

Iniciado em	quarta, 30 nov 2022, 14:10
Estado	Finalizada
Concluída em	quarta, 30 nov 2022, 15:52
Tempo empregado	1 hora 41 minutos
Avaliar	6,00 de um máximo de 10,00(60%)



Questão 1

Incorreto

Atingiu 0,00 de 0,50

Todas as alternativas sobre modelo de ciclo de vida de um processo são verdadeiras, exceto:

- ☐ a. Métodos iterativos e evolutivos assumem e acolhem modificação e adaptação de requisitos baseados em *feedback* dos clientes.
- ☐ b. Em desenvolvimento iterativo e evolutivo, é raro aparecer uma mudança significativa de requisitos nas últimas iterações do projeto.
- ☐ c. A instabilidade dos requisitos e do *design* aumenta com o tempo desenvolvimento iterativo e evolutivo.
- ☒ d. Em um modelo de ciclo de vida de processo iterativo e evolutivo, cada iteração foca em um subconjunto dos requisitos que são entregues o quanto antes para o cliente.
- ☐ e. O modelo de ciclo de vida em cascata promove passos grandes de requisitos e *design* logo no início do projeto, antes da programação.



Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: A instabilidade dos requisitos e do *design* aumenta com o tempo desenvolvimento iterativo e evolutivo.



Questão 2

Incorreto

Atingiu 0,00 de 0,50

Todas afirmativas sobre a fase de Elaboração do Processo Unificado são verdadeiras, exceto:

- ☐ a. Durante esta fase, cria-se protótipos descartáveis.
- ☐ b. Os principais riscos são mitigados ou eliminados.
- ☐ c. A arquitetura central e de alto risco do *software* é programada e testada.
- ☒ d. A Elaboração não é uma fase na qual os modelos são desenvolvidos completamente como preparação para a implementação na fase de construção. ✖
- ☐ e. A maioria dos requisitos é descoberta e estabilizada.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: Durante esta fase, cria-se protótipos descartáveis.



Questão 3

Incorreto

Atingiu 0,00 de 0,50

Todas as afirmações sobre casos de uso são verdadeiras, exceto:

- ☒ a. Podem ser representados graficamente, mas o conteúdo textual é mais importante. ✖
- ☐ b. Casos de uso são usados para capturar requisitos funcionais e não funcionais.
- ☐ c. Casos de uso são narrativas em texto de algum ator usando o sistema para atingir objetivos.
- ☐ d. Em um diagrama de Casos de Uso UML um ator pode ser uma pessoa, sistema ou organização.
- ☐ e. Possuem uma forte influência na análise e *design* orientados a objetos e servem como entrada para diversos outros artefatos do Processo Unificado.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: Casos de uso são usados para capturar requisitos funcionais e não funcionais.




Questão **4**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Todas as afirmativas abaixo sobre princípios ágeis estão corretas, exceto:

- ☒ a. Documentação UML é uma importante medida de progresso em um projeto usando métodos ágeis. 
- ☐ b. Construa projetos ao redor de indivíduos motivados, dando a eles o ambiente e suporte necessários, e confiar que farão seu trabalho.
- ☐ c. Entregar software funcionando com frequência, com preferência aos períodos mais curtos.
- ☐ d. A maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entregas rápidas e contínua de software de valor.
- ☐ e. Desenvolvedores e pessoas relacionadas à negócios devem trabalhar em conjunto e diariamente, durante todo o curso do projeto.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Documentação UML é uma importante medida de progresso em um projeto usando métodos ágeis.



Questão 5

Incorreto

Atingiu 0,00 de 0,50

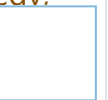
A assimilação dos conteúdos discutidos nas aulas presencias e nos exercícios para casa permitiram que o discente compreendesse, dentre outros conceitos, os seguintes *Refactorings* e *Design Patterns*:

- ☐ a. *Refactorings*: Extrair Método, Mover Método, Extrair Classe. *Design patterns*: State, Strategy, Memento, Adapter.
- ☐ b. *Refactorings*: Extrair Método, Mover Método, Substituir Variável Temporária por Consulta. *Design patterns*: State/Strategy, Facade, Adapter.
- ☐ c. *Refactorings*: Extrair Método, Substituir Construtor pelo *Design Pattern* Factory Method, Substituir Variável Temporária por Consulta. *Design patterns*: State, Observer, Adapter.
- ☒ d. *Refactorings*: Extrair Método, Mover Método, Substituir Variável Temporária por Consulta. *Design patterns*: State. Chain of Responsibility, Template Method, Facade, Adapter.
- ☐ e. *Refactorings*: Extrair Método, Mover Método, Remover Homem do Meio (Middle man). *Design patterns*: State, Strategy, Template Method, Facade.



Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: *Refactorings*: Extrair Método, Mover Método, Substituir Variável Temporária por Consulta. *Design patterns*: State/Strategy, Facade, Adapter.



Questão 6

Incorreto

Atingiu 0,00 de 0,50

Assinale a alternativa INCORRETA sobre *refactoring*.

- ☐ a. Possui suporte em IDEs como IntelliJ, Eclipse e NetBeans.
- ☐ b. Indício para *refactoring* (*bad smell* – cheiro ruim): instrução switch que acessa dados de uma classe diferente da qual a instrução switch foi definida.
- ☐ c. O processo de aperfeiçoar a estrutura do código a partir da inclusão de novos requisitos sem alterar o acoplamento entre os componentes do sistema.
- ☐ d. *Refactoring* altera os programas em pequenos passos.
- ☒ e. Pode ser aplicado a qualquer linguagem de programação.



Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: O processo de aperfeiçoar a estrutura do código a partir da inclusão de novos requisitos sem alterar o acoplamento entre os componentes do sistema.




Questão 7

Incorreto

Atingiu 0,00 de 0,50

Assinale a alternativa INCORRETA sobre a técnica Fábrica concreta (*Concrete Factory*).

- ☐ a. Na aula sobre a técnica Fábrica Concreta (*Concrete factory*), investigamos um cenário de integração entre sistemas. A lógica de negócios inicial (antes da criação da *Fábrica concreta*) sobre qual sistema de contabilidade usar (IBM ou Itautec) reside no controladores (AccountingController e Register).
- ☒ b. Na aula sobre a técnica Fábrica Concreta (*Concrete factory*), investigamos um cenário de integração entre sistemas. No *design* inicial proposto, cria-se duas *interfaces* para comunicação com os sistemas externos de contabilidade (Itautec e IBM) e estoque (Itautec e IBM). Ambas interfaces são implementadas por classes concretas. 
- ☐ c. Na aula sobre a técnica Fábrica Concreta (*Concrete factory*), investigamos um cenário de integração entre sistemas. Um dos exemplos demonstrados é de um sistema implantado em um *laptop* e em um terminal PDV que se comunicam com dois sistemas de estoques de fabricantes distintos.
- ☐ d. No código desenvolvido nas aulas sobre a técnica Fábrica Concreta (*Concrete factory*), além da técnica Fábrica concreta, também é utilizado o *design pattern Adapter*.
- ☐ e. Na aula sobre a técnica Fábrica Concreta (*Concrete factory*), investigamos um cenário para utilização do *Design Pattern Builder* que cria componentes para integração com sistemas externos para verificar o crédito de clientes.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: Na aula sobre a técnica Fábrica Concreta (*Concrete factory*), investigamos um cenário para utilização do *Design Pattern Builder* que cria componentes para integração com sistemas externos para verificar o crédito de clientes.



Questão 8

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

O *Design pattern Adapter* resolve o problema de interfaces incompatíveis. Qual ação o design pattern Adapter toma?

- ☐ a. O *design pattern Adapter* manipula diferentes linguagens de programação.
- ☐ b. Nenhuma das demais alternativas.
- ☐ c. O *design pattern Adapter* manipula a implementação de designs complexos no código fonte.
- ☐ d. O *design pattern Adapter* manipula diferentes tipos de dados em um tipo único para todas as classes.
- ☒ e. O *design pattern Adapter* trabalha redirecionando uma requisição de um código cliente (chamada de método) para uma nova classe.



Sua resposta está correta.

A resposta correta é: O *design pattern Adapter* trabalha redirecionando uma requisição de um código cliente (chamada de método) para uma nova classe.



Questão 9

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Que pergunta uma user story NÃO responde?

- ☐ a. O quê
- ☒ b. Como
- ☐ c. Quem
- ☐ d. Nenhuma das demais alternativas.
- ☐ e. Por quê



Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Como



Questão **10**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Formato usado para se escrever *Histórias de usuário*.

- ☐ a. Enquanto <tipo de usuário>, eu quero <funcionalidade> que está pronta <como>
- ☐ b. Eu quero <Funcionalidade> de forma que <motivo>
- ☒ c. Enquanto <tipo de usuário>, eu quero <funcionalidade> de forma que <motivo>
- ☐ d. Enquanto <tipo de usuário>, eu quero <funcionalidade> que está pronta <como>
- ☐ e. Enquanto <tipo de usuário>, eu quero <funcionalidade>



Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Enquanto <tipo de usuário>, eu quero <funcionalidade> de forma que <motivo>





Questão **11**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Todas afirmativas abaixo sobre Histórias de Usuário (USs) são verdadeiras, exceto:

- ☐ a. Uma *História de Usuário* não apresenta detalhes em demasia para não sugerir que não existe nada mais a explorar no requisito.
- ☐ b. Uma *História de Usuário* deve ser independente. Independente pode significar ausência de dependência com outra *História de Usuário* ou que a *História de Usuário* pode proporcionar valor ao cliente independente de outra(s) *Histórias de Usuário*.
- ☒ c. *Histórias de Usuário* em um *Product Backlog* são normalmente estimadas em *pontos de punção*. 
- ☐ d. *Histórias de Usuário* destacam o objetivo e o valor do objetivo que os usuários estão tentando atingir. 
- ☐ e. *Histórias de Usuário* são parecidas com descrições de funcionalidades.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: *Histórias de Usuário* em um *Product Backlog* são normalmente estimadas em *pontos de punção*.



Questão 12

Incorreto

Atingiu 0,00 de 0,50

Todas afirmativas abaixo sobre o *Scrum* são verdadeiras, exceto:

- ☒ a. Para o primeiro *Sprint* de um novo projeto com um *Time Scrum* recém-formado simplesmente perguntamos ao *Time Scrum* quantos pontos de história o *Time Scrum* acredita entregar até o fim do *Sprint*. ❌
- ☐ b. Um *item do Product Backlog* só está pronto quando é potencialmente implantável de acordo com a definição de *Pronto*.
- ☐ c. O *Scrum* não considera funcionalidades 50% realizadas como é normal nas abordagens tradicionais de gestão de projetos.
- ☐ d. Para obter a duração de um projeto *Scrum*, precisamos saber quantos *pontos de história* conseguimos vencer dentro de um período de tempo.
- ☐ e. O *Scrum* é uma derivação do Processo Unificado com o mesmo conjunto de fases: Concepção, Elaboração, Implementação e Transição.

Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: O *Scrum* é uma derivação do Processo Unificado com o mesmo conjunto de fases: Concepção, Elaboração, Implementação e Transição.





Questão **13**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Assinale a alternativa incorreta sobre um *Sprint*

- ☐ a. No início de cada *Sprint* é feita uma *Reunião de Planejamento do Sprint (Sprint Planning)* onde o *Product Owner* prioriza o *Product Backlog* e o *Time Scrum* determina as *tarefas* que ela pode completar durante o *sprint*.
- ☐ b. Ao final de cada *sprint* o *Time Scrum* demonstra a funcionalidade concluída em uma *Reunião de Revisão do Sprint (Sprint Review)*.
- ☒ c. Uma funcionalidade está praticamente pronta na véspera de encerrar um *Sprint*. Podemos adiar o *Sprint* por 1 dia para atingir o objetivo e satisfazer o *Product Owner*. 
- ☐ d. Durante um *Sprint*, são conduzidas curtas reuniões diárias chamadas *Daily Scrum*, que ajudam a equipe a manter-se no rumo e focada. 
- ☐ e. O resultado de cada *Sprint* é um incremento de produto potencialmente implantável.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Uma funcionalidade está praticamente pronta na véspera de encerrar um *Sprint*. Podemos adiar o *Sprint* por 1 dia para atingir o objetivo e satisfazer o *Product Owner*.




Questão **14**

Correto

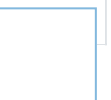
Atingiu 0,50 de 0,50

Todas afirmativas abaixo sobre o *Scrum* são verdadeiras, exceto:

- ☐ a. Uma boa prática para o *Product Owner* é ir para a reunião de *Planejamento de Sprint* com *Product Backlog* minimamente preparado (ao menos, priorizado).
- ☒ b. O gráfico de *burndown* do *Sprint* (*Sprint burndown*) provê informações importantes para o *Product Owner* e demais *stakeholders* (galinhas). 
- ☐ c. É comum projetos ágeis com *Scrum* não durarem mais que 6 meses.
- ☐ d. Velocidade é uma métrica que normalmente não pode ser comparada entre times.
- ☐ e. Quando trabalhamos com grandes projetos *Scrum* (com dezenas de pessoas envolvidas), devemos assegurar que exista apenas um *Product Backlog*, conhecido como *Enterprise Product Backlog*.

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: O gráfico de *burndown* do *Sprint* (*Sprint burndown*) provê informações importantes para o *Product Owner* e demais *stakeholders* (galinhas).



Questão **15**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Funções do *Product Owner*, exceto:

- ☐ a. Colaborar com o Time.
- ☐ b. Gerenciar o orçamento.
- ☐ c. Executar revisões *just-in-time* no momento em que surgirem resultados no *sprint*.
- ☒ d. Proteger o time de interferências externas.
- ☐ e. Estar presente nas reuniões do SCRUM



Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Proteger o time de interferências externas.



Questão **16**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Todas afirmativas abaixo sobre responsabilidades do *Product Owner* são verdadeiras, exceto:

- ☐ a. Concentra informações vindas dos *stakeholders* do sistema
- ☐ b. Prioriza o *Product Backlog*
- ☐ c. Responsável pelo Retorno de Investimento (ROI) do projeto
- ☐ d. Define as funcionalidades do produto
- ☒ e. Responsável por alterar as prioridades dentro do sprint

Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Responsável por alterar as prioridades dentro do sprint



Questão **17**

Incorreto

Atingiu 0,00 de 0,50

Assinale a alternativa incorreta sobre o *Product Owner*

- ☐ a. O *Product Owner* não precisa descrever cada item do *Product Backlog*. Dependendo do tamanho do item e da velocidade da equipe, pode ser suficiente descrever apenas os itens de maior prioridade, deixando a discussão dos itens de menor prioridade para a próxima *Reunião de Planejamento do Sprint (Sprint Planning)*.
- ☐ b. Aceita ou Rejeita os resultados de trabalho
- ☒ c. Responde pela *Retorno de Investimento (ROI)*
- ☐ d. Participa ativamente do *Planning Poker* para ser ter uma estimativa mais precisa da funcionalidade a ser desenvolvida
- ☐ e. O *Product Owner* representa os interesses de todos os envolvidos (*stakeholders*), define as funcionalidades do produto e prioriza os itens de *Product Backlog*.



Sua resposta está incorreta.

A resposta correta é: Participa ativamente do *Planning Poker* para ser ter uma estimativa mais precisa da funcionalidade a ser desenvolvida



Questão **18**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Por que criamos protótipos?

- ☐ a. Para obter rápido *feedback* do cliente.
- ☐ b. Para comunicar a visão do *design* com o cliente e membros do time de desenvolvimento.
- ☐ c. Para testar a usabilidade de um *design*.
- ☒ d. Todas as demais alternativas.
- ☐ e. Para validar um conceito ou idéia.



Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Todas as demais alternativas.



Questão **19**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

A que se refere o termo “fidelidade” associado a um protótipo?

- ☒ a. A aparência visual e as funcionalidades do produto/*software* visualizadas por meio do protótipo.
- ☐ b. O grau de satisfação do usuário com o *design*.
- ☐ c. A usabilidade de um *design*.
- ☐ d. A capacidade de engenheiros construir o *design*.
- ☐ e. Nenhuma das demais alternativas.



Sua resposta está correta.

A resposta correta é: A aparência visual e as funcionalidades do produto/*software* visualizadas por meio do protótipo.



Questão **20**

Correto

Atingiu 0,50 de 0,50

Qual a ferramenta de prototipagem ideal?

- ☐ a. Nenhuma das demais alternativas.
- ☐ b. Rascunhos
- ☒ c. Não existe ferramenta ideal, já que ferramentas são secundárias no processo de *design* de interação com o usuário.
- ☐ d. Papel
- ☐ e. Ferramentas digitais



Sua resposta está correta.

A resposta correta é: Não existe ferramenta ideal, já que ferramentas são secundárias no processo de *design* de interação com o usuário.

◀ Class #18- 11/18/2022 - Hands on: Adapter, Facade, Demetrius law, and Concrete Factory,

Seguir para...



Class #20 - 12/01/2022 - MySQL Hands-on. Persistence with JDBC (Part 1/2) ▶