1. Em que contexto o Manifesto Ágil foi proposto? Explique sua abordagem filosófica e como ela faz com que os métodos ágeis se diferenciam dos outros modelos de processo.

R:

O contexto que ela foi proposta foi na consideração em que estava começando a se voltar para os mesmos problemas da crise do software, com altos prazos estourados e custos estourados também, mesmo com os modelos de processos.

O manifesto ágil tinha-se como direções, indivíduos e interações > processos e ferramentas(pensando mais no contexto de indivíduos), software em funcionamento > Documentação abrangente(DOcumentação muito grande), colaboração com o cliente > Negociação de contrato, resposta às mudanças > Seguir um plano

* Desenvolvimento ágil como filosofia:
  + Desenvolvimento simples-mas-eficiente usando regras orientadas à comunicação contínua (Cockburn, 2001)
* Não é um processo específico (Warden & shore, 2007)
  + Existem métodos que dão suporte a esta filosofia
* Inicialmente conhecido como Métodos Leves
  + “Light-but-suficiente” (cockburn, 2001)
* Manifesto ágil (uTAH - 2001)
  + Encontro de 17 pesquisadores para discutir similaridades e diferenças de metodologias leves de desenvolvimento.

2. Explique de forma sucinta as fases do Modelo XP.

R:

XP é um processo de desenvolvimento de softwares voltado para:

* Projetos cujos requisitos são vagos e mudam com frequência
* Desenvolvimento de sistemas orientados a objetos
* Desenvolvimento incremental

Valores:

* São as diretrizes da XP, define as atitudes da equipe XP
  + Feedback contínuo
  + Comunicação
  + Simplicidade
  + Respeito

—------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

* Planejamento
  + Estórias de Usuário (Apenas funcionalidades)
    - Criam-se tarefas depois para resolver a estŕoria
  + Cartões de indexação
  + Cliente contribui a cada estória
  + Desenvolvedores atribuem um custo a cada estória
* Análise e projeto
  + Segue rigorosamente o KIS (Keep it Simple)
  + Encoraja Refatoração
  + Estimula o uso de cartões de CRC (Classe, Responsabilidade e colaboração)
* Codificação
  + Iniciar programação depois dos projetos das estórias do usuário
  + Testes unitários (testar antes)
  + Programação em Par
* Testes
  + Testes Unitários
  + Testes de aceitação
* Implantação

3. Quais as principais características do Modelo Scrum e quais são os principais papéis presentes nele? Explique-os.

R:

* Foco no gerenciamento de projetos
* Baseia-se na formação Scrum do Rugby
* Artefatos principais:
  + Backlog de produto
  + Backlog de sprint
* Características:
  + Não tem a figura do gerente de projetos
  + Os times são autogerenciáveis
  + Possui características do modelo iterativo e incremental
  + é composto por papéis bem definidos
  + POssui valores, práticas e regras próprias
  + é considerado um framework para gerência de projetos
* Papéis:
  + Product Owner (PO)
    - Intermédio entre cliente e equipe
    - Atualiza e produz backlog de produto
    - Decide as datas de lançamento
    - Prioriza funcionalidades
    - Aceita ou rejeita os resultado dos trabalhos
  + Scrum master
    - Líder, mediador
    - Assegurar práticas scrum no processo
    - Garante a colaboração entre os diversos papéis e funções
    - Escudo para interferências externas
    - Mantém a produtividade do time
  + TEAM
    - 5 a 9 pessoas
    - Multidisciplinar
    - Comprometido com a meta até o fim da Sprint

4. Quais são os principais artefatos gerados quando o Modelo Scrum? Explique o conteúdo de cada um deles.

R:

Product backlog :

* Tendo uma visão geral do produto o PO me gera esse artefato
* Lista de funcionalidades que eu preciso ter para meu produto de software está todo pronto

Sprint Backlog:

* Depois de listar as funcionalidades do meu backlog eu vou ter uma reunião sobre planejamento de sprint, disso daí o PO juntamente com o usuário com a equipe vai delimitar quais dessas funcionalidades são prioridades, por interesse, por complexidade. Delimitação de quais dessas funcionalidades desse backlog vão ser feitas dentro daquela sprint
* Sprint backlog é criado a partir disso, uma cópia do backlog do produto sendo apenas aquelas funcionalidades que vão ser trabalhadas dentro daquela sprint

Gráfico Burndown:

* Construído e atualizado durante a sprint que é o gráfico que representa o esforço feito pela equipe ao longo de uma sprint ou no caso de Project Burndown projeto

Quadro Scrum:

* Eu tenho um quadro que se tem:
  + O que o pessoal ainda não começou a fazer
  + O que já está pronto
  + O que ainda está em andamento
  + Repercutindo em cima do gráfico de burndown

5. Explique de forma sucinta como acontece o processo de desenvolvimento de software quando o Modelo Scrum é adotado.

R:

Temos a visão geral do produto onde o PO gera um artefato chamado product backlog que é uma lista de funcionalidades que eu preciso ter para meu produto de software está todo pronto. Depois de listar as funcionalidades do meu backlog eu vou ter uma reunião de planejamento da sprint, disso daí o PO juntamente com o usuário com a equipe vai delimitar quais dessas funcionalidades são prioridades, por interesse, por complexidade. Delimitação de quais funcionalidades vão ser feitas dentro daquela sprint, o que gera o sprint backlog que é uma cópia do PB sendo apenas aquelas funcionalidades que vão ser trabalhadas dentro daquela sprint, ao longo dessa sprint temos as Dayles reuniões em 24 horas de espaçamento onde se tem uma conversa ou comunicação efetiva sobre o produto e sua realização, temos a revisão da sprint que para rever o que foi feito, se ta tudo certo, se é aquilo mesmo, retrospectiva para replanejar e começar tudo de novo no final da sprint para saber o que aconteceu e me ajudar na próxima reunião de planejamento.

Planejamento:

* Primeira: A equipe seleciona do backlog de produto com os quais compromete-se a concluir
  + O sprint backlog é criado
* Segunda: Tarefas são identificadas e estimadas para cada item do backlog
  + Utiliza-se a técnica de estimativa Planning POker
* O time inteiro planeja

Revisão da Sprint:

* Realizada após cada Sprint
* Todos participam
* O time apresenta o que foi realizado na sprint
* O PO identifica o que foi feito e o que não foi feito
* é verificado se o objetivo da sprint foi alcançado

Retrospectiva da Sprint:

* Acontece após a revisão da Sprint e antes da proxima reunião de planejamento da sprint
* A finalidade é inspecionar como ocorreu a última Sprint e tratando de pessoas, das relações entre elas, dos processos e das ferramentas
* O time discute sobre o que correu bem durante a sprint e quais problemas foram enfrentados, além de como esses problemas foram resolvidos
  + Serve como entrada para o próximo planejamento da sprint
* A equipe discute o que gostaria de:
  + Iniciar a fazer
  + Parar de fazer
  + Continuar fazendo