reagieren auf Veränderung</li> </ul>	d
6	<p>Backlog Items werden im Wert absteigend sortiert. Kosten spielen dabei eine wichtige Rolle. Welche Bezeichnung kann anstelle des Begriffs "Kosten" verwendet werden?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Priorität</li> <li>b. Nutzen</li> <li>c. Risiko</li> <li>d. Größe</li> </ul>	d
7	<p>Welche Eigenschaft trifft NICHT auf ein Entwicklungsteam zu?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Es nimmt Verantwortung für ein Arbeitsergebnis als Ganzes wahr</li> <li>b. Besteht aus max. 9 Entwicklern</li> <li>c. Es wird vom Scrum Master gesteuert</li> <li>d. Selbstorganisiert</li> </ul>	c
8	<p>Ein Entwicklerteam entscheidet sich, künftig nach Scrum zu arbeiten. Es möchte eine Checkliste anlegen, in der die Kriterien und Richtlinien für ein fertiges Inkrement festgehalten werden. Wie würde dieses Artefakt nach Scrum heißen?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Product Backlog</li> <li>b. Akzeptanz Backlog</li> <li>c. Task Board</li> <li>d. Definition of Done</li> </ul>	d

9	<p>Wie lange sollte die Retrospektive bei einer Sprintlänge von 2 Wochen max. dauern?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 90 Minuten</li> <li>b. 60 Minuten in jeder Sprintwoche</li> <li>c. 2 Stunden</li> <li>d. 45 Minuten</li> </ul>	a
10	<p>Welche der folgenden Aussagen gehört nicht zu den 12 Prinzipien des Agilen Manifest?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Funktionierende Software ist das wichtigste Fortschrittsmaß</li> <li>b. Einfachheit – die Kunst, die Menge nicht getaner Arbeit zu maximieren – ist essenziell</li> <li>c. Die besten Architekturen, Anforderungen und Entwürfe entstehen durch hierarchische Projektgruppen</li> <li>d. Fachexperten und Entwickler müssen während des Projektes täglich zusammenarbeiten</li> </ul>	c
11	<p>Backlog Items müssen den INVEST-Kriterien genügen. Wofür steht das "N"?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Verhandelbar.</li> <li>b. Vertraglich festgeschrieben.</li> <li>c. Technisch und bis ins Detail beschrieben.</li> <li>d. Unabhängig.</li> </ul>	a
12	<p>Eine User Story wurde mit 5 Idealstunden geschätzt. Bei einem Arbeitstag von 8 Stunden kann sich das Team 4 Idealstunden mit der Aufgabe beschäftigen.</p> <p>Wie lange dauert die Umsetzung?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 5 Stunden.</li> <li>b. Zwei Tage.</li> <li>c. Einen Tag und zwei Stunden.</li> </ul>	c
13	<p>Welcher Vertragstyp ist am besten mit einem agilen Ansatz vereinbar?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Geringfügige Beschäftigung</li> <li>b. Zeit &amp; Mittel / feste Einheit</li> <li>c. Werkvertrag</li> <li>d. Festpreis</li> </ul>	b
14	<p>Wie lange sollte ein Sprint Review bei einer Sprintlänge von 4 Wochen max. dauern?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 8 Stunden</li> <li>b. 6 Stunden</li> <li>c. 4 Stunden</li> <li>d. 1 Stunde wöchentlich</li> </ul>	c
15	<p>Welches der Scrum Meetings bietet sich an, um Anwendern, Experten oder Managern einen Einblick in den Entwicklungsstand eines Produktes zu bieten.</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sprint Review</li> <li>b. Increment Inspection</li> <li>c. Sprint Retrospektive</li> <li>d. Daily Scrum</li> </ul>	a
16	<p>Welche Aussage zu einem Product Backlog ist falsch?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anforderungen müssen den INVEST-Kriterien genügen.</li> <li>b. Ein Product Backlog ist niemals vollständig oder fertig.</li> <li>c. Items sind priorisiert, geschätzt und beschrieben.</li> <li>d. Das gesamte Scrum Team ist verantwortlich für seine Inhalte</li> </ul>	d
17	<p>Um Anforderungen zu schätzen, bringt ein Entwicklerteam zunächst die Werte der Fibonacci-Zahlen in eine Reihenfolge. Anschließend ordnet es die zu schätzenden Stories zu den jeweiligen Werten zu.</p> <p>Wie nennt sich diese Schätztechnik?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Triangulation</li> <li>b. Planning Poker</li> <li>c. Magic Estimation</li> <li>d. Affinity Estimation</li> </ul>	c

18	<p>Was ist KEIN Ziel eines Estimation Meetings?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Es liegt eine Liste von User Stories vor, die noch zu klären sind</p> <p>b. Der Product Owner hat die Schätzungen der Entwickler überprüft</p> <p>c. Das Entwicklerteam hat die User Stories kennengelernt</p> <p>d. User Stories für die nächsten Sprints wurden geschätzt</p>	b
19	<p>Arbeiten mehrere Scrum Teams an einem Produkt, findet ein regelmäßiges Scrum of Scrums statt, bei welchem die Teilnehmer 4 Fragen beantworten.</p> <p>Drei dieser Fragen lauten (ähnlich wie im Daily Scrum):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was hat mein Team geschafft, seit wir uns das letzte Mal getroffen haben?</li> <li>- Was wird mein Team bis zum nächsten Treffen erledigen?</li> <li>- Welche Hindernisse behindern mein Team bei der Arbeit?</li> </ul> <p>Wie lautet die vierte Frage?</p> <p>a. Könnte eine Tätigkeit meines Teams ein anderes Team beeinflussen oder behindern?</p> <p>b. Wann treffen wir uns das nächste Mal?</p> <p>c. Welches Teammitglied wird im nächsten Scrum of Scrums teilnehmen?</p> <p>d. Könnte ein Mitglied meines Teams im anderen Team aushelfen?</p>	a
20	<p>In einer Organisation wird die Abteilung IT Solutions auf Scrum-Prozesse umgestellt. Das Produktmanagement stellt ein Team von Mitarbeitern zusammen, welches die Erwartungen der Stakeholder kennt und die Entwicklerteams bei der Schaffung von Wert unterstützt. Wie lautet die neue Rolle dieser Mitarbeiter.</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Scrum Master</p> <p>b. Product Manager</p> <p>c. Chief Product Owner</p> <p>d. Product Owner</p>	b
21	<p>Welche drei Säulen unterstützen die empirische Herangehensweise von agilen Teams?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Transparenz, Überprüfung, Anpassung</p> <p>b. Transparenz, Anpassung, Release</p> <p>c. Transparenz, Überprüfung, Inspektion</p> <p>d. Zerlegung, Überprüfung, Anpassung</p>	a
22	<p>Die Personalleitung definiert den Aufgabenbereich einer neu geschaffenen Stelle eines Scrum Masters. Welcher der folgenden Einträge ist falsch?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Sie sind Teil eines Teams von Scrum Masters, welches in unserer Organisation den agilen Wandel unterstützt.</p> <p>b. Sie leiten agile Entwicklerteams und koordinieren deren Tätigkeiten.</p> <p>c. Sie beraten unsere Product Owner bei der Erfassung von Kundenanforderungen.</p> <p>d. Sie übernehmen die gesamte Scrum Prozesssteuerung und formen agile Teams.</p>	b
23	<p>Bewerten Sie die folgende Aussage: "Der Product Owner entscheidet, wie viele PBI's (Product Backlog Items) die Entwickler im kommenden Sprint umsetzen sollen."</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Richtig! Der Product Owner ist zu jeder Zeit berechtigt, dem Dev-Team Anweisungen zu geben.</p> <p>b. Falsch! Dies ist die Aufgabe des Scrum Masters.</p> <p>c. Falsch! Der Product Owner wählt PBI's aus, aber nur das Entwicklerteam kann entscheiden, wie viele Anforderungen es im Sprint umsetzen wird.</p> <p>d. Richtig! Der Product Owner ist verantwortlich für die Leistungsmerkmale des Produkts.</p>	c
24	<p>Generell sind während des Sprints keine Änderungen durch den Product Owner am Sprint Backlog zugelassen. Welche Umstände können dazu führen, dass von dieser Regel abgewichen wird?</p> <p>3 Antworten sind richtig</p> <p>Wählen Sie eine oder mehrere Antworten:</p> <p>a. Das Sprint-Ziel ist wegen technischer Probleme nicht mehr zu erreichen. In Abstimmung mit dem Product Owner soll der Sprint umgeplant werden.</p> <p>b. Das Team ist vor dem Sprint-Ende mit der Umsetzung aller User Stories fertig. Es können zusätzliche Anforderungen in den Sprint aufgenommen werden.</p> <p>c. Wegen tiefgreifender Umstände wurde ein Sprint abgebrochen. Dabei wird das Sprint-Ziel reduziert und die Anforderungen werden in den nächsten Sprint neu aufgeteilt.</p> <p>d. Um das Sprint-Ziel trotz größerer Probleme dennoch zu erreichen, kann der Product Owner die Akzeptanzkriterien vereinfachen. Die reduzierten Tests werden dann im nächsten Sprint nachgezogen.</p>	a b c

25	<p>Welche Ziele hat das Sprint-Review-Meeting?</p> <p>3 Antworten sind richtig</p> <p>Wählen Sie eine oder mehrere Antworten:</p> <p>a. Einsammeln von Feedback zu den umgesetzten User Stories von den Anwendern.</p> <p>b. Präsentation der Sprint-Ergebnisse (Increment) für die Stakeholder.</p> <p>c. Feedback für den Product Owner als Basis für die Priorisierung der User Stories.</p> <p>d. Erstellung der Abnahme-Dokumente durch den Product Owner.</p> <p>e. Liste der Aktionen, die zur besseren Zusammenarbeit im Team bei zukünftigen Sprints führen.</p>	a b c
26	<p>Ein Entwicklerteam hat gerade ein Projekt mit einer Velocity von 72 Story Points in 6 Sprints abgeschlossen. Ein neues Projekt wird mit 50 Story Points bewertet. Wie viele Sprints sollte das Scrum Team hierfür einplanen?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. 4 Sprints</p> <p>b. Wieder 6 Sprints. Es sollte allerdings die letzten beiden Sprints um einige Tage verkürzen.</p> <p>c. 3 Sprints</p> <p>d. 5 Sprints</p>	d
27	<p>Mehrere Scrum Teams arbeiten gemeinsam an einem komplexen Produkt. Die Teams wollen sich über ein Scrum of Scrums organisieren, um Abhängigkeiten zu koordinieren. Wer nimmt an diesem Treffen teil?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Jeweils aus jedem Scrum-Team ein Mitglied.</p> <p>b. Nur die Product Owner</p> <p>c. Alle Entwicklerteams zusammen</p> <p>d. Nur die Scrum Master</p>	a
28	<p>Welches ist keiner der fünf Scrum-Werte?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Respekt</p> <p>b. Selbstverpflichtung</p> <p>c. Fokus</p> <p>d. Offenheit</p> <p>e. Kommunikation</p>	e
29	<p>Der Product Owner benötigt Unterstützung bei der Kommunikation mit dem Kunden. Wer ist dafür zuständig?</p> <p>a. Niemand. Der Product Owner muss sich selbst helfen.</p> <p>b. Der Scrum Master.</p> <p>c. Das Entwicklungsteam.</p> <p>d. Der 2. Product Owner.</p>	b
30	<p>Welches Artefakt ist NICHT im Scrum Guide beschrieben?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Sprint Backlog</p> <p>b. Definition of Done</p> <p>c. Product Backlog</p> <p>d. Inkrement</p> <p>e. Impediment Backlog</p>	e
31	<p>User Stories können zurückgestellt, getauscht oder inhaltlich diskutiert werden. Welchem der INVEST-Kriterien entspricht das?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Negotiable</p> <p>b. Estimable</p> <p>c. Independent</p> <p>d. Valuable</p> <p>e. Small/sized</p> <p>f. Testable</p>	a
32	<p>An welchem Artefakt kann ein Entwicklungsteam ablesen, wie viel Arbeit in einem Sprint noch bevorsteht?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Burn Up Chart</p> <p>b. Burn Down Chart</p> <p>c. Impediment Backlog</p> <p>d. Sprint Backlog</p>	b

33	<p>Für eine zu schätzende Anforderung sucht ein Entwicklerteam Referenz-Stories. Es entscheidet sich dazu, die aktuell zu schätzende Story zwischen einer kleinen und einer großen Story einzuordnen. Wie nennt man diese Technik?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Magic Estimation b. Triangulation c. Planning Poker d. Affinity Estimation</p>	b
34	<p>Welche Fragen werden im Sprint Planning beantwortet?</p> <p>2 Antworten sind richtig.</p> <p>Wählen Sie eine oder mehrere Antworten:</p> <p>a. Was soll im nächsten Sprint umgesetzt werden? b. Wie sollen die Anforderungen im nächsten Sprint umgesetzt werden? c. Wie lange soll der nächste Sprint dauern? d. Welche Anforderungen werden als nächstes in das Product Backlog aufgenommen?</p>	a b c
35	<p>Welches Element ist NICHT Bestandteil eines Product Backlogs?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Backlog Item b. User Story c. Feature d. Task e. Epic</p>	d
36	<p>Was ist die wesentliche Idee hinter einer User Story?</p> <p>3 Antworten sind richtig</p> <p>Wählen Sie eine oder mehrere Antworten:</p> <p>a. Die User Story erzählt die Anforderung aus Anwendersicht. b. Viele Details zu User Stories werden im direkten Austausch zwischen Product Owner und Team geklärt. c. Das Nutzerverhalten zu einer Anforderung wird möglichst ausführlich beschrieben. d. Das Team kann aufgrund seines Projektwissens viele Details zu einer User Story selbst folgern. e. Die User Story erzählt die Anforderung aus Entwicklersicht.</p>	b d
37	<p>Der Product Owner kontaktiert mitten im Sprint das Entwicklerteam und ordnet einen Abbruch des Sprints an. Unter welchen Voraussetzungen sollte dies akzeptiert werden?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Das Entwicklerteam hatte zuvor mitgeteilt, dass es wegen krankheitsbedingter Ausfälle nur eines von 4 Stories umsetzen kann. b. Das Produkt entspricht nicht mehr der Unternehmensstrategie, eine Weiterentwicklung würde zusätzliche 50.000 € kosten. c. Der Scrum Master wird zum Monatsende ein neues Team übernehmen. d. Kunden und Anwender haben dem Product Owner im letzten Meeting erhebliche Änderungswünsche mitgeteilt. Sie verlangen, diese sofort umsetzen zu lassen.</p>	b
38	<p>Welche Aussage beschreibt am besten die Nachteile, die sich aus einer langen Sprintdauer ergeben?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Das Task Board ist zu klein, um alle notwendigen Tasks abzubilden. b. Es ist deutlich schwieriger, die mögliche Anzahl erfüllbarer Story Points zu schätzen. c. Eine lange Sprintdauer erhöht das Risiko, das definierte Sprintziel nicht zu erreichen. d. Dem Product Backlog werden im Laufe eines langen Sprints zu viele neue Items hinzugefügt.</p>	c
39	<p>Welche Aussage zum Sprint Planning Teil 1 ist richtig?</p> <p>Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Im Sprint Planning I wird geklärt, welche User Stories im Sprint umgesetzt werden. b. Das Team gibt am Anfang des Sprint Planning I ein Commitment auf die Velocity ab. c. Das Sprint Planning I endet, wenn alle User Stories für den nächsten Sprint geschätzt sind. d. Am Sprint Planning I dürfen Stakeholder nicht teilnehmen.</p>	a
40	<p>Eine User Story wurde mit 8 Idealstunden geschätzt. Bei einem Arbeitstag von 8 Stunden kann sich das Team 6 Idealstunden mit der Aufgabe beschäftigen.</p> <p>Wie lange dauert die Umsetzung?</p> <p>a. 2 Tage. b. 1,25 Tage. c. Eine Angabe ist nicht möglich, weil die Velocity des Teams unbekannt ist. d. 1,33 Tage.</p>	a

41	<p>Welche der folgenden Aussagen ist keine typische Handlung des Scrum Masters? Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Er vermittelt Entwicklern agile Praktiken. b. Er fördert die allseitige Kommunikation zwischen Stakeholdern, Management, Entwicklern und Product Ownern. c. Er versucht den Durchsatz des Entwicklerteams zu maximieren. d. Er stellt sicher, dass tägliche Stand-Up Meetings stattfinden und Stakeholder über den Projektfortschritt informiert werden.</p>	d
42	<p>Warum wird die Rolle des Entwicklers in einem Scrum Team nicht weiter differenziert? Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Es gibt in einem Entwicklungsteam nur Entwickler. Eine weitere Differenzierung ist nicht notwendig. b. In einem Entwicklungsteam sind alle Mitglieder gleichberechtigt und können unterschiedliche Aufgabenbereiche wahrnehmen. c. Eine weitere Differenzierung ist nicht notwendig. Wichtig ist, dass dem Teamleiter die Aufgaben der Entwickler bekannt sind.</p>	b
43	<p>Ein Scrum-Team arbeitet in 2-wöchigen Sprints. Der Product Owner sagt: "Ich gehe für 2 Wochen in den Urlaub und schlage eine einmalige Verlängerung des Sprints von zwei auf vier Wochen vor." Sollte der Vorschlag des Product Owners umgesetzt werden? a. Nein, denn nur das Entwicklungsteam kann den Sprint verlängern. b. Ja, denn der PO sollte am Ende des Sprints dabei sein. c. Nein, denn es handelt sich beim Urlaub des PO's um ein einmaliges Ereignis. d. Ja, denn berechnete Gründe erlauben eine Anpassung der Sprintlänge.</p>	c
44	<p>Welche Aussage zu Sprints ist falsch? Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Sprints sollten immer die gleiche Länge haben. b. Sprintlängen können aus berechtigten Gründen angepasst werden. c. Während eines Sprints ist das Entwicklerteam vor weiteren Anforderungen von außen geschützt. d. Sprints folgen unmittelbar aufeinander. e. Mit Hilfe des Product Backlogs werden die Aktivitäten des Sprints gesteuert.</p>	e
45	<p>Bewerten Sie folgende User Story einer Webseite: "Der Kunde soll beim Öffnen der Seite einen Hinweis zur Verwendung von Cookies erhalten." Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Es fehlt eine Erläuterung der Gründe bzw. des Nutzens. b. Die Verwendung von Cookies muss nicht als User Story definiert sein. c. Die Anforderung ist zu groß und muss in kleinere Stories aufgeteilt werden. d. "Der Kunde" ist als Rolle nicht eindeutig.</p>	a
46	<p>Was ist KEIN Merkmal eines Information Radiator? Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Umfangreich b. Aktuell c. Geschützt d. Öffentlich</p>	c
47	<p>Entwicklerteams, die nach Scrum arbeiten, haben sich verschiedene agile Praktiken angeeignet. Welche der folgenden Praktiken gehört NICHT dazu? Wählen Sie eine Antwort:</p> <p>a. Refactoring b. Pair Programming c. Osmotische Kommunikation d. Personifizierter Code e. Permanente Integration</p>	d

