

Tentamen i Kommunikation och agila projektmetoder

2019-02-15 09:00

Tentamen är uppdelat i olika delar. För varje del måste du ha ett minimum antal rätt som anges vid varje del för att kunna bli godkänd. Det finns bara ett rätt svar per fråga.

För att få VG måste du dessutom klara båda VG-frågorna.

Skriv ditt namn på alla sidorna och lämna in till läraren när du är klar.

Del 1 (2 / 3)

Du behöver klara minst två frågor i denna delen.

Fördelen med agil mjukvaruutveckling är:

- ☐ Man vet allt som behöver vara med i ett projekt innan man börjar bygga.
- ☐ Man behöver inte bry sig om kundens önskemål
- ☐ Man jobbar iterativt med projektet och kan anpassa vad som behöver göras efter nya krav

Vattenfallsmodellen är:

- ☐ En projektmetodik där projektets alla delsteg är definierade i förhand
- ☐ En projektmetodik där projektets alla delsteg inte är definierade i förhand
- ☐ En projektmetodik där deltagarna uppmuntras att följa strömmen

Hur många grundprinciper anges i det agila manifestet?

- ☐ 10
- ☐ 12
- ☐ 14

Del 2 (3 / 4)

Du behöver klara minst tre frågor i denna delen.

Scrum är:

- ☐ Ett agilt ramverk
- ☐ Ett JS ramverk
- ☐ Ett icke-agilt ramverk

I scrum är en Product Owner ansvarig för:

- ☐ Att se till att alla deltagare följer scrum
- ☐ Att se till att alla deltagare utvecklar produkten åt rätt håll
- ☐ Att utveckla produkten

I scrum är en Scrum Master ansvarig för:

- ☐ Att se till att alla deltagare följer scrum
- ☐ Att se till att alla deltagare utvecklar produkten åt rätt håll
- ☐ Att utveckla produkten

I scrum är Development teamet ansvarig för:

- ☐ Att se till att alla deltagare följer scrum
- ☐ Att se till att alla deltagare utvecklar produkten åt rätt håll
- ☐ Att utveckla produkten

Del 3 (3 / 5)

Du behöver klara minst tre frågor i denna delen.

En Scrum Sprint är:

- ☐ En period man kan vila mellan projekt
- ☐ En period där vi bygger ett helt projekt
- ☐ En period där vi bygger en del av vårt projekt

En Scrum Sprint varar vanligtvis mellan:

- ☐ 2-4 dagar
- ☐ 2-4 veckor
- ☐ 2-4 månader

En Daily Scrum är:

- ☐ En daglig paus där vi kan dricka kaffe och prata om vad vi gjorde i helgen med kollegorna
- ☐ Ett dagligt möte där man berättar vad man jobbade med igår, och vad man ska jobba med under dagen
- ☐ Ett dagligt möte där produktägaren kan berätta vem som ska göra vad under dagen

En Sprint/Product Backlog är:

- ☐ En lista av de produktkrav som behöver implementeras
- ☐ En lista av alla buggar i vårt system
- ☐ En lista av alla de produktkraven som är färdiga

En Sprint Backlog skapas:

- ☐ I början av en sprint
- ☐ I slutet av en sprint
- ☐ I början av ett projekt

Del 4 (2 / 3)

Du behöver klara minst två frågor i denna delen.

En WIP-limit inom Kanban är en siffra som indikerar:

- ☐ Hur många högprioriterade issues det får finnas åt gången
- ☐ Hur många issues det får finnas i varje delsteg i arbetsflödet
- ☐ Hur många issues det får finnas totalt under ett projekt

En User story är:

- ☐ En beskrivning av en funktionalitet ur ett användarperspektiv
- ☐ En beskrivning hur en användare hittade en bugg i vårt system
- ☐ En historia om hur en användare kom på en funktionalitet

Story splitting innebär:

- ☐ Att vi delar historier om projektet med teamet
- ☐ Att vi delar upp en user story i mindre delar
- ☐ Att vi delar upp user stories mellan teamet

Del 5 (3 / 5)

Du behöver klara minst tre frågor i denna delen.

TDD står för:

- ☐ Test Does and Dont's
- ☐ Test-driven Development
- ☐ Test-driven Documentation

CI står för:

- ☐ Continuous Iteration
- ☐ Continuous Integration
- ☐ Continuous Initialization

Ett testramverk är:

- ☐ Ett hjälpmedel för att enklare kunna köra igenom tester
- ☐ Ett krav för att kunna skapa tester
- ☐ Ett sätt att testa kompetens på utvecklare

Ett Unit test testar:

- ☐ En liten del av ett projekt, t.ex. en funktion
- ☐ Testar en hel funktionell del av ett projekt, t.ex. en dropdown lista
- ☐ Testar ett helt projekt

TDD innebär att vi skriver tester:

- ☐ Medans vi löser ett problem
- ☐ Efter vi har löst ett problem
- ☐ Före vi har löst ett problem

Del 6 (3 / 4)

Du behöver klara minst tre frågor i denna delen.

MVC står för:

- ☐ Model Virtual Controller
- ☐ Model View Center
- ☐ Model View Controller

MVC är:

- ☐ Ett JS ramverk
- ☐ Ett sätt att strukturera sin kod
- ☐ Ett hjälpmedel för att hantera kod i flera filer

Git är:

- ☐ Ett versionshantering program
- ☐ Ett agilt ramverk
- ☐ Ett JS bibliotek

Om du vill byta till en existerande branch "development" i git använder du dig av kommandot:

- ☐ git branch development
- ☐ git checkout development
- ☐ git change branch to development

VG (2 / 2)

För att få VG måste du klara båda problemen:

VG Problem 1

Ett företag har bestämt sig för att introducera Scrum i sin organisation, för att effektivisera vidareutvecklingen av sina produkter. Du har blivit ansvarig för att definiera hur ramverket ska implementeras i praktiken. Teamet består idag av fyra utvecklare och en VD som har kundkontakt. Beskriv vilka roller som behöver tilldelas, vad varje roll innefattar för ansvarsområde och hur den löpande utvecklingen kommer se ut med Scrum.

VG Problem 2

Ett team på fyra utvecklare ska börja ett projekt. Nisse har bestämt att vi ska använda Kanban. Projektet löper under fyra veckor, och kräver att alla features testas noggrant innan de sätts i produktion. Du är ansvarig för att sätta upp en struktur för kanban processen och introducera processen för dina kollegor. Beskriv hur ett kanban board hade kunnat se ut för projektet och hur utvecklarna arbetar med det i sin vardag.