**Conteúdo do Dia: 07 de Julho de 2025**

Olá! Vamos para o segundo dia da nossa jornada. Hoje, vamos exercitar o nosso pensamento lógico e entrar no mundo dinâmico do desenvolvimento de software ágil.

**1. Raciocínio Lógico-Quantitativo (Conhecimentos Gerais)**

* **Foco do Dia:** Proposições Lógicas e Conectivos (Tabela-Verdade)
* **Resumo Teórico:** Este é um dos tópicos mais cobrados em Raciocínio Lógico. Uma **proposição** é qualquer frase que possamos valorar como Verdadeira (V) ou Falsa (F). A FGV adora combinar proposições simples usando **conectivos lógicos**. Os 5 que precisa de dominar são:
  + **E (∧):** Conjunção. Só é V se AMBAS as partes forem V.
  + **OU (∨):** Disjunção. Só é F se AMBAS as partes forem F.
  + **SE... ENTÃO (→):** Condicional. A "pegadinha" da FGV está aqui. Só é F no caso "Vera Fischer": quando a primeira parte é V e a segunda é F. Em todos os outros casos, é V.
  + **SE E SOMENTE SE (↔):** Bicondicional. Só é V quando os valores lógicos são IGUAIS (V e V, ou F e F).
  + **NÃO (~):** Negação. Simplesmente inverte o valor lógico.
* **Dica Prática de Hoje:** Crie um pequeno cartão de resumo com a "Tabela-Verdade" para cada um destes 5 conectivos. Depois, vá ao nosso **Guia Interativo de Estudos**, abra o modal de IA em qualquer um dos eixos e peça: "Cria um problema simples de lógica proposicional envolvendo os conectivos E, OU e SE...ENTÃO para eu resolver."

**2. Eixo 2: Desenvolvimento de Software e Engenharia de Sistemas (Conhecimentos Específicos)**

* **Foco do Dia:** A Essência dos Métodos Ágeis: Scrum
* **Resumo Teórico:** Enquanto o PMBOK (que vimos no Eixo 1) representa uma abordagem mais tradicional e preditiva, os **Métodos Ágeis** nasceram da necessidade de flexibilidade e rapidez. O **Scrum** é o *framework* ágil mais popular. Esqueça o planeamento de longo prazo; o Scrum funciona em ciclos curtos chamados **Sprints** (geralmente de 2 a 4 semanas). Ao final de cada Sprint, a equipa deve entregar uma parte funcional do software. Os papéis são claros:
  + **Product Owner (PO):** Define o que será construído e prioriza as funcionalidades. É a "voz do cliente".
  + **Scrum Master:** Garante que a equipa siga as práticas do Scrum, removendo impedimentos. Não é um chefe, mas um facilitador.
  + **Time de Desenvolvimento:** A equipa que efetivamente constrói o produto.
* **Dica Prática de Hoje:** No **Guia Interativo de Estudos**, vá ao card do **Eixo 2** e use o botão **"Detalhar Tópico ✨"**. Peça à IA para "explicar as 4 cerimónias do Scrum (Planeamento, Diária, Revisão e Retrospectiva) e o objetivo de cada uma". Isto vai solidificar o seu entendimento sobre como o *framework* funciona na prática.

Mais um dia de progresso! Entender estes conceitos fundamentais é crucial. Continue com este ritmo e voltaremos a encontrar-nos amanhã.

Bons estudos!