

1. O Scrum enfatiza o uso de um conjunto de padrões de processos de software que provaram ser eficazes para projetos com prazo de entrega apertados, requisitos mutáveis e críticos de negócio. Cada um desses padrões de processos define um conjunto de ações de desenvolvimento. Uma dessas ações consiste em manter uma lista com prioridades dos requisitos ou funcionalidades do projeto que fornecem valor comercial ao cliente. Os itens podem ser adicionados a esse registro em qualquer momento. O gerente de produto avalia o registro e atualiza as prioridades conforme requisitado.

A lista citada no texto é conhecida como

- ☒ a) urgências *scrum*.
 - ☐ b) registro ágil de requisitos.
 - ☐ c) alterações *scrum*.
 - ☐ d) registro pendente de trabalhos (*Backlog*).
 - ☐ e) registro iterativo de desenvolvimento (*sprint*).
2. Com relação às metodologias ágeis de desenvolvimento, julgue os itens subsequentes.

Na metodologia Scrum, a equipe trabalha nos processos e não há cargos na equipe. Como um dos papéis necessários, o Scrum master deve garantir que o processo seja entendido e atuar como facilitador para ajudar a equipe.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

3. No SCRUM, o processo de desenvolvimento inicia com uma reunião de planejamento na qual o *Product Owner* e a equipe decidem, em conjunto, o que deverá ser implementado do *Product Backlog*. Assim, a equipe planeja seu trabalho, definindo o *Sprint Backlog*, na

- ☐ a) primeira parte da *Sprint Planning Meeting*.
- ☐ b) segunda parte da *Sprint Planning Meeting*.
- ☐ c) terceira parte da *Sprint Planning Meeting*.
- ☐ d) *Sprint*.
- ☐ e) *Sprint Burndown*.

4. No *Scrum* os projetos são divididos em ciclos chamados de

- ☐ a) *Sp-Cycles*.
- ☐ b) *Springs*.
- ☐ c) *Sprints*.
- ☐ d) *Strengths*.
- ☐ e) *Set-prints*.

5. Na metodologia *Scrum*, *Sprint* é uma iteração de duração menor ou igual a um mês, onde uma parte incremental e funcional do produto está potencialmente pronta para entrega. É INCORRETO afirmar que, nessa fase,

- ☐ a) o escopo pode ser esclarecido e renegociado entre o time de desenvolvimento e o proprietário do produto.
- ☐ b) nenhuma alteração que afetaria a meta do *Sprint* é efetuada.
- ☐ c) a composição do time de desenvolvimento permanece constante.
- ☐ d) as metas de qualidade não diminuem.
- ☐ e) o *Sprint* pode ser cancelado por decisão do *Scrum Master*.

6. Em relação às regras do *Scrum*, é INCORRETO afirmar:

- ☐ a) O *Sprint* deve ser realizado num período máximo de 40 dias e ter uma equipe de trabalho não superior a 10 pessoas.
- ☐ b) Se o *Sprint* tomar um rumo não desejado, é possível dissolvê-lo e começar um novo *Sprint*, baseando num novo *Sprint Backlog*.
- ☐ c) As reuniões durante um *Sprint* devem ser diárias, sempre à mesma hora e no mesmo local e não devem durar mais que 30 minutos.
- ☐ d) Toda conversação restringe as respostas dos participantes às três perguntas do *Scrum Master*: O que desenvolveu desde a última reunião? Que dificuldades encontrou durante o seu trabalho? O que planeja desenvolver até a próxima reunião?
- ☐ e) Com base nas respostas às três perguntas, o *Scrum Master* deve imediatamente tomar decisões, quando necessárias, para remover todas as situações que impeçam a agilidade do trabalho.

7. Uma *sprint* do *Scrum* tem duração prevista de 2 meses.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

8. O único papel definido pelo *Scrum* com autoridade para cancelar uma *Sprint* é o do *product owner*.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

9. *Scrum* é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de *software*. No *Scrum*, os projetos são divididos em ciclos chamados:

- ☐ a) *Product Backlog*.
- ☐ b) *Sprint Backlog*.
- ☐ c) *Scrum Master*.
- ☐ d) *Daily Scrum*.
- ☐ e) *Sprints*.

10. A *Sprint* é considerada o coração do Scrum. Uma nova *Sprint* inicia-se imediatamente após a conclusão da *Sprint* anterior. Durante a *Sprint*

- ☐ a) o escopo pode ser clarificado e renegociado entre o *Product Owner* e a Equipe de Desenvolvimento.
- ☐ b) a composição da Equipe de Desenvolvimento muda constantemente.
- ☐ c) as metas de qualidade podem ser reduzidas para dar mais agilidade ao desenvolvimento.
- ☐ d) são permitidas alterações no time-box da próxima *Sprint* para horizontes superiores a um mês, de acordo com os padrões flexíveis de tempo do Scrum.
- ☐ e) são permitidas as definições de mudanças que podem afetar o seu objetivo.

11. Um dos pontos da metodologia *Scrum* é o *Daily Scrum*, que consiste em uma reunião diária com aproximadamente 15 minutos de duração onde são tratados assuntos relacionados ao projeto. Nessa reunião são feitas 3 perguntas a cada membro do time de desenvolvimento, constando o que foi feito desde a última reunião, o que será feito até a próxima reunião e qual

- ☐ a) modelo de testes está sendo utilizado pela tarefa atual.
- ☐ b) o tempo restante para finalização da tarefa.
- ☐ c) a relação da tarefa atual com o outro membro da equipe.
- ☐ d) a tarefa que está sendo executada no momento.
- ☐ e) obstáculo impede o desenvolvedor de prosseguir com a tarefa.

12. O *Scrum* engloba um padrão de processos enfatizando prioridades de projeto, unidades de trabalho compartimentalizadas, comunicação e *feedback* frequente por parte dos clientes. Enfatiza o uso de um conjunto de padrões de processo de *software* que provaram ser eficazes para projetos com prazos de entrega apertados, requisitos mutáveis e críticos de negócio. "Não são introduzidos(as) durante execução de urgências (*Sprint*). Portanto, *Sprint* permite que os membros de uma equipe trabalhem em um ambiente de curto prazo, porém estável." Trata-se de

- ☐ a) *demos*.
- ☐ b) reuniões *Scrum*.
- ☐ c) urgências (corridas de curtas distâncias).
- ☐ d) registros pendentes de trabalhos (*Backlog*).
- ☐ e) alterações (por exemplo, itens do registro de trabalho *backlog work items*).

13. A metodologia Scrum é facilitada por um *scrum master*, que atua como um mediador entre a equipe e qualquer influência desestabilizadora, além de assegurar que a equipe esteja utilizando corretamente as práticas de Scrum, motivando e mantendo o foco na meta da *sprint*.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

14. O *Product Backlog*, um dos artefatos utilizados na metodologia ágil denominada *Scrum*, constitui-se da lista priorizada de todos os requisitos do produto final.

- ☐ Certo
- ☐ Errado

15. Em um projeto gerido com a metodologia *Scrum*, um produto estará, ao final de cada *sprint*, completamente testado, estando 100% completos todos os requisitos do *product backlog*.

- ☐ Certo
- ☐ Errado