

1) O que é correto afirmar sobre eventos Time Box no Scrum?

- A) Uma Reunião de Retrospectiva do Sprint é Time-boxed em 4 horas para um Sprint de um mês; Uma Reunião Diária é Time-boxed em 15 minutos; Um Sprint é Time-boxed de 1 a 6 semanas.
- B) Uma Reunião de Revisão do Sprint é Time-boxed em 6 horas para um Sprint de um mês; Uma Reunião de Retrospectiva do Sprint é Time-boxed em 8 horas para um Sprint de um mês.
- C) Uma Reunião Diária é Time-boxed em 15 minutos; Uma Reunião de Revisão do Sprint é Time-boxed em 4 horas para um Sprint de um mês; Um Sprint é Time-boxed de 1 a 4 semanas.
- D) Uma Sprint é Time-boxed de 1 a 6 semanas; Uma Reunião de Planejamento do Sprint é Time-boxed em 8 horas para um Sprint de um mês; Uma Reunião Diária é Time-boxed em 15 minutos.

Resposta: C

São eventos Time-box do Scrum, ou seja, não podem ultrapassar o limite de tempo estabelecido no processo Scrum.

2) O que abaixo não é um princípio no Scrum?

- A) Colaboração.
- B) Desenvolvimento Iterativo.
- C) Priorização baseada em Valor.
- D) Relatórios Refinados.

Resposta: D

No manifesto ágil é dito: “Software funcionando mais que documentação abrangente”. Se em algum momento no exame você for testado se é melhor entregar software funcionando ou algum tipo de documentação, sempre escolha software funcionando.

3) Selecione abaixo o que não é um benefício de usar o Scrum:

- A) Melhoria Contínua.
- B) Domínio individual.
- C) Centrado no cliente.
- D) Transparência.

Resposta: B

O Scrum é sobre colaboração, as equipes são auto gerenciadas e auto organizadas, o senso de colaboração e comunicação é bem forte, não existe ilhas de conhecimento ou domínio individual sobre qualquer assunto, uma vez que o Time deve também ser multidisciplinar.

4) O que melhor descreve auto-organização ou Times auto-organizáveis?

- A) Ambiente inovador e criativo propício ao crescimento.
- B) Motivação, que gera um nível de performance do Time aprimorado.
- C) A necessidade de mudanças devido a requisitos pouco esclarecidos é minimizada.
- D) Time buy-in e responsabilidade compartilhada.

Resposta: B

É comprovado que equipes que se auto-organizam tem mais comprometimento e são mais motivadas, veja exemplos de grandes empresas como a Google que adota esse formato e tem um Time altamente motivado e produtivo.

5) Qual abaixo acontece primeiro no Scrum?

- A) Reunião de Planejamento da Sprint ou pré-jogo.
- B) Reunião de Planejamento do Sprint.
- C) Reunião de Stakeholders.
- D) Reunião de Refinamento do Backlog do Produto.

Resposta: B

O ciclo do Scrum inicia no planejamento da Sprint. Os demais eventos citados acima não são eventos do Scrum.

6) O que não é um objetivo da Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Identificar as coisas que o Time precisa começar a fazer.
- B) Identificar os membros do Time que foram vitais para o sucesso do Sprint.
- C) Identificar as coisas que o Time precisa parar de fazer para processar os problemas e os gargalos.
- D) Identificar as coisas que o Time precisa continuar fazendo que possam servir como melhores práticas.

Resposta: B

O Time de desenvolvimento é um organismo único, ele é como um todo responsável pelo sucesso e pelo fracasso da Sprint. Não existe um membro melhor ou pior que o outro. Se o Time cumpriu sua missão na Sprint, todos foram responsáveis por isso.

- 7) O Scrum é um framework ágil que visa reduzir os riscos de desenvolvimento em projetos de software. O que abaixo não contribui para a diminuição do risco no Scrum?
- A) Cada incremento do produto é verificado em relação as especificações que são esperadas no produto.
 - B) O Dono do Produto está envolvido em cada fase de desenvolvimento.
 - C) Os membros do Time Scrum recebem treinamento adequado de gerenciamento de riscos.
 - D) O processo de desenvolvimento ocorre em ciclos de trabalho de curta duração.

Resposta: C

Não é com treinamento em riscos que um projeto Scrum evita os riscos em projeto, ele minimiza os riscos dando a chance do cliente receber software funcionando mais rapidamente e assim adaptar de forma mais “barata” o que está sendo produzido.

- 8) O que abaixo melhor representa a transparência no Scrum?
- A) Reunião de Retrospectiva do Sprint.
 - B) Estimar Tarefas.
 - C) Radiadores de Informações.
 - D) Planning Poker.

Resposta: C

Radiadores de Informação são quadros físicos espalhados de forma explícita pelo ambiente onde o Time de Desenvolvimento está trabalhando e exibe informações atualizadas do projeto para todos na empresa. Por exemplo ele poderia conter a lista dos últimos bugs encontrados, ou as tarefas que estão sendo executadas no momento. Acima é a alternativa C é a que melhor expressa a transparência.

- 9) O que não é um princípio no Scrum?
- A) Colaboração.
 - B) Priorização baseada em Riscos.
 - C) Auto-organização.
 - D) Processos Empíricos.

Resposta: B

A priorização no Scrum é baseada no valor que o item traz para o produto. O Dono do Produto é o responsável por priorizar o Backlog do Produto e por garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento), estando alinhado com a visão de negócio da empresa.

10) O que abaixo é uma característica marcante de um modelo clássico de gestão de projetos?

- A) Os membros do Time estão entusiasmados pois eles podem selecionar as tarefas em que querem trabalhar.
- B) O tempo gasto com documentação para o projeto é consideravelmente reduzido.
- C) A gerência certifica-se que há um ambiente agradável de trabalho para os colaboradores.
- D) O Time precisa seguir um cronograma e trabalhar após o horário para entregar o que foi definido pela gerência.

Resposta: D

Em um modelo clássico é comum que a gerência acima da equipe defina prazos que não estão alinhados com a equipe que vai desenvolver o produto, em alguns casos o Time é definido após o projeto ter sido planejado ou datas serem assumidas.

11) O que abaixo não é um evento Time-Box?

- A) Revisão do Sprint.
- B) Reunião de Planejamento da Sprint.
- C) Scrum de Scrums.
- D) Reunião Diária.

Resposta: C

A reunião de Scrum de Scrums não é um evento Time-box definido pelo Scrum, o seu tempo é definido com antecedência pelo Time de desenvolvimento. Ela serve para sincronizar o trabalho entre os Times quando existe mais de um Time de Desenvolvimento no projeto. Durante a reunião Diária (Daily Scrum) o Time define qual o membro que vai participar da reunião de Scrum de Scrums para representar a equipe.

12) Entre um modelo clássico de gerenciamento de projetos e um modelo ágil, o que podemos afirmar?

- A) Em ambos, ocorre a entrega incremental.
- B) Em ambos, os conceitos e os valores são alcançados.
- C) Em ambos, os conceitos e as mudanças em requisitos são permitidos.
- D) Em ambos, os conceitos e os requisitos são priorizados com base no valor.

Resposta: C

Apesar dos conceitos e mudanças serem permitidos em requisitos, a forma como isso é tratado é bem diferente, na gestão de projetos tradicional, a mudança apesar de permitida, ela tem um custo e uma formalização muito maior, é mais pesado mudar em uma gestão tradicional. Já no Scrum por exemplo, por ser um processo empírico, a mudança e adaptação é bem-vinda e ocorre com muita frequência, visto que o produto vai sendo "conhecido" a medida que ele evolui.

13) Qual a Time-box da Reunião de Revisão da Sprint para um Sprint de 15 dias?

- A) 2 horas.
- B) 1,5 horas.
- C) 3 horas.
- D) 4 horas.

Resposta: A

A reunião de revisão da Sprint tem é um evento Time Box proporcional ao tamanho da Sprint. Para uma Sprint de 15 dias, o seu tamanho é de 1,5 horas. Para uma Sprint de 30 dias o seu Time-box é de 4 horas.

14) Inspeção e Adaptação são pilares do Scrum. Qual evento abaixo melhor proporciona ao Time Inspeccionar e Adaptar?

- A) Reunião de Planejamento do Sprint.
- B) Reunião de Retrospectiva do Sprint.
- C) Reunião Diária.
- D) Reunião de Planejamento da Release.

Resposta: B

A Reunião de Retrospectiva da Sprint é uma reunião de lições aprendidas, é o momento de propor melhorias nos processos de trabalho e inspecionar como o Time foi na última Sprint. É possível realizar uma votação dos pontos mais importantes de mudança para serem colocados em prática na próxima Sprint. Os pilares do Scrum são: Transparência; Inspeção e Adaptação.

15) Das opções abaixo, o que não representa o pilar “Transparência” do Scrum?

- A) Os Gráficos de Burndown podem ser visualizados somente pelo Time Scrum e pelo Scrum Master.
- B) O Cronograma de Planejamento da Release pode ser coordenado por múltiplos Times Scrum.
- C) O Backlog Priorizado do Produto com as História de Usuário priorizadas que pode ser visualizado interna ou externamente ao Time Scrum.
- D) A Declaração da Visão do Projeto pode ser acessada por todos os stakeholders e pelo Time Scrum.

Resposta: A

O Gráfico Burndown precisa estar em um “Radiador de Informação” ele deve estar disponível para todos os envolvidos e de forma explícita. Ele é atualizado diariamente pelo Time de Desenvolvimento de preferência antes da Reunião Diária.

16) Um cliente interessado em utilizar o Scrum em sua empresa pergunta a você o que diferencia o Scrum de um modelo tradicional de gestão de projetos?

- A) O tempo é uma variável limitada.
- B) A ênfase na entrega do máximo valor de negócio no menor tempo possível.
- C) O desenvolvimento iterativo ajuda a gerenciar as mudanças de forma efetiva.
- D) O desenvolvimento de produto é um processo compartilhado de geração de valor.

Resposta: C

Ao longo das Sprints (Iterações) é liberado software funcionando de forma mais rápida que em uma abordagem tradicional. Dessa forma o cliente tem uma visão antecipada do produto e fica mais natural realizar mudanças logo no início do projeto ao invés de ter que esperar até o final de todo o projeto para perceber que é preciso mudar.

17) O Scrum recomenda que os membros do Time de Desenvolvimento estejam em um mesmo ambiente. O que NÃO é uma vantagem de trabalhar dessa forma?

- A) Ocorre menos atrito entre os membros do Time.
- B) Ocorre uma certa insegurança entre os membros por estarem muito próximos.
- C) Os problemas são corrigidos no local.
- D) As perguntas são respondidas rapidamente.

Resposta: B

Uma equipe próxima favorece a comunicação cara a cara, com isso a confiança e segurança entre os membros do Time aumenta ao longo do projeto.

18) O que não é correto afirmar sobre o Scrum?

- A) O Scrum Master deve estar presente durante a Reunião Diária (Daily Scrum).
- B) O Scrum recomenda ter Times trabalhando em um mesmo ambiente.
- C) O Dono do Produto representa o Cliente.
- D) O Time de Desenvolvimento é quem executa o trabalho da Sprint.

Resposta: A

A Reunião Diária (Daily Scrum) é um evento do Time de Desenvolvimento para o Time de Desenvolvimento, o Scrum Master deve garantir que ela esteja acontecendo, mas ele não precisa participar da Reunião. No caso de um Time novo no Scrum e ele poderia participar nas primeiras reuniões apenas para garantir que todos entenderam o processo corretamente.

19) O Dono do Produto em uma reunião com o cliente para planejar o escopo de um produto, percebe que o cliente não tem uma visão clara de tudo que o produto precisaria ter no momento do seu lançamento. O Dono do produto deve então optar por não utilizar o Scrum diante deste cenário.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

O Scrum é um processo empírico com foco em adaptação. Não conhecer todos os requisitos de um produto é natural e muito comum em projetos de software. Alguns requisitos vão sendo descobertos e outros descartados ao longo de um projeto. Muitas vezes em uma abordagem clássica tentamos prever todo o projeto e engessamos o escopo em um contrato de preço fixo, mais tarde sofremos com o custo das mudanças e o peso de discutir o escopo em contrato com o cliente.

20) Em um ambiente distribuído, onde mais de um Time de Desenvolvimento está envolvido em um mesmo produto, qual o melhor evento para sincronizar o trabalho entre eles?

A) Reunião de integração Diária.

B) Reunião Diária.

C) Reunião de Integração Scrum.

D) Reunião Scrum de Scrums.

Resposta: D

A reunião de Scrum de Scrums é uma reunião onde cada Time de Desenvolvimento elege um membro do Time para participar e falar sobre o que seu Time está fazendo. Ela é uma forma de escalar a Reunião Diária, ela serve para tratar dependências e sincronizar o trabalho entre os Times.

21) O Dono do Produto está trabalhando na entrega de um novo produto e vai adotar Sprints de 3 semanas. O que abaixo não vai contribuir para que o incremento seja entregue ao final de cada Sprint?

A) Foco no valor e na sua entrega contínua em cada Sprint.

B) Assegurando que os Épicas sejam desenvolvidos na fase inicial e que não sejam alterados a qualquer momento em processos posteriores.

C) Garantindo que o Backlog do Produto seja refinado à medida que o projeto avança.

D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: B

Épicos são histórias de usuário grandes demais e sem muitos detalhes do que precisa ser desenvolvido. A partir de um épico podem ser descompostos os Temas e então os itens com mais detalhes que futuramente farão parte da Sprint. Dessa forma, não é possível prever até que ponto um épico será decomposto, principalmente na fase inicial do projeto.

22) O que não é verdadeiro sobre eventos Time-Box?

- A) Reduz a velocidade do Time.
- B) A Reunião de Revisão do Sprint é normalmente Time-boxed em quatro horas.
- C) É um princípio do Scrum.
- D) Uma Reunião de Planejamento do Sprint é normalmente Time-boxed em oito horas.

Resposta: A

Eventos Time-box não reduzem a velocidade do Time, pelo contrário, ele ajuda ao Time dar foco no que realmente importa e ajuda a otimizar o seu tempo de forma a não “estourar” o limite de tempo do evento.

23) O que NÃO é uma característica de um Time auto-organizável?

- A) Solicitar ao Scrum Master que distribua as atividades entre o Time.
- B) Esclarecer quaisquer discrepâncias ou dúvidas e estar aberto a aprender novas coisas.
- C) Aplicar e alavancar as suas especialidades por ser um Time multi-funcional ao trabalhar em tarefas.
- D) Estimar as Histórias de Usuário e atribuir tarefas a si mesmos durante o processo de criar o Backlog do Sprint.

Resposta: A

Um Time auto organizável deve fazer a gestão de suas próprias atividades ao longo do projeto e garantir a entrega dos itens que ele se comprometeu finalizar ao longo da Sprint.

24) A flexibilidade no Scrum é atingida através de:

- A) Entrega não-iterativa.
- B) Priorização orientada a valor.
- C) Planejamento inicial detalhado.
- D) Times Especializados.

Resposta: B

O Dono do Produto é o responsável por priorizar o Backlog do Produto e ele o faz com base na visão estratégica da empresa e alinhado com o cliente e stakeholders. Cabe ao Dono do Produto maximizar o valor produzido pelo Time de Desenvolvimento garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento).

25) O que são artefatos utilizados no controle do projeto?

- A) Planejamento da Release.
- B) Backlog Priorizado do Produto.
- C) Gráfico Burndown da Release.
- D) Épicos.

Resposta: D

Um épico não é um artefato ou ferramenta utilizada no controle do projeto. Épicos são histórias de usuário grandes demais e sem muitos detalhes do que precisa ser desenvolvido. A partir de um épico podem ser descompostos os Temas e então os itens com mais detalhes que futuramente farão parte da Sprint.

26) O que melhor define um Scrum Master?

- A) Líder Servidor.
- B) Removedor de impedimentos.
- C) Líder do projeto.
- D) É o equivalente ao gerente de projetos no Scrum.

Resposta: A

O Scrum Master também é conhecido como “Líder Servidor”. Ele serve ao Time apoiando as suas questões e removendo os seus impedimentos.

27) Uma empresa está insatisfeita com a entrega de um produto que foi construído usando o modelo tradicional de gestão de projetos. Ao final do projeto o produto entregue não era exatamente o esperado pelo cliente. Como o Scrum contorna problemas como esse?

- A) Agregando valor ao trabalho do Time de Desenvolvimento.
- B) Trabalhando com iterações.
- C) Alocando especialistas no Time de Desenvolvimento.
- D) Definindo um documento de visão mais claro.

Resposta: B

Ao trabalhar com iterações o Scrum disponibiliza parte do produto mais rapidamente através de incrementos. Com isso o cliente percebe o produto mesmo em seus estágios iniciais e pode de forma mais natural propor mudanças ou adaptações.

28) Qual das opções abaixo melhor representa “Transparência” no Scrum?

- A) Vídeo conferência.
- B) Os Radiadores de Informação.
- C) O Registro de Impedimentos.
- D) A Reunião de Planejamento da Sprint.

Resposta: B

Radiadores de Informação são artefatos físicos (por exemplo um quadro) que ficam de forma explícita disponibilizados no ambiente de trabalho do Time de Desenvolvimento. Eles mostram informações atualizadas do projeto e são acessíveis a todos os envolvidos.

29) Qual a diferença entre “Critérios de Aceitação” e “Critérios de Pronto”?

- A) Os Critérios de Aceitação são únicos para todo o Projeto e os Critérios de Pronto são específicos para cada História.
- B) Os Critérios de Pronto são aplicáveis a todas as Histórias de Usuário em um Sprint; os Critérios de Aceitação são únicos para Histórias de Usuário em particular
- C) Os Critérios de Aceitação removem ambiguidades; os Critérios de Pronto removem generalidades.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: B

“Critérios de Aceitação” são escritos no verso de cada história de usuário e servem para validar de maneira funcional o desenvolvimento de uma história. “Critérios de Pronto” são escritos na Definição de Pronto do projeto, esta definição é única para todo o projeto, a Definição de Pronto é o que diz se um entrega pode ser considerada de fato “Pronta”.

30) Um dos princípios do Scrum é a priorização orientada a valor.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Dono do Produto prioriza o Backlog do Produto baseado no valor que cada item traz para o negócio da empresa. Cabe a ele garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento).

31) Qual dos seguintes eventos não é Time-box?

- A) Reunião de Revisão do Sprint.
- B) Reunião de Planejamento do Sprint.
- C) Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- D) Reunião de Planejamento de Tarefas.

Resposta: D

Não existe o evento “Reunião de Planejamento de Tarefas” no Scrum. Todos os demais eventos são Time-Box.

32) Sobre um Time auto-organizado o que NÃO é correto afirmar?

- A) Resolvem conflitos internos entre membros do Time.
- B) Estimam as Histórias de Usuário e atribuem tarefas a si mesmos.
- C) Aprendem com o avanço do projeto.
- D) Alocam novos membros caso uma especialidade não conhecida seja necessária.

Resposta: D

Não é função do Time de Desenvolvimento alocar novos recursos ao projeto e também não é uma prática recomendada pelo Scrum modificar o Time de Desenvolvimento ao longo do projeto. O Scrum recomenda que o Time de Desenvolvimento possua todas as habilidades necessárias para desenvolver o produto.

33) Em relação a eventos Time-Box, qual das alternativas está incorreta?

- A) Reunião de Revisão do Sprint: 4 horas.
- B) Reunião de Planejamento do Sprint: 8 horas.
- C) Reunião de Retrospectiva do Sprint: 8 horas.
- D) Reunião Diária: 15 minutos.

Resposta: C

A Reunião de Retrospectiva da Sprint é um evento Time-Box proporcional ao tamanho da Sprint. No exame quando o tamanho da Sprint não for mencionado, considere que a Sprint tem 30 dias.

34) Ao longo de uma Sprint um membro do Time de Desenvolvimento sugere que as Reuniões Diárias sejam reduzidas para 2 vezes na semana, pois ele afirma que o Time está avançando bem não existe necessidade de se reunir todos os dias, uma vez que todos já trabalham juntos por todo o dia. O que o Scrum Master deveria fazer?

- A) Entender se a velocidade do Time está de fato boa e considerar reduzir o número de reuniões diárias.
- B) Sugerir realizar reuniões diárias mais curtas.
- C) Suspender as reuniões diárias até que seja de fato necessário para o Time.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: D

A Reunião Diária é um evento obrigatório no Scrum e de suma importância para o Time de Desenvolvimento, é o momento onde o trabalho é sincronizado entre os membros do Time de Desenvolvimento. Pode ser que o Time não tenha compreendido a importância dessa reunião. Cabe ao Scrum Master orientar o Time de Desenvolvimento e mostrar os benefícios dessa reunião.

35) Sobre o Manifesto ágil, qual das alternativas NÃO está correta?

- A) Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas.
- B) Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- C) Seguir um plano mais que responder a mudanças.
- D) Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.

Resposta: C

Segundo o Manifesto ágil o correto é “Responder a mudanças mais que seguir um plano”.

36) Qual não é um pilar do Scrum?

- A) Transparência.
- B) Velocidade.
- C) Adaptação.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: B

São 3 os pilares do Scrum: Transparência, Inspeção e Adaptação.

37) O que abaixo melhor descreve o Dono do Produto?

- A) Gerente comercial.
- B) Gestor de negócio.
- C) Visionário.
- D) Otimizador de Valor.

Resposta: D

O Dono do Produto é responsável pelo ROI (Retorno sobre o Investimento) é ele quem deve garantir o melhor retorno para cada real investido no projeto. Cabe a ele maximizar o valor produzido pelo trabalho do Time de Desenvolvimento.

38) Que termo é frequentemente utilizado para representar os níveis de planejamento no Scrum?

- A) Planejamento adaptativo.
- B) Planejamento multiníveis.
- C) Planning Onion (Anéis de cebola).
- D) Simple planning.

Resposta: C

Os vários níveis de planejamento no Scrum são comumente representados pelos vários níveis ou camadas de uma cebola quando partida ao meio. Onde os níveis mais internos possuem um refinamento maior que os externos. Planning Onion então é o termo correto.

39) Como é dividida a reunião de Planejamento da Sprint?

- A) Em 2 partes: "Quando" e "Como".
- B) Em 3 partes: "O que"; "Quando" e "Como".
- C) Em 1 parte de 8 horas.
- D) Em 2 partes: "O que" e "Como".

Resposta: D

A Reunião de Planejamento da Sprint é dividida em 2 partes ("O que" e "Como"), a primeira parte "O que" é entendido o que o Dono do Produto deseja para a Sprint e o Time de Desenvolvimento então seleciona os Itens possíveis de serem entregue para a Sprint, é então definida a meta da Sprint. Na segunda parte "Como" o Time de desenvolvimento decide como vão implementar os itens selecionados para a Sprint.

40) O que mais contribui para que o Scrum funcione bem projetos extremos?

- A) Possuir o Dono do Produto que é o responsável exclusivo pela a entrega do projeto, ao invés de envolver vários gerentes para serem responsáveis pelo projeto.
- B) O Scrum Master como coach, que constantemente guia o Time durante a fase de desenvolvimento.
- C) O uso de Times multifuncionais, auto-organizados e empoderados.
- D) O uso de ferramentas de controle para garantir a velocidade do Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

Times multifuncionais, auto-organizados e empoderados tem uma resposta a problemas mais rápida, trabalham motivados e tem um senso de comprometimento maior que em uma abordagem tradicional de gestão de projetos.

41) O que é um débito técnico?

- A) O custo médio de uma Sprint.
- B) O atraso mensurado e exibido no gráfico Burndown.
- C) A obrigação incorrida devido a decisões técnicas previamente tomadas.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: C

O débito técnico está relacionado a falhas técnicas. Por exemplo, um código mau estruturado, um modelo de dados sem integridade ou um refactoring que não foi feito no código. O débito técnico é convertido em um item do Backlog do Produto para ser ajustado na próxima Sprint.

42) Quem é responsável por conduzir a Reunião de Diária (Daily Scrum)?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Cliente.

Resposta: C

O Scrum Master garante que a Time de Desenvolvimento tenha a reunião, mas o Time de Desenvolvimento é responsável pela realização da Reunião Diária (Daily Scrum).

43) Um Time de Desenvolvimento completou 13 pontos na Sprint 1, 9 pontos na Sprint 2, 8 pontos na Sprint 3. Qual é a velocidade do Time de Desenvolvimento?

- A) 14.
- B) 10.
- C) 7.
- D) 11.

Resposta: B

A velocidade é a soma dos itens concluídos dividida pelo número de Sprints, ou seja, é a média dos pontos entregues nas Sprints anteriores, arredondado para baixo:

$$(13 + 9 + 8) / 3 = 10$$

44) Que evento NÃO oferece uma oportunidade formal de inspeção e adaptação?

- A) Sprint.
- B) Reunião Diária (Daily Scrum).
- C) Reunião de Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective).
- D) Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning).

Resposta: A

A Sprint é um contêiner para todos os outros eventos, cada evento no Scrum é uma oportunidade formal para inspecionar e adaptar algo. O Scrum prescreve quatro eventos formais para inspeção e adaptação: Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning), Reunião Diária (Daily Scrum), Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review), Reunião de Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective).

45) Qual abaixo é um objetivo da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Inspecionar como foi o andamento da última Sprint.
- B) Planejar as funcionalidades que serão desenvolvidas ao longo da Sprint.
- C) Criar um plano de para as próximas 24 horas.
- D) Atualizar o Gráfico Burndown.

Resposta: C

A Reunião Diária (Daily Scrum) é um evento de 15 minutos para a equipe de desenvolvimento sincronizar atividades e criar um plano para as próximas 24 horas.

46) Quem é responsável por todas as estimativas dos itens do Backlog do Produto?

- A) O Time Scrum.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento é responsável por todas as estimativas. O Dono do Produto pode influenciar o Time de Desenvolvimento, ajudando-o a entender melhor algumas questões, mas os membros do Time que realizarão o trabalho farão a estimativa final.

47) O que é criado primeiro?

- A) A meta da Sprint (Sprint Goal).
- B) Backlog da Sprint?

Resposta: A

O Backlog da Sprint é a saída da segunda parte da reunião de Planejamento da Sprint “Como? ”. A meta da Sprint (Sprint Goal) é definida durante a primeira parte da Reunião de Planejamento da Sprint “O Que? ”.

48) Quem determina se o Time de Desenvolvimento tem habilidades suficientes para criar incrementos de qualidade?

- A) O Time Scrum.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master.
- D) O Dono do Produto.

Resposta: B

Um Time de Desenvolvimento deve ter membros suficientes com as habilidades certas, entre os limites de 3 e 9 membros, para criar um incremento de qualidade de acordo com a Definição de Pronto. Somente a equipe em si pode determinar se tem todas as habilidades necessárias para realizar o trabalho.

49) Em determinadas circunstâncias, o Time de Desenvolvimento pode ordenar os itens do Backlog do Produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O gerenciamento do Backlog do Produto inclui: ordenar itens no Backlog do Produto para melhor atingir metas e objetivos. O Dono do Produto pode fazer o trabalho acima ou delegar a equipe de desenvolvimento. No entanto, o Dono do Produto continua responsável pelo trabalho.

50) Quando é decomposto o trabalho planejado para as primeiras Sprints?

- A) Ao final da revisão da Sprint.
- B) Na primeira Reunião Diária.
- C) No início da Retrospectiva da Sprint.
- D) Ao final da Reunião de Planejamento da Sprint.

Resposta: D

Conforme consta no Scrum Guide: O trabalho planejado para os primeiros dias da Sprint é decomposto ao final da Reunião de Planejamento da Sprint, geralmente o suficiente para “caber” em um dia de trabalho ou menos.

51) Qual é um dos propósitos do Scrum Master nas reuniões Scrum?

- A) Medir o desempenho do projeto.
- B) Garantir que o Time está seguindo o processo correto.
- C) Representar o cliente.
- D) Ajudar o Dono do Produto a estimar itens do Backlog.

Resposta: B

O papel do Scrum Master é garantir que o Time está usando o Scrum corretamente, ao longo das reuniões, além de participar como um membro do Time, ele também olha pelo processo Scrum.

52) O Dono do Produto é responsável por:

- A) Priorizar o Backlog da Sprint.
- B) Reuniões Scrum.
- C) Tirar dúvidas sobre o Backlog do Produto.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: C

Uma das responsabilidades do Dono do Produto é estar acessível ao Time de Desenvolvimento para esclarecer eventuais dúvidas sobre os itens que eles estão desenvolvendo ao longo da Sprint.

53) Se um líder funcional está aguardando para passar mais trabalho para o Time de Desenvolvimento durante uma Sprint, o que o Scrum Master deveria fazer?

- A) Pedir para o seja criada uma lista dos possíveis requisitos com suas prioridades.
- B) Perguntar qual o requisito é o mais importante e substituir por outro do Backlog com o mesmo tamanho.
- C) Escalar o assunto para a gerencia.
- D) Explicar que o Time de desenvolvimento não pode receber novas demandas dessa forma e pedir para ele procurar o Dono do Produto.

Resposta: D

O Dono do Produto é o responsável por garantir o ROI (Retorno sobre o investimento), ele possui a visão do todo e cabe a ele decidir o que deve entrar ou não no Backlog do Produto.

54) O Backlog a Sprint pode mudar após o início da Sprint?

- A) Sim.
- B) Não.

Resposta: A

Apenas o Time de Desenvolvimento pode mudar o Backlog da Sprint e ele o faz com uma certa frequência, pode ser preciso por exemplo decompor um item ou criar novas tarefas após ter decomposto um item, pode ser preciso criar mais um campo no banco de dados e com isso mais uma tarefa no Backlog da Sprint.

55) Uma lista priorizada de tarefas a ser completada durante a Sprint é conhecida como:

- A) Lista ordenada.
- B) Backlog do Projeto.
- C) Backlog do Produto.
- D) Backlog da Sprint.

Resposta: D

O Backlog da Sprint é composto por itens do Backlog do produto. Ele é criado ao final da segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint e é de responsabilidade do Time de Desenvolvimento.

56) O que faz parte do Manifesto Ágil?

- A) Processo e ferramentas mais que pessoas.
- B) Discutir contratos mais que colaborar com o cliente.
- C) Software funcionando mais que documentação abrangente.
- D) Foco no trabalho mais que documentar riscos.

Resposta: C

O Scrum prega ser mais importante liberar um incremento ao final de cada Sprint do que ter uma documentação detalhada e abrangente, que futuramente será complexa de manter atualizada por conta da natureza empírica do Scrum.

57) Sobre sincronismo no Scrum, o que é verdadeiro afirmar?

- A) Garantir que eventos iniciem e terminem no mesmo período de tempo para garantir o sincronismo de múltiplos Times de Desenvolvimento.
- B) Garantir que todos cheguem ao mesmo tempo na Reunião Diária.
- C) Garantir que uma Sprint não dure mais que 30 dias.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: A

Quando trabalhamos com mais de um Time de Desenvolvimento, é importante que as Sprints tenham o mesmo tamanho, iniciem e terminem no mesmo período, isso facilita o sincronismo do trabalho e suas dependências do que está sendo produzido por cada Time.

58) Qual a duração máxima de uma Sprint?

- A) 20 dias.
- B) 30 dias.
- C) O Dono do Produto deve decidir com a ajuda do Time de Desenvolvimento.
- D) O que constar no plano de liberações (Release Planning).

Resposta: B

Uma Sprint não pode ter mais que 30 dias. Mais que isso aumentaria a complexidade e o tempo em que os envolvidos avaliam o incremento produzido.

59) Do que é formado o Time de Desenvolvimento como um todo?

- A) Scrum Master + Dono do Produto.
- B) Cliente + Dono do Produto + Scrum Master.
- C) Scrum Master + Dono do Produto + Time de Desenvolvimento.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento é um papel no Scrum, ele é formado por membros que vão desenvolver o incremento de software ao longo da Sprint, ele é formado por membros que possuem todas as habilidades necessárias para executar todo o trabalho da Sprint. O Scrum Master e o Dono do Produto também são papéis no Scrum.

60) Quando o Dono do Produto não tem certeza de como priorizar um certo Item do Backlog do Produto, o que ele deveria fazer?

- A) Definir uma prioridade baixa para o item e ir amadurecendo ao longo das Sprints.
- B) Descartar do Backlog do Produto até que faça sentido.
- C) Alinhar o entendimento com os Stakeholders.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: C

O Dono do Produto deve procurar o cliente ou stakeholders para esclarecer ou decompor mais o item em questão. Após isso ele poderá avaliar o valor que esse item vai trazer para o produto e prioriza-lo adequadamente.

61) O Scrum Master é responsável por checar se o processo Scrum está sendo seguido?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Scrum Master é conhecido como o “Guardião” do processo Scrum, cabe a ele garantir o correto uso do Scrum.

62) Garantir que todos os envolvidos possam ver o Backlog do Produto é um valor de qual pilar do Scrum?

- A) Inspeção.
- B) Visibilidade.
- C) Transparência.
- D) Foco.

Resposta: C

Transparência é um dos 3 pilares do Scrum: Transparência, Inspeção e Adaptação.

63) O processo Scrum envolve:

- A) Loops iterativos chamado de iterações.
- B) Testes unitários.
- C) Guia de boas práticas para desenvolvimento de software.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: A

Os loops ou iterações no Scrum são as Sprints, ao final de cada iteração (Sprint) é liberado um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

64) Quem deve estar presente na Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) Os Stakeholders e o Time Scrum.
- B) O Time de Desenvolvimento + Scrum Master.
- C) O Dono do Produto + O Time de Desenvolvimento.
- D) O Time Scrum.

Resposta: D

O Time Scrum: Scrum Master + Dono do Produto + Time de Desenvolvimento são os únicos participantes da Reunião de Planejamento da Sprint, é nesta reunião que o Time de Desenvolvimento entende as necessidades e prioridades do Dono do Produto e selecionam o que pode ser feito ao longo da Sprint.

65) O processo Scrum é baseado em:

- A) Modelagem de negócio.
- B) Processos empírico.
- C) Mapeamento de processos.
- D) Processos em Cascata.

Resposta: B

O Scrum é baseado no empirismo, ou seja, ele aprende e evolui com o avanço do projeto, o Backlog se adapta e cresce à medida que as entregas vão sendo liberadas e percebidas pelos envolvidos.

66) Qual o objetivo da reunião de “Grooming”?

- A) Alinhar as expectativas do cliente com o Backlog do Produto.
- B) Remover itens do Backlog do Produto.
- C) Desenvolver novos requisitos de negócio.
- D) Refinar histórias de usuário e priorizá-las.

Resposta:

A reunião de “Grooming” é uma reunião entre o Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento para evoluir o Backlog do Produto. O Time colabora com o Dono do Produto para estimar e priorizar melhor o Backlog do Produto.

67) O Backlog da Sprint pode sofrer mudanças após o início da Sprint?

- A) Sim.
- B) Não.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento pode decompor itens ou criar novas tarefas ao longo da Sprint. Ele o faz à medida que os trabalhos avançam e as necessidades vão sendo conhecidas pelo Time. Por exemplo, pode ser preciso criar mais um campo em uma tabela no banco de dados para uma funcionalidade que o Time começou a trabalhar.

68) O esforço total que um Time é capaz de empregar em uma Sprint é conhecido como:

- A) Produtividade.
- B) Foco.
- C) Velocidade.
- D) Pontos de complexidade.

Resposta: C

A velocidade é o total de pontos que um Time de Desenvolvimento consegue entregar ao longo de uma Sprint. A medida que as Sprints avançam e o Time vai entregando mais pontos, é feita então uma média de entrega de pontos das últimas Sprints e esta então é a velocidade conhecida do Time. Sempre devemos arredondar para baixo os valores de estimativa e velocidade.

69) Aumentar o tamanho de uma Sprint para mais de 4 semanas pode acarretar:

- A) Aumento do risco do projeto.
- B) Aumento de complexidade do projeto.
- C) Diminuir a qualidade e aderência do projeto.
- D) Todas as Alternativas acima estão corretas.

Resposta: D

O Scrum prega que uma Sprint não deve ter mais que 30 dias (4 semanas), pois isso aumentaria complexidade de sincronizar todo o trabalho, e também aumentaria o tempo em que os envolvidos “perceberiam” o projeto, dessa forma, o risco de produzir um produto que não está alinhado com as expectativas do cliente aumenta e com isso a qualidade diminui.

70) Qual o Time-box da Reunião Diária (Daily Scrum) para uma Sprint de 15 dias?

- A) 5 minutos.
- B) 10 minutos.
- C) 15 minutos.
- D) 1 hora.

Resposta: C

A Reunião Diária é um evento Time Box de duração fixa, ou seja, independe do tamanho da Sprint, ela sempre vai durar 15 minutos ou menos.

71) Qual a duração da primeira parte da Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning) para uma Sprint de 30 dias?

- A) 4 horas.
- B) 8 horas.
- C) 2 horas.
- D) 1 hora.

Resposta: 4

A primeira parte da reunião de planejamento da Sprint é onde o Time entende as prioridades do Dono do Produto e define “o que” fazer para a próxima Sprint. Ele tem uma duração de 4 horas. A segunda parte “Como” também dura 4 horas, um total de 8 horas para uma Sprint de 30 dias.

72) O que é um Épico?

- A) Uma história de usuário com prioridade alta.
- B) Esse termo não existe no Scrum.
- C) Uma Sprint com duração estendida.
- D) Uma história de usuário muito grande.

Resposta: D

Um épico é uma história de usuário muito grande, que futuramente será decomposta em temas ou histórias de usuário menores a serem priorizadas e selecionadas na Reunião de Planejamento da Sprint.

73) O Dono do Produto e o Scrum Master nunca são incluídos na conta do número máximo de membros de um Time de Desenvolvimento (entre 3 e 9 membros).

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Em alguns casos o Scrum Master ou Dono do Produto podem participar do Time de Desenvolvimento como membro. Apesar de não ser recomendado pelo Scrum, por questões de conflito de interesse, é possível que ele acumule também o papel de membro de um Time de Desenvolvimento.

74) O que é uma vantagem organizacional do Scrum?

- A) Times mais produtivos.
- B) Menos custo com infraestrutura.
- C) Menos contratos para discutir.
- D) Menos documentação.

Resposta: A

Como consequências de equipes que se auto organizam e se auto gerenciam, o Scrum promove uma maior produtividade do Time de Desenvolvimento quando empregado em um ambiente sustentável.

75) O Scrum Master poder atuar em mais de um Time de Desenvolvimento?

- A) Sim.
- B) Não.

Resposta: A

O Scrum Master pode atuar em mais de um Time de Desenvolvimento, mas isso tem um limite, este limite vai depender da maturidade do Time com o Scrum e da complexidade do projeto. Um número razoável seria algo em torno de 2 a 4 Times de Desenvolvimento para um Scrum Master. Mas novamente, isso precisa ser avaliado por todo o Time Scrum.

76) Resolver conflitos internos não é uma responsabilidade do Time de Desenvolvimento.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Por se tratar de um Time auto-organizado, o próprio Time de desenvolvimento deve tratar de seus conflitos internos. Claro que o Scrum Master acompanha isso de perto, mas primeiramente cabe ao próprio Time tentar resolver suas questões internas.

77) O Dono do Produto deve dar assistência ao Time de Desenvolvimento:

- A) Durante as reuniões do Scrum.
- B) Quando for preciso esclarecer uma história de usuário.
- C) Sempre que for requisitado pelo Time de Desenvolvimento.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: D

O Dono do Produto deve dar o suporte necessário para que o Time de desenvolvimento esclareça suas dúvidas quanto as histórias de usuários e eventuais gaps de conhecimento. Ele precisa se fazer presente no projeto e estar acessível ao Time.

78) O que abaixo melhor descreve o Scrum Master?

- A) O gerente do Time.
- B) Facilitador e coach.
- C) Gerente de Projetos.
- D) Um agente de mudanças.

Resposta: B

O Scrum Master é um “líder servidor” ele apoia e ajuda o Time de Desenvolvimento a resolver suas questões. Ele tem um papel de gestor, mas um gestor do processo Scrum e não um gestor de pessoas.

79) Se ao final de uma Sprint um item está 90% pronto, o que o Time de Desenvolvimento deve fazer?

- A) Marcar o Item como pronto.
- B) Finalizar o trabalho entre uma Sprint e outra.
- C) Marcar como parcialmente completo.
- D) Marcar como incompleto.

Resposta: D

Apenas os itens 100% finalizados são considerados prontos. Os itens que não foram finalizados ao longo da Sprint devem retornar o Backlog do Produto para serem priorizados em uma próxima Sprint.

80) Uma das vantagens do Scrum é que o Time de Desenvolvimento não precisa mais escrever especificações detalhadas.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Um dos mitos sobre Scrum é que ele impede que você escreva especificações detalhadas. Na realidade, cabe ao Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento decidir o quanto de detalhe é necessário, e isso pode variar de um Item do Backlog para o outro, dependendo da complexidade e maturidade da equipe, entre outros fatores.

81) Documentação sempre vem primeiro no processo Scrum?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Conforme o Manifesto Ágil: “Software funcionando mais que documentação abrangente”. Se em algum momento no exame você precisar escolher entre entregar o software funcionando ou a documentação, escolha a alternativa de entregar o software funcionando.

82) O que mostra o Gráfico Burnup?

- A) Não existe esse gráfico no Scrum.
- B) O trabalho que ainda resta na Sprint.
- C) O Trabalho que já foi feito na Sprint.
- D) Os marcos de entrega das versões.

Resposta: C

O Gráfico Burnup mostra o trabalho ou pontos que já foram finalizados, enquanto o Gráfico Burndown mostra a quantidade de trabalho que ainda resta em uma Sprint.

83) O Scrum pode ser descrito como:

- A) Um framework para desenvolvimento de software.
- B) Uma metodologia de gerenciamento de projetos.
- C) Um guia de boas práticas de gestão ágil.
- D) Um padrão de projeto para desenvolvimento de software.

Resposta: A

O Scrum é um framework de desenvolvimento iterativo e incremental utilizado no gerenciamento de projetos e desenvolvimento de software ágil.

84) Qualquer coisa que impede o Time de desenvolvimento a desempenhar o seu trabalho de maneira eficiente é considerado:

- A) Obstáculo.
- B) Impedimento.
- C) Restrição.
- D) Bloqueio.

Resposta: B

O termo “impedimento” é usado no Scrum para os problemas que impedem o Time de avançar de forma eficiente no trabalho da Sprint. Cabe ao Scrum Master cuidar para o que os impedimentos do Time sejam resolvidos e impacte o menos possível o seu dia.

85) Como garantir que o Backlog da Sprint vai liberar um incremento funcional de software?

- A) O Scrum Master deve garantir que os itens apropriados foram selecionados.
- B) O Dono do Produto deve garantir que os itens apropriados foram selecionados.
- C) O Time de Desenvolvimento deve selecionar somente o que é possível desenvolver dentro de uma Sprint.
- D) O cliente tem a palavra final na escolha dos itens do Backlog da Sprint.

Resposta: B

Cabe ao Dono do Produto garantir que os itens que estão sendo selecionados são os itens que importam serem desenvolvidos no momento, é ele quem prioriza os itens do Backlog do Produto com base no valor que cada um traz para o negócio. O Time de Desenvolvimento então entende as necessidades do Dono do Produto e seleciona os itens que consegue desenvolver na Sprint.

86) Quem deve estar presente na Reunião de Revisão da Sprint?

- A) O Scrum Master e o Dono do Produto.
- B) Apenas o Time de Desenvolvimento.
- C) O Time de Desenvolvimento e Stakeholders.
- D) Todo o Time Scrum e Stakeholders.

Resposta: D

A Reunião de Revisão da Sprint é onde o Time de Desenvolvimento apresenta para o Dono Do Produto e para os Stakeholders o que foi desenvolvido durante a Sprint, neste momento recebem feedback pelo que produziram.

87) O Diretor da empresa decide mudar alguns termos utilizados no Scrum. O que o Scrum Master deveria fazer?

- A) Permitir a mudança apenas no nome dos artefatos.
- B) Ter certeza que os novos termos fazem sentido também para o Scrum.
- C) Explicar que mudar os itens pode causar confusão e prejudicar o uso do Scrum.
- D) Permitir a mudança apenas na fase inicial do projeto.

Resposta: C

Mudar os termos utilizados no Scrum poderia comprometer o seu entendimento e o correto uso do Scrum.

88) O que deve ser feito quando uma história de usuário é muito grande?

- A) Deveria ser devolvida ao cliente para um maior detalhamento.
- B) Deveria ser rejeitada.
- C) Deveria ser encaminhada ao Scrum Master.
- D) Deveria ser decomposta em histórias menores.

Resposta: D

Histórias de usuários muito grandes devem ser decompostas até que seja possível estimar melhor a sua complexidade e possível de ser priorizada no Backlog do Produto.

89) O Dono do Produto deveria ser:

- A) Uma fonte de contato para qualquer mudança que venha a ocorrer no produto.
- B) O líder dos Scrum Master.
- C) A voz do Time para o cliente.
- D) O gerente de marketing do produto.

Resposta: A

O Dono do Produto de ser consultado antes de qualquer mudança no produto. Ele é o responsável por garantir o ROI (retorno sobre Investimento) e de maximizar o valor do trabalho produzido pelo Time de Desenvolvimento.

90) O Dono do Produto decide:

- A) O orçamento para a Sprint.
- B) As datas de término das Sprints.
- C) A prioridade das funcionalidades do software.
- D) Quando uma história de usuário está pronta.

Resposta: C

O Dono do Produto é quem prioriza o Backlog do Produto e ele o faz alinhado com a visão de negócio da empresa e no valor que cada item traz para o produto.

91) Quem atualiza o Backlog do Produto e refina as histórias de usuário?

- A) Scrum Master.
- B) O cliente.
- C) O Dono do Produto.
- D) Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Dono do Produto é quem atualiza e prioriza o Backlog do Produto e ele o faz alinhado com a visão de negócio da empresa e no valor que cada item traz para o produto.

92) Quais são as principais partes de uma História de Usuário?

- A) Nome do cliente, funcionalidade e motivo.
- B) Característica, custo e propósito.
- C) Papel, funcionalidade e motivo.
- D) Índice, complexidade e motivo.

Resposta: C

Uma típica história de usuário seria assim: Como um jogador de games, eu gostaria que o foguete se movesse para frente e para traz quando eu pressionar as teclas “a” e “b”, dessa forme eu posso desviar dos asteroides.

93) O que pode ser visto em um gráfico Burndown?

- A) A velocidade do Time em relação ao planejado.
- B) A quantidade de trabalho restante.
- C) Prever um possível atraso.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: D

É possível ver a velocidade observando a linha de avanço real x planejado, ele exhibe também a quantidade de trabalho restante no eixo “Y” e com base nisso é possível perceber se o Time vai atrasar a entrega.

94) O Manifesto ágil foca no valor do indivíduo mais que processos ou ferramentas porque:

- A) Ele não acredita em processos.
- B) Valorizar o indivíduo é a chave para o sucesso do Time.
- C) Do contrário os indivíduos deixariam a empresa.
- D) É difícil recrutar bons profissionais.

Resposta: B

O Scrum foca em pessoas e a colaboração entre elas.

95) O que abaixo é uma característica do Backlog do Produto?

- A) Contém detalhes de implementação.
- B) Contém o custo de desenvolvimento.
- C) Não pode sofrer alterações.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: D

O Backlog do Produto é mantido pelo Dono do Produto e sofre alterações ao longo do projeto. Os detalhes de implementação são definidos na segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint.

96) Quando são desenvolvidas as tarefas para implementar um Item do Backlog?

- A) Durante a Reunião de Revisão da Sprint.
- B) Durante a Reunião de Planejamento da Sprint.
- C) Durante a Reunião de Projeto.
- D) Durante a Reunião de Retrospectiva da Sprint.

Resposta: B

Durante a segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint, o Time de Desenvolvimento decide “como” vai implementar cada item selecionado para o Backlog da Sprint, então são criadas as tarefas para decompor todo o trabalho necessários para os próximos dias da Sprint.

97) O grupo de pessoas multidisciplinar responsável por entregar um incremento ao final de uma Sprint é:

- A) O Time de Desenvolvimento.
- B) O Time Scrum.
- C) O Time de Testes.
- D) O Time de Projeto.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento é o responsável por entregar um incremento de software funcional e potencialmente utilizável ao final de cada Sprint. Ele se compromete com a entrega durante a Reunião de Planejamento da Sprint, onde ele seleciona os itens que acredita ser possível desenvolver levando em conta sua velocidade.

98) Por qual motivo uma Sprint pode ser cancelada?

- A) Quando um membro chave fica doente.
- B) Quando a produtividade do Time fica muito abaixo do esperado.
- C) Quando a meta da Sprint não faz mais sentido para o projeto.
- D) Quando o cliente solicita o cancelamento.

Resposta: C

O Dono do Produto é o único que tem autoridade de cancelar uma Sprint e ele o faz quando a meta da Sprint não faz mais sentido para o projeto. Por exemplo, a mudança na legislação poderia afetar uma funcionalidade do módulo fiscal sendo desenvolvido em um ERP.

99) Qual artefato é produzido na Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) O Gráfico de Gantt.
- B) O Cronograma do Projeto.
- C) Uma lista de atividades.
- D) O Backlog da Sprint.

Resposta: D

O Backlog da Sprint é criado na segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint. O Time de Desenvolvimento leva em conta as prioridades do Dono do Produto e seleciona os itens que acham ser possível desenvolver em uma Sprint, é definido neste momento a meta da Sprint. Durante a segunda parte da reunião o Time cria as tarefas para definir “como” vai desenvolver cada item selecionado, nasce então o Backlog da Sprint.

100) O incremento produzido ao final de uma Sprint precisa ser funcional e disponibilizado em produção.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Ao final de cada Sprint é liberado um incremento de software funcional e potencialmente utilizável, não necessariamente ele será disponibilizado em produção para o usuário final, esta decisão é do Dono do Produto e ele o faz com base no plano de liberação da versão (Release Planning).

101) Qual das opções abaixo é uma pergunta que deve ser respondida durante a Reunião diária (Daily Meeting)?

- A) Quem será o responsável pela próxima tarefa?
- B) Quais os impedimentos estão no caminho?
- C) Quais os itens serão priorizados para a próxima Sprint?

Resposta: B

3 (três) perguntas que devem ser feitas na reunião diária, são elas: “O que foi feito desde a última reunião? ”, “O que será feito antes da próxima reunião? ”, “Quais impedimentos estão no caminho? ”.

102) Em um grande projeto onde existem 2 times de desenvolvimento para um mesmo produto, um membro do time de desenvolvimento percebe que não vai entregar um componente que o outro time está esperando. Qual o evento Scrum é o mais indicado para discutir este assunto?

- A) Scrum dos Scrums.
- B) Revisão da Sprint.
- C) Retrospectiva da Sprint.
- D) Reunião diária de qualquer um dos times?

Resposta: A

A reunião de Scrum dos Scrums é uma reunião onde representantes de cada time de desenvolvimento se encontram para alinhar questões como dependências e a resolução de problemas entre os times de desenvolvimento.

103) Um membro do time de desenvolvimento achou importante a definição de um checklist com boas práticas de desenvolvimento de software a ser realizado antes de considerar uma entrega como “Finalizada”. Que artefato do Scrum eles provavelmente irão usar?

- A) Gráfico de release.
- B) Documento de Visão.
- C) Definição de Pronto (DoD).
- D) Retrospectiva da Sprint.

Resposta: C

A definição de pronto deveria ser utilizada, pois contém os requisitos que o produto deve ter para ser considerado “Pronto” ou “Finalizado”.

104) Faltando pouco para a conclusão da Sprint o time de Desenvolvimento percebe que não vai conseguir finalizar algumas histórias que haviam se comprometido a entregar. Qual a melhor linha de ação a ser seguida diante deste cenário?

- A) Adicionar mais membros na equipe de desenvolvimento para entregar mais rápido.
- B) Adequar a definição de pronto para viabilizar a entrega.
- C) Pedir ao Product Owner para avaliar quais histórias poderiam ser adiadas para a próxima Sprint.

Resposta: C

O Product Owner é o responsável por definir quais os itens agregam mais valor ao produto e o que poderia ser adiado. Esta decisão cabe exclusivamente ao Product Owner, ele pode consultar a equipe e envolvidos, mas a decisão é dele.

105) Uma boa prática ao definir e refinar histórias de usuários de acordo com a sigla “INVEST”, onde o “S” significa “Small” (Pequeno). Em relação a Histórias de Usuário, o que deve ser pequeno (Small)?

- A) A quantidade de linhas em uma História de usuário.
- B) Os pontos por História de usuário.
- C) A quantidade de membros do time de desenvolvimento.
- D) O número de Sprints necessárias para atender a História de usuário.

Resposta: B

O conceito de pequeno aí é em relação a nível de detalhamento, as Histórias precisam estar detalhadas a ponto de serem compreendidas por todo o Time e pequenas para “cabem” em uma Sprint.

106) Falando sobre monitoramento, qual das afirmações abaixo descreve melhor para que serve a reunião diária (Daily meeting)?

- A) Dá a oportunidade do Scrum Master atualizar e conferir o Gráfico BurnDown.
- B) Permite que o Product Owner avalie o desempenho da equipe.
- C) A reunião diária dá transparência e insight ao time de desenvolvimento quanto ao seu andamento e seus problemas.

Resposta: C

Respondendo as 3 perguntas (O que foi feito desde a última reunião, o que será feito até a próxima reunião e quais são os impedimentos) dá ao time essa visão clara do andamento do trabalho e permite um alinhamento com a equipe.

107) O “S” de INVEST em relação ao Backlog do Produto define que os itens devem ser pequenos. Quais os itens devem ser pequenos (SMALL)?

- A) Todos os Itens do Backlog do Produto.
- B) Os itens na parte inferior do Backlog do Produto.
- C) Somente os itens do Backlog da Sprint.
- D) Os itens do Topo do Backlog do Produto.

Resposta: D

A boa prática fala que os itens do topo devem ser pequenos o suficiente para caberem em uma Sprint e em quantidade suficiente para contemplar mais de uma Sprint, ou seja, é uma boa prática ter esse “estoque” para mais de uma Sprint.

108) A equipe Scrum decide utilizar como ferramenta para estimativa o “Planning Poker”. O que melhor abaixo descreve o processo de “Planning Poker”?

- A) Faça a sua estimativa, depois revele e discuta com os demais participantes.
- B) Compare as Histórias com outras histórias e depois discuta com os participantes.
- C) Classifique as Histórias por esforço ou HH e discuta com os participantes.

Resposta: A

No Planning Poker, você estima sozinho sua história com base na carta que você escolhe e depois a revela e discute eventuais divergências com o time para que todos entendam e cheguem a um consenso.

109) O que é uma afirmação do Manifesto ágil?

- A) Negociar contrato acima da colaboração do cliente.
- B) Valorizar um plano e evitar mudanças.
- C) Valorizar processos e ferramentas acima de pessoas e interações.
- D) Valorizar software funcional acima de documentação abrangente.

Resposta: D

“Valorizar software funcional acima de documentação abrangente” é uma afirmação do manifesto ágil”.

110) Durante uma Sprint, o time de desenvolvimento percebe que se comprometeu demais com as entregas e que possivelmente não irá entregar tudo o que foi planejado para a Sprint. Quem deve participar da revisão e ajuste deste trabalho em uma Sprint?

- A) O Time de Desenvolvimento e o Product Owner.
- B) O Scrum Master, o Product Owner e o Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master, o Product Owner e o Time de Desenvolvimento e os Stakeholders.

Resposta: A

O time de desenvolvimento é responsável por distribuir o trabalho da melhor forma para atender ao objetivo da Sprint (Sprint Goal) e o Product Owner por entender quais são os itens importantes para uma dada Sprint. O Scrum Master só participaria caso fosse preciso algum apoio ou orientação sobre o processo Scrum. Portanto, participam apenas o Product Owner e o Time de desenvolvimento.

111) Em múltiplos times de desenvolvimento está trabalhando em um único produto, como deve ser a definição de pronto (DoD)?

- A) Os times devem compartilhar a mesma definição de pronto.
- B) Deve existir uma definição de pronto para cada time.
- C) Cabe ao Scrum Master estabelecer a definição de pronto.

Resposta: A

A mesma definição de pronto garante integração e que atendam aos mesmo critérios para um mesmo produto.

112) Uma vez que o time de desenvolvimento seleciona um item do Backlog do Produto, o que o time de desenvolvimento deve fazer para finalizar o dado item?

- A) O máximo possível para atender a definição de pronto dentro da Sprint.
- B) O máximo que puder ser feito antes da Sprint terminar.
- C) Analisar, desenvolver, testar e documentar o item selecionado.

Resposta: A

Uma vez definida, a definição de pronto precisa ser atendida para o item ser considerado entregue.

113) Quais características abaixo é recomendável que um Radiador de Informação possua?

- A) Detalhado.
- B) Direcionado a quem precisa ver.
- C) Complexo.
- D) Atual.

Resposta: D

O mais importante é que um radiador de informação contenha informações atualizadas.

114) Quanto tempo leva para um time de desenvolvimento finalizar o Planejamento da Sprint para uma Sprint de 3 semanas?

- A) 3 a 6 semanas.
- B) 3 a 6 horas.
- C) 3 a 6 dias.
- D) O tempo que for necessário no ponto de vista do time de desenvolvimento.

Resposta: B

Para uma Sprint de 4 semanas levamos 8 horas. Como esse evento é time box e proporcional ao tamanho da Sprint, dada a devida proporção, 3 a 6 horas é a resposta correta.

115) Qual o ritmo de desenvolvimento em um time ágil?

- A) Forte.
- B) Rápido.
- C) Sustentável.

Resposta: C

O time precisa estar focado e motivado para produzir uma entrega com qualidade, está provado que um ritmo insustentável não agrega valor à entrega.

116) Por que é recomendável no Scrum que a reunião diária aconteça no mesmo local e horário?

- A) Porque a reserva da sala precisa ser definida com antecedência.
- B) A sala pode não estar disponível e prejudicar a reunião.
- C) É mais produtivo e claro para o time se reunir no mesmo local e horário diariamente, isso ajuda a manter uma consistência no time e reduz a complexidade.

Resposta: C

É mais produtivo e reduz a complexidade manter o mesmo local para as reuniões diárias.

117) Nas ultimas 8 sprints o time de desenvolvimento obteve um total de 85 pontos entregues. O time foi convidado para um novo projeto com a complexidade bem parecida e foi estimado em 64 pontos todas as histórias. Quantas sprints seriam necessárias para este novo projeto?

- A) 2 sprints
- B) 9 Sprints
- C) 8 sprints
- D) 7 sprints

Resposta: D

7 sprints, uma vez que a velocidade do time é 10.6 (85/8), temos então $64/10.6 = 6.4$, como não devemos arredondar para baixo, a resposta é 7.

118) Uma equipe de projetos está em transição para o Scrum e na equipe tem um papel chamado Líder de Projeto que atua como facilitador e ajuda a remover os impedimentos ao longo do projeto. Qual o papel mais indicado para esse Líder de Projeto no Scrum?

- A) Gerente de Projetos.
- B) Facilitador Ágil.
- C) Gerente Funcional.
- D) Scrum Master.

Resposta: D

O Scrum Master seria o melhor papel pois incorpora as funções acima relatada do Líder de Projeto.

119) Um time de desenvolvimento está estimando histórias e parte da equipe estima em 5 pontos de complexidade enquanto os designers estimaram em 3 pontos a mesma história. Qual afirmativa é a correta diante deste cenário?

- A) O Scrum Master deveria definir a complexidade.
- B) A história precisa ser definida como um todo e não dividida em partes ou categorias.
- C) Os pontos são definidos pelo Product Owner.
- D) Os Stakeholders precisam ser consultados para resolver o impasse.

Resposta: B

A estimativa precisa ser única, não devemos dividir por categoria a estimativa de uma história, caso necessário o time deve fazer mais rodadas até que todos concordem com a estimativa.

120) O cliente solicita um relatório de status com as funcionalidades que foram selecionadas para a Sprint corrente, bem como eventuais bugs encontrados. Quem seria a melhor pessoa para gerar esse relatório?

- A) O Scrum Master
- B) O Product Owner
- C) Este relatório não deve ser entregue
- D) O Time de Desenvolvimento

Resposta: A

O time de desenvolvimento não deve parar as atividades que se comprometeu em entregar para criar tal relatório, o Product Owner não sabe de detalhes como bugs encontrados durante a Sprint, o Scrum Master é o mais indicado pois está mais próximo da equipe e atua como facilitador.

121) O que o Scrum Master deve fazer para manter uma boa produtividade do Time de Desenvolvimento?

- A) Apoiar o Time de desenvolvimento e solucionar seus problemas.
- B) Não permitir mudanças no Backlog do Produto.
- C) Manter no topo do Backlog do Produto os itens de maior prioridade.

Resposta: A

É papel do Scrum Master apoiar o Time de Desenvolvimento e remover os impedimentos (problemas).

122) Um ambiente colaborativo é um fator muito importante para o sucesso de um projeto Scrum. O que melhor descreve este ambiente?

- A) Desenvolvimento em times distribuídos.
- B) Comunicação Osmótica.
- C) Criação de mais Radiadores de Informação.

Resposta: B

A comunicação Osmótica é o meio mais eficiente de integração entre os times. Times juntos em uma mesma sala favorece essa comunicação e aumenta a produtividade da equipe de Desenvolvimento.

123) Quais os critérios determinam o valor de um item do backlog do produto no momento de sua priorização?

- A) Benefícios, custo o e tamanho.
- B) Benefícios, custos e Riscos.
- C) Data em que foi inserido no Backlog e Riscos.
- D) Data em que foi inserido no Backlog e Custo.

Resposta: B

São estes os três critérios de ordenação do Backlog do Produto.

124) Em um gráfico BurnDown de barras o Scrum Master perceber que a parte de baixo da barra se moveu para acima do eixo horizontal. O que ocasionou este movimento?

- A) O escopo diminuiu.
- B) O escopo aumentou.
- C) O Time de desenvolvimento entregou mais histórias.
- D) O time de desenvolvimento entregou menos histórias.

Resposta: A

Em um Gráfico BurnDown de barras quando a barra fica acima do eixo horizontal é caracterizado que o trabalho planejado diminuiu, quando a barra fica abaixo do eixo horizontal, demonstra que mais trabalho foi adicionado além do planejado.

125) Uma Sprint foi concluída sem nenhuma funcionalidade acordada ser entregue. Diante desse terrível cenário, quem deve ser responsabilizado pelo fracasso da Sprint?

- A) O Scrum Master
- B) A Gerência
- C) O Dono do Produto
- D) O Time de Desenvolvimento

Resposta: D

O time de desenvolvimento é o responsável pelo fracasso, todo o time, não apenas um membro.

126) Quem sabe mais sobre os valores de negócio e a direção que o projeto deve seguir?

- A) O Product Owner
- B) O Scrum Master
- C) O Time de Desenvolvimento

Resposta: A

O Dono do produto é o responsável por dar a direção que leve ao maior retorno sobre o investimento no projeto (ROI).

127) Uma ferramenta de monitoramento ao longo do projeto é o gráfico BurnDown. O que mostra um gráfico BurnDown.

- A) A velocidade do Time de Desenvolvimento.
- B) A quantidade de trabalho realizado.
- C) A quantidade de trabalho restante.

Resposta: C

O gráfico BurnDown mostra a quantidade de trabalho restante.

128) Em uma Sprint de 4 semanas um membro do time de desenvolvimento ficou doente e precisou faltar 1 dia de trabalho da Sprint. A Sprint já estava terminando, faltando apenas 2 dias. O objetivo da Sprint não foi cumprido em função de itens chave não serem entregues. O que provavelmente ocorreu para a Sprint não ser finalizada com sucesso?

- A) Faltaram Skills necessários no time de desenvolvimento.
- B) O time de desenvolvimento ficou muito sobrecarregado.
- C) O time de desenvolvimento não planejou corretamente a Sprint.
- D) O Product Owner não soube priorizar os itens.

Resposta: C

O mais provável é que o time de desenvolvimento não tenha planejado corretamente o que seria entregue na Sprint, pois em uma Sprint de 4 semanas o time não ter alcançado o objetivo em função da ausência de 1 dia de um membro não seria uma justificativa para o fracasso.

129) Em um quadro Kanban o limite de trabalho em andamento de uma coluna de trabalho foi atingido. O que você deve fazer neste caso?

- A) Aumentar o limite da coluna no quadro Kanban.
- B) Ajudar os membros do time que estão atuando na coluna com o “gargalo” (limite).
- C) Aguardar até que o trabalho da coluna com o “gargalo” se resolva.
- D) Remover os itens que causam o gargalo e concluir na próxima Sprint.

Resposta: B

A equipe precisa focar no “gargalo” ajudando os colegas que estão com dificuldade e entender o motivo pelo qual o “gargalo” aconteceu. A responsabilidade da entrega é de todo o time de desenvolvimento e o time precisa se auto organizar para resolver questões deste tipo.

130) O dono do produto deseja que uma história de usuário seja concluída em até 3 dias, o Scrum Master acha viável a conclusão em 2 dias, um especialista no assunto sugere 1 dia e o time de desenvolvimento acredita realizar o trabalho em 5 dias. Qual das estimativas deve ser considerada para o planejamento?

- A) Do dono do produto.
- B) Do Scrum Master.
- C) Do Especialista.
- D) Do Time de Desenvolvimento.

131) Em uma auditoria interna os auditores desejam inspecionar se as práticas do Scrum estão sendo seguidas corretamente nos projetos. Quem estaria melhor preparado para ajudar na auditoria?

- A) Os analistas de negócio.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.
- D) O Time de desenvolvimento.

Resposta: B

O Scrum Master, por ser “o guardião” do processo Scrum.

132) Uma nova Sprint está prestes a começar e o Dono do produto precisa sair de férias. Qual a melhor maneira de não interromper o andamento das Sprints com o menor impacto possível?

- A) O Scrum Master deve ficar de frente e “cobrir” as férias do Dono do Produto.
- B) O ideal seria que cada time tivesse dois donos de produto para situações como esta.
- C) O dono do produto deveria adiar suas férias para estar presente no início da Sprint.

Resposta: A

O Scrum recomenda que 1(uma) pessoa não assuma 2(dois) papéis para não haver conflito de interesse. Porém dada as alternativas acima, o Scrum Master seria o mais indicado para a função, visto que ele está envolvido no projeto e muito próximo do time de desenvolvimento. Por questões trabalhistas e um ambiente sustentável de trabalho, não é uma opção o adiamento das férias do Dono do Produto.

133) O que é “Velocidade” em um time de Desenvolvimento?

- A) O número de pontos por história que um time de desenvolvimento pode entregar em uma Sprint.
- B) Critério para estimar o tamanho de uma Sprint.
- C) A soma dos itens do Backlog da Sprint.
- D) O limite de trabalho em andamento que comporta uma Sprint.

Resposta: A

Velocidade é o total de pontos que um time de desenvolvimento consegue entregar em uma Sprint.

134) O time de desenvolvimento vem trabalhando em um projeto com sprints de 3 semanas. O projeto possui um total de 10 sprints e o time acaba de terminar a Sprint 9. Com base no histórico das últimas Sprints o Scrum Master diz que não conseguiremos finalizar o trabalho em uma Sprint de 3 semanas e sugere que a Sprint 10 seja estendida para 4 semanas. A duração deve ser aumentada?

- A) Sim, pois o Scrum Master pode alterar a duração da Sprint.
- B) Não pois a duração da Sprint não pode ser alterada no Scrum.
- C) Sim, pois o desempenho das últimas Sprints é uma boa justificativa para replanejar o tamanho da última Sprint.
- D) Não, pois apenas o Time de Desenvolvimento pode alterar o tamanho da Sprint.

Resposta: C

O histórico das últimas sprints é um argumento válido para ser levado em consideração ao estimar ou planejar o tamanho da última Sprint, embora seja recomendado não manter as sprints com o mesmo tamanho sempre que possível.

135) Que tipo de contrato melhor se adapta ao Scrum?

- A) O modelo de Preço Fixo.
- B) O modelo de “Tempo e meios” (Time and Materials).
- C) Ambos acima.
- D) Nenhum acima.

Resposta: B

Apesar de ser possível utilizar vários modelos de contrato, o modelo de “Tempos e meios” é o que melhor se encaixa pela sua natureza adaptativa. O preço fixo pode gerar conflitos e discussões de contrato.

136) Que tipo de equipe melhor se encaixa ao modelo ágil?

- A) Equipes colocadas em uma mesma sala.
- B) Com muita experiência.
- C) Bem treinada.
- D) Auto Organizáveis.

Resposta: D

Um dos princípios no Scrum é ter uma equipe auto organizada.

137) O planejamento no Scrum é feito em vários níveis, reuniões diárias, sprints, visão...
Que termo melhor descreve o planejamento no Scrum?

- A) Planning Onion.
- B) Sprint Planning.
- C) Daily Planning.
- D) Planning Poker.

Resposta: A

Por possuir diversos níveis ou camadas de planejamento, o termo utilizado é o Planning Onion, em semelhança as camadas que uma cebola possui.

138) O time de desenvolvimento acredita que seria interessante ter uma opinião de um arquiteto sênior sobre o que eles estão desenvolvendo. Qual seria o melhor momento para essa opinião, visto que o arquiteto sênior não faz parte do Time de Desenvolvimento?

- A) Na reunião de planejamento da Sprint.
- B) Na reunião de retrospectiva da Sprint.
- C) Na reunião diária.
- D) Na reunião de revisão da Sprint.

Resposta: D

O melhor local para obter feedback sobre o que está sendo desenvolvido ao longo das Sprints é a reunião de revisão da Sprint onde são convidados os Stakeholders e partes externas para obter feedback sobre o desenvolvimento.

139) Em um time de desenvolvimento, dois colegas se revezam na programação na mesma estação de trabalho e dão feedback um no trabalho do outro. Qual a prática ágil está sendo usada por eles?

- A) Integração Contínua.
- B) Programação orientada a testes.
- C) Programação em Par.
- D) Testes unitários.

Resposta: C

A programação em par é a pratica onde pares de desenvolvedores compartilham uma mesma estação revezando na programação e feedback do trabalho sendo realizado.

140) O que é uma Sprint?

- A) Uma interação do Framework Scrum.
- B) Uma disputa entre desenvolvedores com foco na produção.
- C) Uma das técnicas da programação em par.
- D) O esforço extra do time para alcançar o objetivo do projeto.

Resposta: A

Uma interação no Scrum é chamada de Sprint.

141) Como funciona a técnica de estimativa por Triangulação para estimar histórias de usuário?

- A) Comparamos algumas histórias com outras histórias de referência e então estimamos.
- B) Classificamos por riscos as histórias e estimamos as no topo da lista.
- C) É feita uma média de todos os pontos com base nas estimativas feitas pelo time de desenvolvimento.
- D) São estimadas 3 histórias de uma vez e desprezado o menor valor estimado.

Resposta: A

A técnica de triangulação é muito utilizada no mundo ágil. Esta técnica é empregada comparando a complexidade de uma história com uma outra em então é feita uma estimativa de complexidade com base nessa comparação. Se for mais complexa por exemplo ela ganha mais pontos de complexidade em relação a história que usou como referência.

142) Em que momento um item é adicionado ao Backlog do Produto?

- A) Assim que o produto começa a ser desenvolvido.
- B) Ao término da codificação de um determinado item.
- C) Quando o cliente solicitar um novo requisito.
- D) Quando o Scrum Master avaliar necessário.

Resposta: C

Os novos requisitos ou itens para o Backlog do produto podem vir de variadas fontes, inclusive um pedido do cliente. Vale ressaltar que quem é o responsável por avaliar este novo item e incluir no Backlog do produto é o Dono do Produto.

143) Quem é o responsável pela priorização dos itens do Backlog do Produto?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master.
- C) O Cliente.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

O responsável é o Dono do Produto, ele pode até ser influenciado, mas a decisão compete a ele.

144) Uma história de usuário bem escrita segue o princípio do acrônimo "INVEST" que significa: Independente, Negociável, Valiosa, Estimável, Small ("Pequena") e testável. Com base nessa afirmação, o que significa o termo "Negociável"?

- A) Que o custo precisa ser sempre negociado com o Dono do Produto.
- B) Que o risco precisa ser negociado com a gerência sênior.
- C) Que o escopo deve ser negociado com o cliente.

Resposta: C

Negociável refere-se a conversa com o cliente, onde com base na expectativa do cliente será acordado o quão profunda será a história e sua prioridade com base no valor que ela representa para o produto. Ou seja, o escopo é variável (Negociável) e sofre adaptações sempre que for necessário.

145) Ao final do dia o time de desenvolvimento atualiza um quadro com o trabalho remanescente em seguida eles riscam uma linha reta em um gráfico. Que gráfico é este?

- A) Gráfico da Sprint.
- B) Gráfico BurnUP.
- C) Gráfico BurnDown.
- D) Gráfico de Gantt.

Resposta: D

O Gráfico BurnDown exibe o trabalho restante da iteração diariamente.

146) Quem é o conhecido como o “Guardião” do processo Scrum?

- A) O Dono do produto.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O PMO.
- D) O Scrum Master.

Resposta: D

É papel do Scrum Master pregar pelas boas práticas e o uso correto do processo Scrum. Ele é conhecido como o “Guardião do processo Scrum”.

147) Em um projeto com mais de um time de desenvolvimento, o time de desenvolvimento A está ciente que vai atrasar uma entrega que o time de desenvolvimento B depende. Em que cerimônia é o melhor lugar para tratar desta questão?

- A) Reunião diária integrada entre equipes.
- B) Na reunião diária de um dos times.
- C) Na revisão da Sprint
- D) Na Scrum of Scrums.

Resposta: D

É na Scrum of Scrums que o time pode sincronizar assuntos e dependências entre os times que participam do mesmo projeto.

148) Quem é o responsável por conduzir a reunião de Planejamento da Sprint?

- A) Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) Ninguém.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

Não existe o papel de condutor da reunião. O foco é colaborativo e todos os papéis são responsáveis por produzir o Objetivo da Sprint, bem como o Backlog da Sprint. A reunião como um todo não possui tal responsável.

149) Ao avaliar o gráfico BurnDown de barras, o Scrum Master percebeu que uma das barras está com a parte inferior acima do eixo horizontal do gráfico. A que conclusão o Scrum Master pode chegar?

- A) O time está entregando menos histórias que o planejado.
- B) O time está entregando mais histórias que o planejado.
- C) Foi adicionado mais trabalho que o previsto durante a Sprint.
- D) Foi removido trabalho do projeto durante a Sprint.

Resposta: D

Isso representa que o trabalho foi removido durante a Sprint. Se a barra estivesse abaixo o eixo horizontal, significaria que mais trabalho foi adicionado durante a Sprint.

150) Porque um quadro Kanban (ou ScrumBan) ajuda ao time de desenvolvimento ao longo de uma Sprint?

- A) Ele ajuda ao Scrum Master a controlar o trabalho do time de desenvolvimento.
- B) Ajuda ao time de desenvolvimento a controlar o seu próprio trabalho.
- C) Ajuda a mostrar a empresa que eles estão produzindo e muito ocupados.
- D) Ajuda ao Dono do produto a controlar as tarefas do time de desenvolvimento.

Resposta: B

Um dos princípios do Scrum são times auto organizáveis, logo o quadro ajuda ao próprio time de desenvolvimento a se auto organizar e não permitir que outros o façam.

151) Sua equipe vai desenvolver um novo aplicativo para a empresa e está muito motivada em usar o Scrum nesse novo projeto, porem o cliente ainda não está convencido que isso seria mais produtivo para o projeto, visto que o modelo cascata é o mais utilizado na empresa atualmente. O que o time deve fazer?

- A) O Scrum Master deve fazer adaptações no Scrum para contemplar algumas práticas do modelo clássico.
- B) Iniciar o projeto com Scrum e convencer o cliente ao longo das entregas.
- C) Não usar o Scrum até que o cliente esteja convencido dos benefícios reais do Scrum.

Resposta: C

É fundamental que o cliente esteja convencido e dê todo o apoio e autonomia necessária que o Scrum precisa para ser aplicado com sucesso. Sem esse apoio o Scrum pode não performar da forma esperada. Mudar o Scrum também não é uma opção, visto que você não estaria de fato utilizando o Scrum.

152) O Scrum permite e aceita mudanças de forma muito natural. Porém em uma Sprint ele não permite algumas mudanças como por exemplo a mudança do time de desenvolvimento e o objetivo da Sprint. Porque é importante não mudar isso?

- A) Porque aumentaria o custo de novas contratações.
- B) Porque isso vai gerar uma visão distorcida na revisão da Sprint sobre quem fez o trabalho.
- C) Porque isso poderia tirar o foco do time de desenvolvimento sobre a entrega da Sprint atual.
- D) Porque mostraria que o Scrum não é importante para a empresa.

Resposta: C

A troca do time de desenvolvimento ao longo da Sprint e a mudança do objetivo da Sprint impacta diretamente a produtividade do time de desenvolvimento pois perde o foco do que precisa ser feito. A mudança do objetivo da Sprint também não é aceita. Caso o objetivo da Sprint não faça mais sentido, ela deve ser cancelada.

153) É responsabilidade do dono do produto ordenar o Backlog do produto. O custo é um dos fatores que ele leva em conta nesta ordenação, qual seria um outro nome para o custo?

- A) Risco.
- B) Disponibilidade.
- C) Velocidade.
- D) Tamanho.

Resposta: D

Como em um projeto Scrum o Time de desenvolvimento é fixo, o custo pode ser chamado também de Tamanho, visto que o que vai variar em uma história de usuário é o número de pontos que ela possui (quando relacionado a custo). Mais pontos de história, maior é o seu tamanho e como consequência o seu custo para ser desenvolvida.

154) Em um quadro de priorização utilizando a técnica MoSCoW, o que significa o “W”?

- A) When
- B) Win
- C) Wish
- D) Wont

Resposta: D

MoSCoW: Must, Should, Could e Wont.

155) Em que momento do projeto deve acontecer a refatoração do código?

- A) De forma contínua e sempre que for avaliado necessário.
- B) Ao final da Sprint.
- C) Em uma Sprint específica para refatoração.
- D) Quando for definido pelo Scrum Master o melhor momento.

Resposta: A

O Scrum prega que a melhor prática é refatorar sempre que preciso e o mais breve possível. Afim de garantir a qualidade da entrega e reduzir o débito técnico.

156) Que tipo de esforço o time de desenvolvimento deve empregar ao longo de uma Sprint para uma entrega com qualidade?

- A) Iniciação, planejamento, execução, finalização e controle.
- B) Design, planejamento e execução.
- C) Conforme o que estiver na Definição de Pronto (DoD).

Resposta: C

O objetivo do time deve ter o foco no que foi escrito na Definição de Pronto (DoD). Toda a entrega deve obedecer aos critérios de pronto que lá estão.

157) Em uma reunião de Scrum of Scrums, bem como nas reuniões diárias, 3(três) perguntas são respondidas e mais uma quarta é feita. Que quarta pergunta é esta?

- A) Qual o tamanho atual do time?
- B) Quando será a próxima reunião.
- C) O que o time vai desenvolver que vai impactar ou gerar dependências entre os times Scrum.
- D) Quando vamos finalizar a Sprint atual.

Resposta: C

Na reunião de “Scrum of Scrums” é onde questões de dependências e integração são tratadas entre os times de desenvolvimento distribuídos.

158) Uma dada história foi estimada com 10 pontos de complexidade. O que melhor representa o significado deste número?

- A) O esforço em HH para a dada história.
- B) O número de dias para a sua conclusão.
- C) O tamanho da história em relação as outras histórias.
- D) O esforço em horas distribuído para todo o time de desenvolvimento.

Resposta: C

Pontos de história ou complexidade servem para comparação de complexidade de uma história com outras, ele não serve como esforço em horas.

159) O dono do produto precisa que uma história de usuário seja concluída em 3 dias, o Scrum Master acha viável em 5 dias, um arquiteto sênior externo a equipe foi consultado e estimou 4 dias e o time de desenvolvimento acredita que sejam necessários 6 dias. Qual a estimativa deve ser considerada para esta história?

- A) A do Scrum Master.
- B) A do Dono do Produto.
- C) A do Time de Desenvolvimento.
- D) A do Arquiteto Sênior.

Resposta: C

A estimativa deve ser dada sempre pelo Time de Desenvolvimento. Esta é a única estimativa aceita.

160) Qual o objetivo da Reunião diária (Daily Meeting)?

- A) Para que o Dono do Produto adicione mais itens a Sprint.
- B) Permitir um posicionamento do projeto ao Dono do Produto.
- C) Permitir que o time de desenvolvimento inspecione o trabalho realizado desde a última reunião.
- D) Dar feedback do avanço do projeto aos Stakeholders.

Resposta: C

Esta reunião é para o benefício do próprio time de desenvolvimento. Apenas o time de desenvolvimento é obrigado a participar desta reunião. Ela não tem o propósito de dar status aos demais envolvidos no projeto. Esta é uma reunião timebox de 15 minutos.

161) O que um Scrum Master deve fazer para manter a melhor produtividade do Time de Desenvolvimento?

- A) Priorizar de forma transparente os itens do Backlog do Produto.
- B) Não permitir mudanças no Backlog do produto após o início da Sprint.
- C) Apoiar o Time de Desenvolvimento e remover os impedimentos relatados.

Resposta: C

É papel do Scrum Master remover os impedimentos e apoiar o Time de Desenvolvimento. Priorizar o Backlog do Produto é papel do Dono do Produto e mudanças são bem-vindas no Scrum sempre que fizer sentido para o projeto.

162) No Scrum a colaboração é chave para o sucesso do projeto. O que melhor descreve este princípio?

- A) Comunicação Osmótica.
- B) Divulgação do status do projeto.
- C) Radiadores de Informação.
- D) Times distribuídos.

Resposta: A

Radiadores de informação são muito importantes pois mostram informações atualizadas para todos os envolvidos, porém o melhor descreve a colaboração é a comunicação Osmótica, pois isso acontece quando todos estão trabalhando em um mesmo ambiente e podem trocar facilmente informações ou escutar conversas entre o time e estar atualizado do que está acontecendo no momento exato do acontecimento.

163) Em qual evento acontece a apresentação do trabalho desenvolvido durante a Sprint e tem o objetivo de colher feedback e levantar mudanças no projeto?

- A) Reunião Revisão da Sprint.
- B) Reunião Diária (Daily Scrum).
- C) Reunião de Retrospectiva.
- D) Reunião de Planejamento da Sprint.

Resposta: A

Também conhecida como Demo da Sprint, a reunião de revisão da Sprint é onde é apresentado o trabalho desenvolvido durante a Sprint e é recebido feedback dos envolvidos, bem como eventuais solicitações de mudança para o Backlog do Produto.

164) Ao término da reunião de planejamento da Sprint teremos uma lista de itens selecionado e um objetivo ou meta da Sprint. Quem é o responsável por entregar o que foi acordado durante esta reunião?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master.
- D) Os programadores.

Resposta: B

Cabe ao time de desenvolvimento se auto organizar e fazer o que for preciso para entregar o que ele se comprometeu durante o planejamento da Sprint.

165) Quem melhor poderia relatar sobre as o avanço do projeto em relação ao objetivo de negócio que precisa ser alcançado?

- A) O Dono do Produto.
- B) Scrum Master.
- C) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

É papel do Dono do Produto garantir o que o projeto está avançando em direção ao objetivo de negócio do produto e garantir que tudo isto está alinhado com as expectativas do cliente.

166) Porque contrato que utilizam o modelo “Time and Materials” ou “Unidades Fixas” são preferidos no Scrum ao invés de “Fixed Price” (Preço Fixo)?

- A) Pois permite a definição de todo o escopo do projeto e facilita sua precificação.
- B) Pois é mais compatível com a natureza adaptativa de um projeto que utiliza o Scrum.
- C) Pois ele garante uma maior previsibilidade de relação aos custos e datas de entrega.

Resposta: B

A natureza adaptativa de um projeto Scrum necessita de um modelo de contrato que suporte este formato de trabalho. Dessa forma o cliente pode negociar entregas e o escopo que faz sentido para o seu negócio ao longo das sprints, ao invés de tentar prever todas as funcionalidades e possíveis datas de forma prematura.

167) Qual a seguir é uma das três perguntas respondidas pelo time de Desenvolvimento durante a Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) O que irei fazer até a próxima reunião?
- B) Qual o esforço que vou gastar na próxima tarefa?
- C) Quem vai ser o responsável pela próxima tarefa?

Resposta: A

As três perguntas a serem respondidas na reunião diária são: “O que foi realizado desde a última reunião”, “O que irei fazer até a próxima reunião” e “Quais são os impedimentos no caminho”.

168) O que um real motivo para que a Reunião Diária ocorra diariamente e em seu Time Box de 15 minutos?

- A) Porque é o momento apropriado para o Time de Desenvolvimento tire dúvidas sobre o trabalho que estão fazendo.
- B) Porque permite o time a planejar e dar transparência do trabalho que precisa ser feito até o próximo dia.
- C) Porque permite que o time informe o andamento do projeto diariamente ao Dono do Produto.

Resposta: B

É nesta reunião em que é respondida a pergunta: “O que irei fazer até a próxima reunião diária? ”.

169) Uma das saídas da reunião de planejamento da Sprint é o Backlog da Sprint. Quem é responsável por distribuir os itens e tarefas ali contidos entre os membros do Time de Desenvolvimento?

- A) O Líder o time de desenvolvimento.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.
- D) Nenhuma das respostas acima.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento deve ser auto organizável e cabe a ele mesmo cuidar desta questão da maneira que eles entenderem apropriada para entregar com qualidade o que foi acordado durante a reunião de planejamento da Sprint.

170) Em uma abordagem clássica existe o papel de Gerente de Projetos. Qual papel é equivalente ao Gerente de Projetos no Scrum?

- A) O Scrum Master.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Dono do Produto.
- D) Este papel não existe no Scrum.

Resposta: D

Não existe este papel no Scrum, mesmo que parte do trabalho que faz um Gerente de projetos (no modelo clássico) sejam divididos entre o Scrum Master e o Dono do produto.

171) O que acontece durante a reunião de Planejamento da Sprint?

- A) O Time de desenvolvimento estima todo o Backlog do Produto em detalhe.
- B) O Dono do Produto avalia o que o time de desenvolvimento irá entregar nas próximas Sprints.
- C) O Time de Desenvolvimento seleciona os itens do Backlog do Produto com base em sua capacidade produtiva e no objetivo da Sprint (Sprint Goal).

Resposta: C

Todos do Time Scrum participam e colaboram com a reunião, mas somente o Time Desenvolvimento estima o que conseguirá fazer dentro da próxima Sprint. Dessa forma ele se compromete com a entrega com qualidade.

172) O Time de Desenvolvimento colocou no meio da Sala um quadro exibindo o status dos últimos testes realizados. Que tipo de ferramenta é esta?

- A) Radiador de Informação.
- B) Status Report.
- C) Comunicação osmótica.

Resposta: A

Um Radiador de informação é um meio que de forma explícita e de fácil acesso, são exibidas informações atuais sobre o trabalho atual do Time de Desenvolvimento. Por exemplo, o resultado dos últimos testes executados.

173) Um ambiente e infra adequadas para um Time Ágil é aquele que facilite o seu trabalho em vários aspectos. O que melhor se enquadra nesta afirmação?

- A) Espaço para um Radiador de Informação.
- B) Estações de trabalho separadas para aumentar a privacidade do membro do time.
- C) Computadores estilizados e personalizado de acordo com o gosto do membro do Time de desenvolvimento.

Resposta: A

Ter um espaço para um Radiador de informação, das respostas acima é o que mais irá contribuir para a melhora do ambiente produtivo.

174) Quem é o proprietário do Backlog da Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) Apenas o Time de desenvolvimento.
- C) O Scrum Master.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: B

Apenas o Time de Desenvolvimento pode alterar o Backlog da Sprint, portanto é ele o proprietário do Backlog da Sprint. O Dono do Produto é proprietário do Backlog do Produto.

175) Qual prática ágil permite que um desenvolvedor aprenda assistindo outro desenvolvedor produzindo código para uma dada aplicação?

- A) Programação osmótica.
- B) Teste Unitário.
- C) Refatoração de Código.
- D) Programação em Par.

Resposta: D

Uma das técnicas utilizadas no Extreme Programming é a programação em par. É uma técnica onde todo o código produzido deve ser produzido com 2(dois) desenvolvedores utilizando a mesma estação de trabalho.

176) No Scrum existem vários níveis de planejamento. Que termo ilustra esses diversos níveis de planejamento?

- A) Planejamento Iterativo Incremental.
- B) Anéis de Cebola.
- C) Planning Poker.
- D) Planejamento em ondas sucessivas.

Resposta: B

Anéis de Cebola. Pois ao olhar graficamente os diversos níveis de Planejamento no Scrum, ele se assemelha às camadas de uma cebola.

177) Durante a reunião de Planejamento da Sprint o Time de Desenvolvimento percebe que a Sprint atual de 2 semanas vai ficar curta demais para comportar os itens que eles se comprometeram e sugeriram aumentar o tamanho apenas da próxima Sprint e depois retornar para o tamanho original de 2 semanas para as demais Sprints. Isso deveria ser feito?

- A) Sim, pois o time de desenvolvimento não conseguiria desenvolver tudo em apenas 2 semanas.
- B) Não. Pois não se deve fazer alterações eventuais na duração da Sprint, apenas se o Time de Desenvolvimento avaliar necessário o aumento de todas as sprints do Projeto, ou seja, no caso de um erro de dimensionamento do tamanho das Sprints.
- C) Não pois somente o Dono do produto poderia alterar a duração das Sprints.

Resposta: B

A duração da Sprint até pode ser alterada ao longo do projeto, mas não de forma eventual. Se for preciso replanejar o tamanho das sprints, este deve ser feito para todas as sprints e não apenas para uma única Sprint.

178) O que falar para um cliente para tentar convencer a ele sobre os benefícios do Scrum?

- A) Ele vai receber regularmente software funcionando.
- B) As mudanças serão bem-vindas e sem custo no projeto.
- C) O cliente vai ter mais controle sobre o Time de Desenvolvimento.
- D) Vai demandar menos tempo em reuniões com usuários.

Resposta: A

Um dos benefícios do Scrum é receber um incremento de software potencialmente utilizável ao final de cada iteração (Sprint).

179) O que melhor descreve um radiador de Informação?

- A) Um processo automatizado que divulgação de informação via e-mail.
- B) Um conjunto de regras e boas prática sobre como divulgar de forma ágil a informação.
- C) Um relatório de status enviado aos envolvidos no projeto.
- D) Um painel ou quadro fixo que exibe informações atuais do projeto.

Resposta: D

Um radiador de informação é comumente apresentado em um quadro no meio da sala, corredores ou paredes contendo informações atuais do projeto como, custos, testes, lições aprendidas, andamento do projeto, riscos, etc. Ele deve estar o máximo explícito possível e de fácil acesso para todos os envolvidos no projeto.

180) Sobre a Reunião Diária (Daily Meeting) com o foco no monitoramento do projeto qual das afirmações abaixo melhor descreve a importância desta reunião?

- A) Ela ajuda ao Time de Desenvolvimento a entender como estão avançando no projeto e quais são suas questões.
- B) Ela é muito boa para passar um status atualizado ao Dono do Produto.
- C) Ela não possui papel importante no monitoramento do projeto pois as equipes são auto organizáveis.
- D) Ela permite que o Scrum Master obtenha o % de completude das tarefas com cada membro do time de Desenvolvimento.

Resposta: A

Respondendo as 3(três) perguntas durante a reunião diária irá ajudar ao Time de Desenvolvimento a entender como está avançando e quais são suas questões ou impedimentos. As 3(três) perguntas a serem respondidas são:

- O que fiz desde a última reunião?
- O que farei até a próxima reunião?
- Quais são os impedimentos que impacta o meu trabalho?

181) Um time de desenvolvimento consegue produzir 4 horas em uma jornada normal de 8 horas de trabalho. Uma história é estimada em 16 horas ideias, qual o tempo necessário para concluir essa história?

- A) 4 dias
- B) 3 dias
- C) 7 dias
- D) 2,5 dias

Resposta: A

16 horas / 4horas produtivas = 4 dias de 8 horas.

182) Em uma reunião de Planejamento de Release, os acionistas estão divergindo sobre as funcionalidades que devem embarcar em cada release, por questões de interesse próprio e não pelo desenvolvimento do produto efetivamente. O que deve ser feito nesta situação?

- A) Pedir ao Presidente da empresa que decida.
- B) Desenvolver o que for mais simples primeiro.
- C) Aceitar a opinião do acionista que tem a maior parte da empresa.
- D) O Dono do produto precisa decidir o que precisa ser desenvolvido e em qual release isso será feito.

Resposta: D

Cabe ao Dono do Produto criar o plano de liberação (ou plano de release). Ele poderá ser influenciado nesta decisão, mas a decisão é dele.

183) O Dono do Produto deseja participar das reuniões diárias (Daily Meeting) com a ideia de ficar mais por dentro do desenvolvimento do projeto. O que fazer no caso de você ser o Scrum Master?

- A) Não permitir que o Dono do Produto participe.
- B) Permitir mas alinhar com o Dono do Produto que ele não interfira na reunião, que ele apenas observe.
- C) Não haveria problemas, pois ele poderia esclarecer as dúvidas e sugerir ideias.

Resposta: Não é recomendada a participação do Dono do produto, pois esta é uma reunião entre o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto poderia acabar influenciando decisões ou gerando uma certa “timidez” com o Time de Desenvolvimento.

184) Um Gerente Sênior deseja receber relatórios de status diariamente do andamento do projeto. Quem melhor poderia cuidar dessa demanda?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) Um membro do Time de Desenvolvimento.
- D) O Gerente de Projetos.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento não deveria se envolver com este tipo de trabalho pois não estaria trabalhando com foco nas entregas comprometidas na Sprint. O Scrum Master por estar mais próximo da equipe, seria mais indicado que o Dono do Produto para este trabalho.

185) Em uma Sprint de 4 semanas, um membro do Time de Desenvolvimento tirou 1 dia de folga. Ao final da Sprint o time de desenvolvimento não atingiu ao objetivo da Sprint e não concluiu nem a metade do que estava no Backlog da Sprint. A que conclusão podemos chegar?

- A) A equipe está desmotivada.
- B) O trabalho era muito complexo.
- C) O time está sobrecarregado de tanto trabalho.
- D) O Time não planejou a Sprint corretamente.

Resposta: D

Para uma Sprint de 4 semanas, um dia não representaria um impacto grande na entrega ou no objetivo da Sprint. Portanto a causa mais provável é o não planejamento adequado da Sprint.

186) Qual o objetivo da reunião Scrum of Scrums?

- A) Definir o documento de visão do projeto.
- B) Reunir e apresentar as equipes e suas tarefas.
- C) Dar início ao projeto Scrum.
- D) Sincronizar o trabalho de múltiplos time Scrum.

Resposta: D

O objetivo da Reunião Scrum of Scrums é sincronizar o trabalho entre os Times de desenvolvimento afim de dar transparência entre os times e verificar possíveis dependências no desenvolvimento.

187) No decorrer de uma reunião de revisão da Sprint (Sprint Review) um membro do Time de Desenvolvimento deseja sugerir ideias para otimizar a comunicação entre o Time. Como você deve proceder no papel de Scrum Master?

- A) Passar a voz ao membro do Time de Desenvolvimento para expor suas ideias.
- B) Sugerir ao membro do time que aguarde até a Reunião de Retrospectiva para apresentar essas ideias.
- C) Registrar as sugestões do membro do time de desenvolvimento.
- D) Seguir com a reunião e reservar os minutos finais para o membro apresentar as ideias.

Resposta: B

A reunião para discutir sobre processos ou método de trabalho é a reunião de Retrospectiva da Sprint. O foco da Revisão da Sprint é apresentar o que foi construído e receber feedback do Dono do Produto e Stakeholders.

188) Ao longo de uma Sprint o Time de Desenvolvimento percebe que não será possível entregar todas as histórias que foram acordadas na reunião de Planejamento da Sprint. Qual o melhor curso de ação a seguir?

- A) Aumentar o Time de Desenvolvimento.
- B) Iniciar o trabalho no regime de horas extras até a entrega.
- C) Pedir ao Dono do Produto para priorizar os itens e verificar o que poderia não ser entregue nesta Sprint.
- D) Aumentar o prazo da Sprint.

Resposta: C

Aumentar o Time de desenvolvimento ao longo da Sprint aumentaria a complexidade e não seria produtivo. Horas extras não seria um ritmo de trabalho a ser sustentado por muito tempo, aumentar o prazo da Sprint não é permitido. A melhor resposta é pedir ajuda ao Dono do Produto a priorizar e decidir o que poderia deixar de ser feito sem impactar muito o objetivo da Sprint.

189) Um time Scrum deseja reduzir a duração das Sprints até o final do projeto para 2 semanas. O que é mais importante a ser considerado?

- A) Se o Scrum Master autoriza tal redução.
- B) Garantir que os testes de regressão e refatoração possam ser finalizados até o final da segunda semana.
- C) Perguntar se os clientes e Stakeholders podem comparecer na reunião de Sprint Review a cada 2 semanas.

Resposta: C

O ponto mais importante a ser verificado é se os Stakeholders poderiam estar presentes na reunião de Revisão da Sprint, pois sem eles, tal reunião perderia o sentido e inviabilizaria a redução da Sprint para 2 semanas.

190) Em um grande projeto de implantação de ERP uma equipe de mais de 60 membros está envolvida no projeto e estão considerando utilizar o Framework Scrum. Qual seria a sua orientação diante do tamanho deste projeto?

- A) Informar que o Scrum não seria adequado para o projeto.
- B) Segmentar por área de negócio ou por módulos o ERP para que os times menores possam trabalhar em cada módulo e assim agregar mais valor o trabalho.
- C) Mesclar metodologias clássicas com o Scrum afim de ter um maior controle sobre o trabalho a ser realizado por um time grande.
- D) Seguir uma outra metodologia.

Resposta: B

Como em um sistema ERP normalmente é possível segmentar a implantação por área de negócio e também um Time Scrum não poderia ter mais do que 9 pessoas. Fica melhor a resposta de propor tal divisão por módulos.

191) Quem é o responsável por botar em prática as ações de melhoria discutidas durante a Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: D

Todo o Time Scrum é auto organizável e um dos benefícios da Reunião de Retrospectiva é a melhoria continua, todo o time deve ter a capacidade de pôr em prática o que foi discutido durante a Reunião de Retrospectiva

192) Durante a Reunião de Planejamento de Releases, diferentes opiniões de clientes apontam para direções opostas com base em seus interesses. Quem deve decidir o que estará contemplado em cada Release?

- A) Os clientes.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

Esta decisão é exclusiva do Dono do Produto, pois ele possui a visão do todo e sabe o que é e o que não possível ou adequado ser lançado em cada release do ponto de vista de negócio e de desenvolvimento. Ele pode ser influenciado, mas a decisão final é do Dono do Produto.

193) Qual o meio de comunicação mais eficaz segundo os princípios ágeis?

- A) Conversa “cara a cara”.
- B) Documentos compartilhados na rede.
- C) Vídeo conferência.
- D) E-mail.

Resposta: A

A conversa “Cara a Cara” é o meio mais eficaz. Times ágeis se apoiam muito na comunicação e colaboração. Os demais meios também são válidos, porém menos eficaz.

194) O que melhor explica o conceito de Time-Boxing?

- A) Aumentar a pressão no time para produzir em menos tempo.
- B) Trabalhar com planos apertados.
- C) Definir um tempo máximo para que algumas atividades aconteçam dentro deste tempo.
- D) Uma técnica de programação ágil.

Resposta: C

São eventos no Scrum com limite de tempo a serem executados dentro de um limite pré-estabelecido.

195) Na programação em Par, do que se compõe a dupla?

- A) Um desenvolvedor e um Analista.
- B) Dois desenvolvedores.
- C) Um Desenvolvedor e um Arquiteto.
- D) Um desenvolvedor e um Testador.

Resposta: B

Dois desenvolvedores é como está definido no XP (Extreme Programming) a técnica de programação em par.

196) Para que serve a Reunião de Scrum of Scrums?

- A) Para apresentar um status integrado do projeto ao Dono do Produto.
- B) Para alinhar as decisões de diferentes Scrum Masters em um projeto de grande porte com múltiplos Times de Desenvolvimento.
- C) Serve para sincronizar o trabalho entre múltiplos Times de Desenvolvimento e identificar dependências.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: C

Em projetos grandes onde vários times de desenvolvimento estão atuando em um mesmo produto, é nesta reunião (SoS) em que o trabalho será sincronizado e eventuais dependências identificadas.

197) Que forma de comunicação é a mais produtiva e intuitiva em um time ágil?

- A) Documentação clara e abrangente.
- B) Quadros de Tarefas.
- C) Radiadores de Informação.
- D) Comunicação Osmótica.

Resposta: C

A comunicação osmótica é a feita de maneira informal que flui naturalmente entre as pessoas por estarem trabalhando próximos uns aos outros ou até mesmo durante um bate papo em um almoço.

198) O que é valorizado segundo o Manifesto ágil?

- A) Documentação abrangente ao invés de software funcionando.
- B) Responder a mudanças ao invés de seguir um plano.
- C) Negociar contratos ao invés de colaborar com o cliente.
- D) Equipe especializada para garantir a maior qualidade do produto final.

Resposta: B

É um valor do Manifesto ágil. São eles:

- Interação entre indivíduos mais que processos e ferramentas.
- Produto funcionando mais que documentação extensa.
- Colaboração com o cliente mais que negociar contrato.
- Resposta a mudanças mais que seguir um plano.

199) O que abaixo faz parte da Definição de Pronto (DoD)?

- A) Requisitos funcionais.
- B) Processos de desenvolvimento.
- C) Duração de uma Sprint.
- D) Técnicas de estimativa.

Resposta: B

Processos de desenvolvimento podem fazer parte da definição de pronto, ele poderia por exemplo conter práticas de desenvolvimento adotadas pelo resto da empresa, como por exemplo que todo o código precisa ser um dado padrão de projeto durante a construção ou que cada classe precisa ter um teste unitário associado a ela.

200) Em uma auditoria interna, quem poderia melhor responder sobre como está o andamento do projeto como um todo?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master.

Resposta: A

O Dono do Produto é o proprietário do Backlog do Produto e sabe bem como está o andamento das entregas ao longo das sprints. É ele também quem cria o plano de Releases, logo é a melhor pessoa para dar tal informação.

201) O que é o Gráfico BurnDown da Release?

- A) Mostra as atividades realizadas pelo time de Desenvolvimento.
- B) Mostra o trabalho restante de uma Sprint.
- C) Mostra o custo do projeto.
- D) Mostra o que resta do Backlog do produto ao longo das liberações do projeto.

Resposta: D

O Gráfico mostra a quantidade itens que ainda restam desenvolver ao longo do planejamento da Release. Ele exibe os itens geralmente em formato de pontos de complexidade.

202) O que acontece quando uma Sprint é cancelada?

- A) Todo o Backlog da Sprint retorna para o Backlog do Produto.
- B) O Time é imediatamente dispensado do projeto.
- C) Os itens incompletos retornam para o Backlog do Produto e os que foram finalizados são avaliados se podem ser incorporados ao projeto.
- D) Os itens prontos são colocados em produção e os incompletos são descartados.

Resposta: C

Quando uma Sprint é cancelada, o Dono do avalia se os itens que foram finalizados podem incorporar o produto e os itens não finalizados retornam para o Backlog do Produto.

203) Para equipes com mais de um time de desenvolvimento, como o Backlog do produto deveria ser tratado?

- A) Deve haver um Backlog do produto para cada Time de Desenvolvimento com foco em sua área de negócio.
- B) Apenas um Backlog do Produto para todos os Times de Desenvolvimento.
- C) Não deve existir mais de um Time de Desenvolvimento.
- D) O Scrum Master deve avaliar esta questão.

Resposta: B

Para um único produto deve haver um único Backlog do Produto e também um único Dono do Produto.

204) Quando existe mais de um Time de Desenvolvimento, como devemos tratar a Definição de Pronto (Definition of Done)?

- A) Cada time precisa definir a sua com base no que será desenvolvido.
- B) Deve haver apenas um para Todos os Times de desenvolvimento.
- C) Depende do tamanho dos Times.
- D) Esta é uma decisão única do Scrum Master.

Resposta: B

Independentemente da quantidade de times de desenvolvimento, para um mesmo projeto deve-se adotar uma única definição de Pronto, isso visa garantir o mesmo nível de qualidade na entrega e ajuda aos Stakeholders entenderem quando um incremento está de fato pronto.

205) Como é feita a Definição de Pronto (Definition of Done)?

- A) É uma tarefa do Scrum Master.
- B) É definida pelo Dono do Produto e Stakeholders.
- C) O que for definido como “pronto” pelo Time Scrum.
- D) O que o cliente definir.

Resposta: C

Cabe ao Time Scrum escrever uma Definição de Pronto caso a empresa não possua a sua própria definição. Ela deve conter todos os critérios para que um incremento seja considerado pronto (Finalizado).

206) Qual o principal papel do Scrum Master?

- A) Apoiar o Time de Desenvolvimento e remover seus impedimentos.
- B) Monitorar o trabalho do Time de Desenvolvimento e dar feedback aos Stakeholders.
- C) Trabalhar com o Dono do Produto para desenvolver o Backlog do Produto.
- D) Conduzir a Reunião Diária (Daily Scrum).

Resposta: A

O papel do Scrum Master é de “Líder Servidor”, cabe a ele apoiar o time, remover seus impedimentos e garantir o correto uso do Scrum no projeto. Ele também é conhecido como “Guardião do processo Scrum”.

207) Quem pode cancelar uma Sprint?

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Produto.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Cliente.

Resposta: B

Apenas o Dono do Produto pode cancelar uma Sprint e ele geralmente o faz quando o sentido ou objetivo da Sprint (Sprint Goal) perde o sentido para o projeto. Por exemplo a mudança na legislação de uma funcionalidade que está sendo implementada.

208) Para uma Sprint de 1 mês, quanto tempo leva a Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) O tempo que for avaliado pelo Time Scrum.
- B) 3 horas.
- C) 4 horas.
- D) 8 horas.

Resposta: D

É um evento Timebox proporcional ao tamanho da Sprint. Para uma Sprint de 30 dias, é usado 8 horas. Para uma Sprint de 2 semanas, temos proporcionalmente a metade do tempo, 4 horas.

209) Em um projeto que utiliza o Scrum, pelo menos uma release?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Nem todo o projeto Scrum terá uma release. Em projetos menores pode não ser preciso criar um plano de release por se tratar de um projeto de curto prazo. Os planos de Release são utilizados para liberar versões utilizáveis do produto ao longo do seu desenvolvimento.

210) Qual a sequência correta dos eventos Scrum?

- A) Sprint0, Planejamento da Sprint, Reunião Diária, Reunião de Revisão da Sprint, Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- B) Sprint0, Planejamento da Sprint, Reunião Diária, Reunião de Retrospectiva da Sprint, Reunião de Revisão da Sprint.
- C) Planejamento da Sprint, Reunião Diária, Reunião de Revisão da Sprint, Reunião de Retrospectiva da Sprint.

Resposta: C

Não existe a Sprint0, algumas equipes criam a Sprint0 como uma espécie de pré-jogo para preparar o ambiente inicial do projeto. Mas essa não é uma prática oficial do Scrum e para o exame ela não existe. A ordem correta dos eventos é apresentada na opção B.

211) Quando podemos considerar um Item do Backlog do Produto como pronto?

- A) Quanto todo o trabalho relacionado a ele foi concluído.
- B) Quando ele atende a definição de Pronto.
- C) Ao final de uma Sprint.
- D) Quando ele passa nos testes de qualidade.

Resposta: B

Sempre devemos olhar para a definição de Pronto (Definition of Done) quando formos avaliar se um item está de fato “pronto” (Finalizado).

212) O que é incorreto afirmar sobre o Time de Desenvolvimento?

- A) Ele é auto organizado.
- B) Ele é quem gerencia suas próprias atividades.
- C) É um time multidisciplinar.
- D) Deve ter no máximo 12 membros.

Resposta: D

Um time de desenvolvimento deve ter o tamanho entre 3 e 9 membros. Pequeno o suficiente para dar agilidade e grande o suficiente para ter todas as habilidades necessárias no time para entregar o objetivo da Sprint.

213) O que é ser “Cross-Funcional” no Scrum?

- A) Significa possuir todas as habilidades em um time para entregar o objetivo da Sprint.
- B) Ter uma equipe com desenvolvedores e analistas de negócio em um mesmo ambiente.
- C) Ter um time dividido por área de negócio para facilitar a comunicação no mesmo nível entre ele e garantir uma maior produtividade.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento deve possuir todas as habilidades necessárias para executar todo o trabalho necessário em uma Sprint. Delegar trabalho para outros times ou equipe de fora aumenta a complexidade e diminui o comprometimento do Time de Desenvolvimento.

214) Qual o tamanho ideal de um Time de Desenvolvimento?

- A) Até 9 membros.
- B) Entre 3 e 9 membros.
- C) 9 membros.
- D) Até 10 membros.

Resposta: B

Importante ressaltar que estamos falando do Time de Desenvolvimento, o Scrum Master e Dono do Produto não entram nesta conta.

215) Qual a diferença entre Backlog do produto e o Backlog da Sprint?

- A) Eles são criados ao mesmo tempo.
- B) O Backlog do Produto é geralmente maior que o Backlog da Sprint.
- C) Eles são geralmente do mesmo tamanho.
- D) O Backlog do Produto é derivado do Backlog da Sprint.

Resposta: B

Como o Backlog da Sprint nasce do Backlog do produto, o Backlog do Produto geralmente é maior que o Backlog da Sprint. Durante a reunião de planejamento da Sprint é que o Backlog da Sprint nasce a partir dos itens selecionado do Backlog do produto.

216) Qual o tempo máximo recomendado para uma Sprint?

- A) 20 dias.
- B) 30 dias.
- C) 15 dias.
- D) 10 dias.

Resposta: B

A Sprint não pode ter sua duração maior que 30 dias.

217) Durante a Reunião de Planejamento da Sprint o Time de Desenvolvimento percebe que o volume de trabalho para a Sprint está muito alto e é possível que não dê tempo de finalizar tudo. O que o Time de Desenvolvimento deveria fazer?

- A) Trabalhar no regime de horas extras.
- B) Cancelar a Sprint.
- C) Iniciar a Sprint e ver o que será de fato possível entregar.
- D) Conversar com o Dono do Produto para ver o que é possível retirar do escopo da próxima Sprint.

Resposta: D

Isso é normal que aconteça, cabe ao Time de Desenvolvimento sinalizar o excesso de trabalho para o Dono do Produto. O Dono do Produto deve então, avaliar em conjunto com o Time o que será possível retirar do escopo da próxima Sprint. Fazer horas extras fere o ambiente sustentável do projeto.

218) O que é um evento Timebox?

- A) É um evento que precisa acontecer em um horário específico.
- B) O evento deve possuir um tempo mínimo para acontecer.
- C) O evento possui um limite máximo de tempo.
- D) É um evento crítico que precisa acontecer imediatamente.

Resposta: C

O evento possui um limite máximo para durar, mas ele pode acabar antes do limite máximo de tempo. São eventos timebox no Scrum: Reunião de Planejamento da Sprint, Sprint, Reunião Diária, Reunião de Revisão da Sprint e Reunião de Retrospectiva da Sprint.

219) Qual o papel que a gerencia ou alta gestão tem em relação ao Time Scrum como um todo?

- A) Contratar mais membros para o Time de desenvolvimento.
- B) Atuar com o Dono do Produto na visão estratégica do produto.
- C) Avaliar o desempenho do trabalho do time de Desenvolvimento.
- D) Definir critérios de aceitação do produto.

Resposta: B

O Dono do Produto atua com a gerencia e Stakeholders para garantir um maior ROI (Return of Investment) para o produto e alinhar as estratégias da empresa com o que está sendo desenvolvido. A gerencia também deve apoiar o Scrum Master a remover os impedimentos do Time de Desenvolvimento.

220) O Time de Desenvolvimento deve possuir:

- A) Desenvolvedores, analistas e testadores.
- B) As habilidades necessárias para finalizar todo o Backlog da Sprint.
- C) No máximo 10 membros.
- D) Um plano detalhado para concluir todo o trabalho da Sprint.

Resposta: B

Por se tratar de uma equipe multidisciplinar e auto gerenciável, o time precisa ter todas as habilidades para entregar o que ele se comprometeu durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

221) Quando um Time de Desenvolvimento percebe que não vai dar tempo de entregar tudo o que foi selecionado para a Sprint, a quem ele deve procurar?

- A) A gerencia funcional.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.

Resposta: C

O time de Desenvolvimento deve procurar o Dono do Produto para avaliar o que poderia ser removido da Sprint com o menor impacto na meta (Sprint Goal) da Sprint. Apenas o Dono do produto poderia ajudar neste trabalho por estar alinhado com a visão estratégica da empresa para o produto.

222) Quem é responsável por atualizar o Backlog da Sprint após o início da Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master.
- D) Após o início da Sprint, seu Backlog não deve ser alterado.

Resposta: B

O time de Desenvolvimento é o responsável pelo Backlog da Sprint e eventualmente é preciso ajustar estimativas de tarefas já existentes ou acrescentar uma nova tarefa. Por exemplo, o time de desenvolvimento pode perceber que é necessário criar mais uma tabela no banco de dados para uma nova funcionalidade.

223) O quanto de trabalho um Time de Desenvolvimento deve empregar para garantir a entregas do Itens que ele se comprometeu entregar durante o a Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) Analise, desenvolvimento e teste.
- B) Se for preciso, o time deve trabalhar após o horário para garantir a entrega.
- C) Todo o trabalho necessário para entregar um incremento de software funcionando e que atenda a Definição de Pronto.
- D) Todo o trabalho que der para ser feito na Sprint.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento precisa trabalhar em um ambiente sustentável e produzir um incremento de software potencialmente utilizável e que atenda a Definição de Pronto.

224) O diretor da empresa procura o Time de Desenvolvimento e pede para seja adicionado na Sprint um item importante que precisa ser logo desenvolvido. O que o Time de Desenvolvimento deve fazer?

- A) Ignorar o pedido do diretor.
- B) Adicionar o item a Sprint e remover um de igual valor.
- C) Adicionar o Item no Backlog do Produto.
- D) Procurar o Dono do Produto e relatar o ocorrido.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento não pode tomar essa decisão sozinho, ele precisa procurar o Dono do Produto e informar o que aconteceu. O Dono do Produto então deve procurar o diretor para avaliar a questão e se preciso, incluir no Backlog do Produto para ser priorizado na próxima Sprint.

225) Para garantir uma boa produtividade do Time de Desenvolvimento os itens que foram selecionados para o Backlog da Sprint não devem sofrer alterações ao longo da Sprint. Com base nesse conceito, o que é FALSO afirmar nas alternativas abaixo?

- A) O Backlog da Sprint pode aumentar com a decomposição de itens e a criação de novas tarefas pelo Time de Desenvolvimento.
- B) O Backlog da Sprint é completamente detalhado durante a Reunião de Planejamento da Sprint e não sofre mudanças.
- C) O Dono do Produto pode esclarecer dúvidas do Time de Desenvolvimento ao longo de uma Sprint.
- D) O Time de Desenvolvimento pode conversar com o Dono do Produto e incluir novos itens caso ele perceba que vai finalizar antes a Sprint.

Resposta: B

É natural que não seja possível decompor todo o trabalho que precisa ser feito na Sprint durante a Reunião de Planejamento da Sprint. Algumas tarefas podem ser identificadas apenas após o início da Sprint. Essa decomposição de itens é válida e inevitável, o que não pode é a inclusão de novos itens sem o consentimento do Time de desenvolvimento. Se o Time afirma que está com pouco trabalho, ele pode pedir a inclusão de mais itens ao Dono do Produto, mas apenas neste caso de possível ociosidade.

226) O que NÃO acontece durante a primeira Sprint?

- A) O Time de Desenvolvimento entrega software funcionando.
- B) O Time de Desenvolvimento sem compromete com a meta da Sprint.
- C) O Time de Desenvolvimento decompõe os Itens e cria novas tarefas para o Backlog da Sprint.
- D) O Time de Desenvolvimento cria um plano completo de desenvolvimento para todo o projeto.

Resposta: D

O Time de desenvolvimento ou qualquer um do Time Scrum não vai criar um plano completo de desenvolvimento para todo o projeto, essa não é a abordagem empírica que o Scrum prega. O que é detalhado são os itens do backlog da Sprint e mesmo assim podem ainda sofrer mais decomposições ao longo da Sprint.

227) De que forma o Scrum Master garante uma alta performance do Time de Desenvolvimento?

- A) Apoiando e facilitando as ações do Time de Desenvolvimento, bem como removendo seus impedimentos.
- B) Mantendo os itens de maior prioridade no topo do Backlog do Produto.
- C) Impedindo o acesso de pessoas a sala do time de Desenvolvimento.
- D) Garantindo que o Backlog da Sprint não sofrerá mudanças.

Resposta: A

O Scrum Master é conhecido como um “Líder Servidor” e o papel dele é servir ao Time de Desenvolvimento, apoiando suas decisões e removendo os impedimentos. Ele também tem o papel de garantir o correto uso do Scrum no projeto.

228) Qual o Time Box da Reunião Planejamento da Sprint (Sprint Planning) para uma Sprint de 2 semanas?

- A) 8 horas.
- B) 4 horas.
- C) 2 horas.
- D) 1 hora.

Resposta: B

Esse é um evento Timebox proporcional ao tamanho da Sprint, ou seja, para uma Sprint de 2 semanas o Timebox é de 4 horas e para uma Sprint de 30 dias o Timebox é de 8 horas. Vale lembrar que a Reunião de Planejamento da Sprint é dividida em 2(duas) partes: “Oque” e “Como”.

229) Um incremento de software funcionando é liberado para produção ao final de cada Sprint.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Ao final de cada Sprint temos um incremento de software funcional e potencialmente utilizável, mas não necessariamente este incremento será disponibilizado para produção, pode ser que não faça sentido liberar o software para o usuário final neste momento. Essa análise é do Dono do Produto, ele vai avaliar o melhor momento de disponibilizar uma versão para uso com base em seu plano de liberações (Release Planning).

230) Qual o tamanho máximo de uma Sprint?

- A) 30 dias.
- B) Não tão longa a ponto de os riscos aumentarem muito para o projeto.
- C) Não tão curta a ponto de não produzir um software funcionando.
- D) Todas as alternativas estão corretas.

Resposta: D

A Sprint deve sempre produzir um incremento de software funcional e potencialmente utilizável, ela também não pode ser tão longa a ponto de trazer riscos para o negócio e deve ser menor que 30 dias para garantir um maior contato dos Stakeholders com o produto sendo desenvolvido.

231) No Scrum não existe um Gerente de Projetos.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Um erro comum é achar que o Scrum Master é como se fosse um gerente de projetos em um modelo tradicional, no Scrum as equipes são auto gerenciáveis, o Scrum Master é um “Líder Servidor”.

232) Quem é o responsável em definir prioridades no Backlog do Produto?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master.
- D) O diretor da empresa.

Resposta: A

O Dono do Produto é o responsável pelo produto e por definir os itens prioritários no Backlog do produto. Ele também garante o melhor retorno sob o investimento (ROI) e garante que o projeto está alinhado com a visão estratégica da empresa.

233) De que forma é ordenado o Backlog do Produto?

- A) Os itens de maior valor no topo do Backlog.
- B) Os itens de menor valor no topo do Backlog.
- C) Da maneira que o Dono do Produto achar necessário.
- D) Os itens são ordenados por ordem de chegada ao Backlog.

Resposta: C

O Dono do Produto é o responsável por garantir o melhor retorno sob o investimento (ROI), ele tem a visão do todo e cabe a ele decidir o que deve ser feito primeiro levando em conta a visão estratégica da empresa e o plano de liberação.

234) Quem sabe mais sobre o projeto como um todo no sentido de visão de negócio?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: B

O Dono do Produto é o responsável por garantir o melhor retorno sob o investimento (ROI), ele tem a visão do todo e cabe a ele decidir o que deve ser feito primeiro levando em conta a visão estratégica da empresa e o plano de liberação.

235) Das opções abaixo, qual melhor descreve o papel do Dono do Produto?

- A) Assegurar que o produto está alinhado com a visão de negócio da empresa e garantir o melhor retorno sobre o investimento (ROI).
- B) Gerenciar todo o projeto.
- C) Cuidar para que o Time de desenvolvimento esteja produzindo e sem ociosidade.
- D) Estimar adequadamente os Itens do Backlog do Produto.

Resposta: A

Gerenciar o Projeto não seria um papel no Scrum, uma vez que o time de desenvolvimento é auto organizável, estimar itens do Backlog é de responsabilidade do Time de Desenvolvimento. O Dono do produto é responsável por garantir o maior ROI (Retorno sobre o Investimento) do produto com foco na visão de negócio da empresa.

236) Quem NÃO faz parte do Time Scrum?

- A) Gerente de Projetos.
- B) Dono do Produto.
- C) Scrum Master.
- D) Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

Não existe o papel de Gerente de Projetos no Scrum.

237) Quem faz parte de um Time Scrum?

- A) Dono do produto, Scrum Master, Stakeholders e Time de Desenvolvimento.
- B) Dono do Produto, Scrum Master e Desenvolvedores.
- C) Scrum Master, Time de Desenvolvimento e Dono do Produto.

Resposta: C

O Time Scrum é composto de: Dono do Produto, Scrum Master e o Time de Desenvolvimento. O cliente ou Stakeholders não fazem parte do Time Scrum.

238) O Scrum Master está com uma grande lista de problemas relatados pelo Time de Desenvolvimento e não está conseguindo resolver todos com rapidez. O que ele deve fazer?

- A) Pausar a Sprint.
- B) Pedir ajuda a gerencia e explicar os possíveis impactos e colaborar com o Time de desenvolvimento para priorizar os problemas e atacar os mais críticos primeiro.
- C) Agendar uma reunião com outros gerentes de projeto e ver o que eles estão fazendo para resolver os seus problemas.
- D) Explicar ao time que ele não está tendo apoio da Gerencia e pedir mais empenho ao Time para não perder o foco da meta da Sprint (Sprint Goal).

Resposta: B

A transparência é um conceito forte no Scrum, expor os problemas para a gerência e pedir ajuda é uma boa opção, ele também pode se reunir com o Time de Desenvolvimento para priorizar o que é mais impactante para o time e buscar soluções.

239) Por qual motivo o Scrum Master participa da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Para formalizar em ata o que está sendo decidido pelo Time.
- B) Para garantir que todos estão respondendo as 3 perguntas.
- C) O Scrum Master não precisa participar da Reunião Diária.
- D) Para elaborar um relatório de status aos StakeHolders.

Resposta: C

O Scrum Master não participa da Reunião Diária. Ele deve garantir que a reunião está acontecendo e que o time não tem dúvidas sobre o processo. A Reunião Diária é realizada pelo Time de Desenvolvimento e para o Time de Desenvolvimento apenas.

240) O Scrum Master possui uma posição de gestão?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Ele possui uma posição de gestão do processo Scrum e não de gestão de pessoas. A filosofia do Scrum prega equipes auto organizáveis. Ele é visto como um “Líder Servidor” ou também como o “Guardião” do processo Scrum. Cabe a ele apoiar o time de desenvolvimento e remover seus impedimentos.

241) O que melhor descreve o objetivo da Reunião de Revisão da Sprint?

- A) Ele serve para tratar de lições aprendidas e melhorias no processo de trabalho do Time.
- B) É uma reunião informal onde é apresentado o software produzido ao Dono do Produto e StakeHolders
- C) É uma revisão das atividades do Time de Desenvolvimento durante a Sprint
- D) É uma reunião usada para motivar o time e agradecer pelo trabalho bem feito

Resposta: B

Ao longo da Reunião de revisão da Sprint o time de desenvolvimento apresenta para o dono do produto e StakeHolders o incremento produzido. Eles recebem feedback e avaliam possíveis mudanças para a próxima Sprint. Neste momento também, novos itens podem entrar para o Backlog do Produto.

242) Qual o tamanho máximo da Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) 3 horas.
- B) 4 horas.
- C) 5 horas.
- D) 8 horas.

Resposta: B

Durante o exame de certificação, sempre que não for falado do tamanho da Sprint, assuma que o tamanho é de 30 dias. Neste caso como é um evento Timebox, a reunião dura 4 horas para um Sprint de 30 dias.

243) Quem obrigatoriamente precisa estar na Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Todo o Time Scrum.
- B) O Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master e o Time de Desenvolvimento.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

Apenas o Time de Desenvolvimento deve estar presente na reunião diária (Daily Scrum). O Scrum Master pode participar se for preciso para garantir o correto uso do processo e o Dono do Produto não deve participar para não tirar a liberdade do Time de Desenvolvimento.

244) Porque é recomendado que a Reunião Diária (Daily Meeting) aconteça sempre no mesmo local e horário?

- A) Pois pode ser complicado agendar uma sala.
- B) Pois a gerencia prefere assim.
- C) Pois é mais produtivo, pois todos já sabem sempre onde e quando irá acontecer.
- D) Não existe tal recomendação no Scrum.

Resposta: C

Ter um local e horário fixo aumenta a produtividade e reduz a complexidade de realizar a reunião. É recomendado também que a Reunião Diária ocorra logo no primeiro horário do dia, para facilitar o controle das atividades e o entendimento de todos sobre como estamos progredindo no dia.

245) O que melhor descreve o Scrum abaixo?

- A) Um guia de boas práticas de gerenciamento de projetos ágeis.
- B) Uma metodologia de gestão em ondas sucessivas.
- C) Um Framework ágil.
- D) Um padrão de projeto para desenvolvimento de sistemas ágeis.

Resposta: C

Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. No Scrum, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de Sprints. O Sprint representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado.

246) O que abaixo não é um evento Timebox?

- A) Sprint.
- B) Reunião de Revisão da Sprint.
- C) Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- D) Sprint0.

Resposta: D

A Sprint0 não existe oficialmente no Scrum. O que acontece em muitos projeto é usar um tempo antes da primeira Sprint para discutir um pouco do negócio com o time, ajustar questões de infraestrutura, divisão da equipe, algumas estimativas iniciais, etc... esta fase é conhecida no mercado como Sprint0 ou Pré-jogo, mas para o exame de certificação você deve assumir que ela não existe.

247) Como um gerente de uma outra área poderia participar da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Ele deve entrar em contato com o Scrum Master para facilitar sua participação
- B) O Dono do Produto poderia representar o gerente levando suas questões para a reunião, uma vez que apenas o Time Scrum pode participar da Reunião Diária
- C) Apenas o Time de Desenvolvimento participa desta reunião
- D) O Scrum Master representaria o gerente por ele não fazer parte do Time Scrum

Resposta: C

A Reunião Diária é uma reunião apenas do Time de Desenvolvimento, ela serve para o time sincronizar o trabalho e responder as 3 perguntas: O que fiz desde ontem, o que farei hoje e quais são os impedimentos.

248) Quais dos assuntos abaixo são tipicamente abordados em uma Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) O que fazer e como fazer.
- B) O que fazer e quem vai fazer.
- C) O que fazer e quando fazer.
- D) Qual deve ser o Time de desenvolvimento para a próxima Sprint.

Resposta: A

A reunião de planejamento da Sprint é dividida em duas partes, a primeira parte (O que fazer) serve para entender o que o Dono do Produto deseja que seja entregue para a próxima Sprint e a segunda parte (O como fazer) é mais focada no Time de Desenvolvimento, onde eles decompõem os itens criando tarefas que são necessárias para executar o trabalho.

249) Quando mais de um Time de Desenvolvimento está trabalhando em um único projeto, eles devem manter diferentes Backlogs do Produto, cada um segmentado para a área de atuação de cada time.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Com foco em manter a integração e diminuir a complexidade entre os times, não deve haver mais de um Backlog do Produto. Independente do tamanho do projeto, o Backlog é único para o mesmo produto.

250) Como deve ser formatada a Definição de Pronto quando mais de um Time de Desenvolvimento está trabalhando em um mesmo projeto?

- A) Cada time de desenvolvimento deve ter a sua própria Definição de Pronto.
- B) Depende do tamanho do projeto.
- C) Neste caso o Scrum Master deve definir a melhor opção.
- D) Deve existir apenas um para todos os Times de Desenvolvimento.

Resposta: D

A definição de Pronto tem que ser única para o mesmo produto. Dessa forma possibilita que todos os envolvidos, inclusive os Stakeholders tenham uma visão transparente se um incremento está de fato pronto ou não. Pode ser que a empresa já forneça essa definição de pronto por já trabalhar com desenvolvimento de software, mas se for preciso, o time de Desenvolvimento deve criar uma única para todo o projeto.

251) Qual a finalidade do Gráfico BurnDown no monitoramento do projeto.

- A) Exibir a quantidade de itens que ainda restam na Sprint.
- B) Exibir a velocidade de cada membro do Time de Desenvolvimento.
- C) Exibir o trabalho restante em uma Sprint.
- D) Exibe os riscos mais relevantes do projeto.

Resposta: C

O Gráfico BurnDown sempre apresenta os valores restantes de trabalho. Ele não exibe a quantidade de itens, ele mostra uma visão por pontos de história ou horas que ainda restam para o fim.

252) Quais são os impactos de não ter uma boa Definição de Pronto?

- A) Os StakeHolders poderiam não saber se um item está de fato pronto.
- B) O Time de Desenvolvimento poderia não saber o seu progresso real.
- C) O Dono do Produto teria dificuldades em avaliar a qualidade da entrega.
- D) Todas as respostas acima estão corretas.

Resposta: D

Todas as opções são possíveis problemas gerados por não ter uma Definição de Pronto bem elaborada.

253) Em relação a Times auto organizáveis, o que NÃO é correto afirmar?

- A) A criatividade aumenta.
- B) A Satisfação do time aumenta.
- C) O comprometimento do time aumenta.
- D) A jornada de trabalho do time aumenta.

Resposta: D

O Scrum prega que o ambiente deve se manter sustentável, não é a filosofia do Scrum aumentar a jornada de trabalho do time. Todas as demais respostas são comprovadamente características de um time ágil.

254) Quem é o Dono do Backlog da Sprint?

- A) O Time de Desenvolvimento.
- B) O dono do Produto.
- C) Os Stakeholders.
- D) O Scrum Master.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento é o dono do Backlog da Sprint, este Backlog é criado a partir do Backlog do Produto durante a primeira fase da reunião de planejamento da Sprint. O Time de Desenvolvimento se compromete com o Dono do Produto a entregar os itens selecionados para a Sprint.

255) Um Time de desenvolvimento está com um conflito interno com um dos membros do time. Quem deveria cuidar deste assunto?

- A) O Dono do produto com apoio do Scrum Master.
- B) O Scrum Master.
- C) O gerente funcional (Dono do Recurso).
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

Como trata-se de uma equipe auto organizável, cabe ao próprio Time de desenvolvimento resolver problemas de conflitos internos e demais questões inerentes ao time.

256) O que faz o Scrum Master durante a Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Ele anota tudo para ser registrado em ata.
- B) Ele evidencia os problemas do time ao longo da Sprint.
- C) Ele facilita a reunião e participa como um membro do Time Scrum como qualquer pessoa.
- D) Ele é responsável por registrar todas as dúvidas e definir o plano de ação.

Resposta: C

O Papel do Scrum Master é incentivar o time a discutir seus processos e questões para melhorar, mas ele também participa como um membro do time colocando suas sugestões de melhoria assim como qualquer membro o faz. É uma reunião de lições aprendidas e de muito valor para todos do Time Scrum.

257) O Dono do Produto não deve ir a Reunião de Planejamento da Sprint sem a meta da Sprint definida.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

A meta da Sprint é definida em conjunto com o Time de Desenvolvimento durante a primeira fase da reunião de Planejamento da Sprint.

258) O Scrum é uma metodologia com processos completos e bem definidos sobre como desenvolver um software de forma ágil.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: O Scrum é um Framework e não uma metodologia, ele também não define padrões ou processos de como desenvolver um software. O time de desenvolvimento é livre para usar a melhor abordagem que quiser para desenvolver seu software.

259) Das opções abaixo o que está correto afirmar sobre o Backlog do Produto?

- A) Ele é derivado do Backlog da Sprint.
- B) Os itens maiores ficam no topo do Backlog priorizados para a próxima Sprint
- C) Ele possui todos os itens bem detalhados para serem usados nas Sprints ao longo do projeto.
- D) Ele possui uma lista ordenada por valor de todos os itens para a conclusão do projeto.

Resposta: D

O Backlog do Produto possui todos os itens que inicialmente compõe o produto, ele pode possuir requisitos funcionais e não funcionais, eventuais ajustes, ou até mesmo pesquisas para gerar conhecimento ao time. Mas ele não é completamente detalhado, os itens de maior prioridade e candidatos as próximas Sprint são mais refinados, mas os de menor prioridade em sua maioria são maiores, ou seja, não são tão refinados.

260) O que não é uma responsabilidade do Time de Desenvolvimento?

- A) Priorizar os itens do Backlog do produto.
- B) Estimar a complexidade dos Itens do Backlog do Produto.
- C) Ajudar a selecionar itens do Backlog do Produto para a Sprint.
- D) Definir o que pode entrar no Backlog da Sprint.

Resposta: A

A responsabilidade de priorizar o Backlog do Produto é do Dono do Produto, apenas ele tem a visão de negócio e poderia decidir o que traz mais valor para o produto como um todo.

261) Quando um trabalho é grande demais para ser decomposto devemos usar Sprints de 30 dias para acomodar as atividades.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Não é verdadeiro, pois o trabalho precisa ser decomposto, trabalhar com itens muito grande pode aumentar a complexidade do controle e ficar difícil entender a velocidade do time. Existem outros motivos para usar uma Sprint de 30 dias, mas não por conta do argumento de não conseguir decompor um item.

262) O que melhor descreve o papel do Scrum Master abaixo?

- A) Líder Servidor.
- B) Prioriza o Backlog.
- C) Estima complexidade.
- D) Gerencia o Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

O Scrum Master é conhecido como um “Líder Servidor” pois ele apoia o time em suas questões e remove os impedimentos que impedem o avanço do projeto. Ele também é conhecido como o “Guardião” do processo Scrum.

263) O que é FALSO afirmar sobre o Backlog da Sprint?

- A) O Backlog da Sprint deriva do Backlog do Produto.
- B) O Backlog da Sprint é definido durante a reunião de planejamento da Sprint.
- C) Uma vez que a Sprint tenha iniciado, não é recomendável mudanças em seu Backlog ao longo da Sprint.
- D) O Dono do Backlog da Sprint é o Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

A Sprint sofre mudanças em seu Backlog à medida que o trabalho avança. Pode ser preciso decompor um item em mais tarefas ou até mesmo criar novas tarefas para algum item do Backlog, por exemplo, pode ser necessário criar uma nova tabela no banco de dados para uma certa funcionalidade.

264) Nas últimas Sprints o Dono do Produto ficou envolvido com outras atividades e não está disponibilizando tempo suficiente para esclarecer dúvidas do Time de desenvolvimento. O que o Scrum Master deve fazer?

- A) O Scrum Master deve relatar o problema à gerência.
- B) O Scrum Master deve reforçar com o Dono do Produto a importância da sua colaboração com o Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master deve servir de “ponte” entre o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto.
- D) O Scrum Master deve relacionar os impactos e possíveis atrasos em função da ausência do Dono do Produto.

Resposta: B

É muito importante que todos compreendam bem o funcionamento do Scrum, o Dono do Produto precisa estar disponível para o Time, pois caso não esteja, o trabalho poderia seguir com dúvidas e resultar em um produto de baixa qualidade e aderência ao negócio.

265) Qual a quantidade de trabalho ideal para o Backlog da Sprint?

- A) O que o Scrum Master considerar suficiente.
- B) O que estiver relacionado no plano de liberações para a próxima Sprint.
- C) O suficiente para cumprir a meta (Sprint Goal).
- D) A quantidade que o Time de Desenvolvimento considerar sustentável.

Resposta: D

Cabe ao Time de Desenvolvimento definir o que é possível desenvolver em uma Sprint, durante a reunião de planejamento de Sprint o Time de Desenvolvimento se compromete com o Backlog da Sprint.

266) O que abaixo melhor define o Backlog da Sprint?

- A) São itens selecionados do Backlog do produto e completamente detalhados até o fim da Sprint.
- B) São ordenados pelo Dono do Produto.
- C) São itens derivados do Backlog do Produto, detalhados o suficiente para os primeiros dias da Sprint.
- D) O Scrum Master ajuda na estimativa dos itens que irão para o Backlog da Sprint.

Resposta: C

Não é possível prever e detalhar todo o trabalho que será preciso fazer durante a Sprint, o que é feito é um detalhamento do trabalho para os próximos dias da Sprint e o restante vai evoluindo ao longo da Sprint.

267) Qual o melhor momento para o Time de Desenvolvimento melhorar a forma que está desenvolvendo o software?

- A) Antes da Sprint iniciar.
- B) A qualquer momento.
- C) Após ser aprovado o novo processo na Reunião de Retrospectiva.
- D) Durante a reunião de Revisão da Sprint.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento não deve esperar até a reunião de retrospectiva para mudar a forma de desenvolver o software, caso ele avalie que será o melhor caminho para o projeto.

268) Qual o tamanho máximo que um Sprint pode ter?

- A) 2 semanas.
- B) 3 semanas.
- C) 4 semanas.
- D) 1 semana.

Resposta: C

O tamanho máximo de uma Sprint é 30 dias.

269) Em grandes projetos com mais de um Time de Desenvolvimento, eles devem possuir diferentes Backlog do Produto, isso ajuda a segmentar a área de atuação de cada time e melhora a comunicação entre a equipe.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

Independente do tamanho do projeto ou da quantidade de Times de desenvolvimento, o Backlog do Produto precisa ser o mesmo. Assim também é verdade para a Definição de Pronto (Definition of Done).

270) Uma vez que o Time de Desenvolvimento tenha sido criado, ele não deve mudar ao longo das Sprints.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

O Scrum não proíbe a mudança, porém devemos levar em conta uma possível perda de produtividade do time caso seja preciso mudar um membro do Time de Desenvolvimento.

271) A quem cabe a decisão final sobre a ordenação do Backlog do Produto?

A) Ao cliente ou Stakeholders.

B) Ao Scrum Master.

C) Ao Dono do Produto.

D) Ao Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Dono do Produto é o responsável pelo Backlog do produto, cabe a ele ordenar os itens com foco no maior retorno sobre o investimento (ROI). Ele tem a visão do todo e está alinhado com a visão estratégica da empresa.

272) Quais questões são tratadas no planejamento da Sprint?

- A) Melhorias no método de trabalho.
- B) O papel de cada membro ao longo da Sprint.
- C) Priorização do Backlog do Produto.
- D) O que faremos e como faremos.

Resposta: D

A Reunião de Planejamento da Sprint é dividida em 2(duas) partes, a primeira parte é onde o time entende o que o Dono do Produto deseja para a próxima Sprint e a segunda parte o Time de Desenvolvimento define como irá fazer o trabalho, decompondo os itens selecionados em tarefas.

273) O que abaixo não é uma responsabilidade do Time de Desenvolvimento?

- A) Resolver conflitos com o time.
- B) Estimar os Itens do Backlog do Produto.
- C) Ordenar o Backlog do Produto.
- D) Definir o método de trabalho para atender a meta da Sprint.

Resposta: C

É de responsabilidade do Dono do Produto ordenar o Backlog do Produto, e ele o faz com base na visão estratégica da empresa e com o maior retorno sobre o investimento (ROI)

274) Quando uma Sprint acaba?

- A) Quando o Dono do Produto decide.
- B) Quando todo o trabalho da Sprint acaba.
- C) Quando a definição de pronto é atendida.
- D) Quando o tempo (Timebox) acaba.

Resposta: D

Uma Sprint acaba quando o seu Timebox chega ao fim, independente se ainda restam trabalhos a serem concluídos ou não. O trabalho não finalizado dentro da Sprint é colocado de volta no Backlog do Produto e os que foram finalizados são avaliados se entram ou não no produto.

275) O que pode acontecer caso o Time de Desenvolvimento não crie ou adote uma Definição de Pronto?

- A) O cliente pode não ter uma visão se o incremento produzido está de fato pronto.
- B) Ele poderá ser criado posteriormente ao longo do projeto.
- C) A definição é uma boa prática no Scrum, mas seu uso não é obrigatório.
- D) Todas as respostas acima estão corretas.

Resposta: A

Sem uma Definição de Pronto fica difícil saber se o incremento produzido está de fato pronto e tendendo aos requisitos de qualidade que possui a Definição de Pronto. Fica complicado também entender a velocidade do Time e monitorar o avanço do trabalho.

276) Quando o Time de Desenvolvimento percebe que está com muito trabalho e não vai conseguir entregar tudo ao longo da Sprint, a quem ele deve procurar para tentar solucionar o problema?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento deve solucionar por conta própria por se tratar de uma equipe auto organizável.
- D) A gerencia.

Resposta: B

O Time deve procurar o Dono do Produto, pois somente ele poderia ajudar em retirar itens do Backlog da Sprint. Ele avalia o que não compromete o objetivo ou meta da Sprint junto com o Time de Desenvolvimento e se possível retira itens que poderiam ficar para uma próxima Sprint.

277) Quem estima o Backlog do Produto?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master com o Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

Cabe ao Time de Desenvolvimento estimar o Backlog do produto, O Dono do Produto colabora com o Time esclarecendo dúvidas, mas a palavra final é do Time de Desenvolvimento, isso gera um compromisso do time com a entrega na Sprint.

278) Qual a importância da meta da Sprint (Sprint Goal)?

- A) A meta da Sprint não é obrigatória no Scrum.
- B) Ajuda a garantir que todos os itens do Backlog serão entregues.
- C) Dá foco ao time ao longo da Sprint pois todos estão cientes para onde estão indo.
- D) Software funcionando é mais importante que documentar a meta da Sprint.

Resposta: C

Ter uma meta ajuda ao time a focar na entrega, eles compartilham o mesmo objetivo e isso aumenta a produtividade.

279) A medida que o projeto avança e o Time Scrum vai compreendendo a fundo os conceitos do Scrum, que tipo de medidas normalmente acontecem?

- A) Eles passam a gastar menos tempo na reunião de Retrospectiva da Sprint.
- B) O Scrum Master poderia ser dispensado do projeto.
- C) A definição de pronto é mais refinada e melhorada.
- D) O Time agora já se sente confiante de estimar e detalhar todos os itens do Backlog do Produto e definir datas de entrega mais precisa.

Resposta: C

O Time aprende e se adapta ao longo das Sprints e sempre que necessário ele evolui a definição de pronto para contemplar novos padrões de qualidade que o Time entende como importante para um incremento ser considerado "Pronto".

280) O Diretor da uma empresa que acabou de adotar o Scrum, procura o Time de Desenvolvimento e pede ao time para incluir um item que é urgente na Sprint atual. O que o time de Desenvolvimento deve fazer neste caso?

- A) Remover um item de mesma complexidade da Sprint atual e incluir a nova demanda.
- B) O Scrum Master deve ser acionado e impedir o contato do Diretor com o Time de Desenvolvimento.
- C) O Time de Desenvolvimento deve incluir no Backlog do Produto o item para ser priorizado pelo Dono do Produto na próxima reunião de planejamento da Sprint.
- D) O Time deve procurar o Dono do Produto e levar a questão até ele.

Resposta: D

O Time deve falar com o Dono do Produto para que ele procure o Diretor para tratar da questão. O Dono do Produto vai avaliar a importância do item e possivelmente adicionar ao Backlog do Produto para ser priorizado. O time de Desenvolvimento não pode ser interrompido ao longo da Sprint e também não tem autoridade de incluir um item no Backlog do Produto por conta própria.

281) Qual é uma responsabilidade do Scrum Master?

- A) Ele ajuda na divisão do trabalho entre o Time de Desenvolvimento.
- B) Ele monitora a produção do Time de Desenvolvimento.
- C) Garante que o Scrum está sendo usado de forma correta.
- D) Faz a moderação da Reunião Diária (Daily Scrum) para garantir que o time está respondendo as 3 perguntas.

Resposta: C

O Papel do Scrum Master é servir ao Time de Desenvolvimento, ele remove os impedimentos e apoia o Time em suas questões. Ele também é conhecido como o “Guardião” do processo Scrum.

282) O que é entregue ao final de uma Sprint?

- A) Software funcionando e em produção.
- B) Um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.
- C) Um incremento de software funcional que atende a “definição de pronto” e que é disponibilizado para o usuário.
- D) Um documento de lições aprendidas ao longo da Sprint.

Resposta: B

Não necessariamente o incremento produzido será colocado em produção ou disponibilizado para o usuário. Pode não fazer sentido para o produto ter uma liberação com poucas funcionalidades, cabe ao Dono do Produto avaliar o melhor momento com base em seu plano de liberações (Release Plan).

283) Quem é responsável por decompor e criar tarefas ao longo de uma Sprint que já iniciou?

- A) Não é permitido adicionar mais trabalho a Sprint após o seu início.
- B) O Dono do Produto em conjunto com o Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

O Time de desenvolvimento decompõe os itens ao longo da Sprint, durante a reunião de planejamento da Sprint pode não haver tempo suficiente para decompor todo o trabalho ou parte do trabalho será conhecido a medida que a Sprint avança. Por exemplo poder ser preciso criar mais uma tabela no banco de dados para implementar um Item do Backlog do Produto.

284) Das opções abaixo, o que é exibido em um Gráfico BurnDown?

- A) A quantidade de tarefas já realizadas.
- B) A produtividade de cada membro do Time de Desenvolvimento.
- C) O trabalho que ainda resta na Sprint.
- D) Os riscos do projeto.

Resposta: C

O Gráfico BurnDown mostra o que ainda resta na Sprint. Ele pode usar uma representação em pontos de complexidade ou horas que ainda restam, mas é mais comum a equipe usar Pontos de história (pontos de complexidade).

285) Ao longo de uma Sprint quando é o melhor momento para adicionar uma decomposição de trabalho ao Backlog da Sprint?

- A) Durante a Reunião Diária.
- B) Imediatamente.
- C) Durante a reunião de Planejamento da Sprint.
- D) Quando o Dono do Produto concordar e fizer sentido.

Resposta: B

Tão logo o Time identifique a necessidade de decompor um item, ele o deve fazer imediatamente. O Dono do Produto é responsável pelo Backlog do Produto, após os itens serem selecionados para o Backlog da Sprint, cabe ao Time de Desenvolvimento avaliar até onde é preciso decompor um item ou criar novas tarefas para implementar um item.

286) Quais as habilidades que um Time de Desenvolvimento deve possuir?

- A) Desenvolvedores e testadores no mesmo time para facilitar a comunicação.
- B) Saber o mínimo do negócio para priorizar o Backlog do Produto com o dono do Produto.
- C) As habilidades necessárias para transformar o Backlog da Sprint em software funcionando.
- D) O que for definido pelo time na Reunião de Planejamento da Sprint.

Resposta: C

O time de Desenvolvimento é um time multifuncional, o time deve possuir as habilidades para realizar o trabalho da Sprint. Não é recomendado no Scrum delegar parte do trabalho para uma equipe externa ao time, pois isso diminui a produtividade e o comprometimento do time.

287) Como é ordenado o Backlog do Produto?

- A) Itens grandes no topo do Backlog.
- B) Itens pequenos no topo do Backlog.
- C) Itens menos complexos no topo do Backlog.
- D) O que o Dono do Produto decidir.

Resposta: D

O Dono do Produto é o responsável por ordenar o Backlog do Produto, ele possui a visão de negócio do produto como um todo e é ele quem deve garantir o melhor ROI (Retorno sobre o Investimento) no projeto.

288) O que melhor descreve um dos papéis do Dono do Produto?

- A) Maximizar o valor do trabalho produzido pelo Time de Desenvolvimento.
- B) Fazer a gestão do projeto e avaliar a produtividade do Time de Desenvolvimento.
- C) Ajudar na decomposição dos Itens do Backlog da Sprint.
- D) Garantir que o processo Scrum está sendo seguido pelo Time Scrum e compreendido pelos Stakeholders.

Resposta: A

Cabe ao Dono do Produto garantir o melhor ROI (Retorno sobre o Investimento), é ele quem define o plano de liberações (Release Planning). O seu trabalho é garantir o máximo de valor sobre o que o Time está produzindo.

289) Quem é obrigatório estar na Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) É uma reunião opcional.
- B) Apenas os membros do Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master + O time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum deve participar e sincronizar o seu trabalho.

Resposta: B

Esta é uma reunião do Time de Desenvolvimento para o Time de Desenvolvimento, onde eles sincronizam o seu trabalho. Apenas o Time de Desenvolvimento precisa comparecer nesta reunião.

290) Ao final de cada Sprint o Dono do Produto precisar disponibilizar o software funcionando ao usuário final.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Ao final de cada Sprint é liberado um incremento de software funcionando e potencialmente utilizável. Não necessariamente ele será colocado em produção, isso vai depender se faz ou não sentido para o Dono do Produto liberar uma versão para o usuário final.

291) Qual o papel do Scrum Master na Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Fazer um relatório de status para o Dono do Produto poder acompanhar o andamento do trabalho.
- B) Ajudar com questões do time e decomposição do trabalho.
- C) Garantir que as 3 perguntas estão sendo respondidas e que a reunião não ultrapasse o Timebox de 15 minutos.
- D) Atuar na priorização de atividades com base nas questões levantadas pelo Dono do Produto.

Resposta: C

Primeiramente o Scrum Master não precisa estar na Reunião Diária, esta é uma reunião apenas do Time de Desenvolvimento, caso ele participe, será apenas para garantir o correto uso dos processos Scrum.

292) O que justifica a presença do Scrum Master na Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Ele remove os impedimentos do Time de Desenvolvimento.
- B) Ele não precisa estar presente na reunião. Ele precisa garantir que ela aconteça.
- C) Coletar o status do projeto para disponibilizar nos Radiadores de Informação do projeto.
- D) Nenhuma das respostas acima.

Resposta: B

O Scrum Master é o “Guardião” do processo Scrum e cabe a ele garantir que a reunião aconteça. Ele não precisa estar na reunião, uma vez que está é uma reunião de sincronização de trabalho do Time de Desenvolvimento.

293) O que podemos afirmar sobre o tamanho de uma Sprint?

- A) Ela varia a cada Sprint dependendo do que é definido na Reunião de Planejamento da Sprint.
- B) Ela não pode ultrapassar o Timebox de 30 dias.
- C) Caso o time termine todo o trabalho, ela pode eventualmente durar menos tempo que o planejado.
- D) Quando necessário é possível aumentar a duração de uma Sprint para atingir a sua meta (Sprint Goal).

Resposta: B

A Sprint é um evento Timebox que não pode ser maior que 30 dias. Caso exista essa necessidade é possivelmente por conta dos itens do Backlog do Produto não estarem bem refinados ou priorizados.

294) Quando uma Sprint começa?

- A) Após o pré-jogo ou Sprint0.
- B) Imediatamente após a Reunião de Planejamento da Sprint.
- C) Imediatamente após outra Sprint.
- D) Quando definido pelo Dono do Produto.

Resposta: C

Uma Sprint inicia após outra Sprint, não existe qualquer espaço de tempo entre elas. A Reunião de Planejamento da Sprint acontece dentro da Sprint, ou seja, a Reunião de Planejamento da Sprint é um evento que pertence a Sprint.

295) Em um novo projeto de uma empresa, o Scrum Master está atuando com o novo Time de Desenvolvimento, mas o time não está achando muito importante fazer logo de início a Reunião de Retrospectiva. O que o Scrum Master deve fazer neste caso?

- A) Ele deve escalar o problema para a gerência.
- B) Ele deve conduzir a reunião de forma produtiva até que o Time perceba a utilidade da Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- C) Ele deve não fazer a reunião nas primeiras Sprints até que o Time tenha mais questões para falar na reunião.
- D) Ele deve retirar a reunião de Retrospectiva até que o Time tenha a necessidade real de realizar a reunião.

Resposta: B

O Scrum Master deve garantir que o processo Scrum está sendo bem compreendido e utilizado por todos os envolvidos. Como é um Time novo, pode ser que o Time ainda não tenha percebido o valor e importância dessa reunião. Cabe ao Scrum Master conduzir de forma produtiva a reunião para que todos percebam a sua importância.

296) Quem sabe mais sobre o projeto como um todo do ponto de vista estratégico.

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Cliente.

Resposta: B

O Dono do Produto tem uma visão do todo e está alinhado com o plano estratégico da empresa. É ele também quem cria o plano de liberações do projeto (Release Plan) e maximiza o valor do trabalho sendo produzido pelo Time de Desenvolvimento.

297) De que maneira o Scrum Master atua junto ao Time de Desenvolvimento?

- A) Monitorando o seu trabalho e definindo prioridades.
- B) Priorizando adequadamente o Backlog da Sprint.
- C) Blindando o time de ser acessado por pessoas externas ao time.
- D) Facilitando suas decisões e removendo seus impedimentos.

Resposta: D

Cabe ao Scrum Master facilitar o trabalho do Time de Desenvolvimento, ele é visto como um “Líder Servidor” e também como o “Guardião” do processo Scrum.

298) O Scrum é um processo:

- A) Empírico.
- B) Iterativo.
- C) Simples.
- D) Híbrido.

Resposta: A

O Scrum é um processo empírico, ou seja, ele aprende com a evolução do projeto com foco em transparência, inspeção e adaptação.

299) O que não se deve discutir na Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Melhorias do método de trabalho do Time.
- B) Resultados alcançados e histórias entregues com sucesso na última Sprint
- C) Lições aprendidas.
- D) Melhorias na Definição de Pronto.

Resposta: B

Resultados alcançados e histórias entregues são discutidos na Reunião de Revisão da Sprint. A Reunião de Retrospectiva da Sprint é muito mais uma reunião de lições aprendidas e propostas para melhorar o trabalho e relações entre o Time Scrum.

300) O que abaixo o Time de Desenvolvimento não faz durante a primeira Sprint?

- A) Desenvolve um incremento de software potencialmente utilizável.
- B) Refina o Backlog da Sprint.
- C) Decompõe itens do Backlog da Sprint em tarefas.
- D) Desenvolve um plano para atender a todo o projeto.

Resposta: D

Em momento algum no Scrum o Time de Desenvolvimento desenvolve um plano para todo o projeto, isso vai de encontro ao processo empírico do Scrum e é pouco provável que o Time consiga prever o que será preciso desenvolver até o fim do projeto.

301) O termo Planning Onion é muito usado para ilustrar o planejamento do mundo ágil. Porque a cebola é usada nessa analogia?

- A) Porque o planejamento é feito em vários níveis como anéis de uma cebola.
- B) Porque o planejamento é um ponto crítico e árduo como descascar uma cebola.
- C) Porque a cebola representa o tempero que não pode faltar em um ambiente ágil.
- D) Não existe tal termo relacionado a uma cebola no mundo ágil.

Resposta: A

Ao cortar uma cebola, podemos perceber anéis do maior para o menor, fazendo uma analogia ao planejamento no Scrum, onde os anéis maiores representam um nível com menos detalhes e à medida que vamos chegando ao centro da cebola os anéis ficam menores ou seja mais refinado em detalhes. Olhando a representação gráfica dos níveis de planejamento no Scrum, podemos perceber tal semelhança.

302) O que ocorre ao longo do Planejamento de Liberação (Release Planning)?

- A) O Time de Desenvolvimento detalha todas as histórias até a último release.
- B) O cliente participa para definir os custos do projeto até o final.
- C) O Dono do Produto com apoio do Time de Desenvolvimento cria um plano provisório para entregar funcionalidades a cada release.
- D) O cliente participa para negociar escopo, custo e prazo neste momento.

Resposta: C

O planejamento de liberação (Release Planning) é um evento não oficial no Scrum. Ele serve para formatar em ordem cronológica as entregas previstas e acordada com o cliente ao longo do desenvolvimento do Produto. Este trabalho é realizado em conjunto com o Time de Desenvolvimento apoiando o Dono do Produto a estabelecer estas Releases (liberações).

303) Um Time de Desenvolvimento entrega ao final de uma Sprint 4 Histórias: 1ª com 4 pontos, a 2ª com 2 pontos, a 3ª com 6 pontos e a 4ª que possui 10 pontos ele entregou apenas a metade. Qual a velocidade deste time nesta Sprint?

- A) 8 pontos.
- B) 12 pontos.
- C) 17 pontos.
- D) 10 pontos.

Resposta: B

As histórias que não estão 100% prontas não são consideradas como prontas e não deve ser considerada no cálculo da velocidade do time. Apenas as histórias que foram de fato finalizadas compõe este número. Logo: $4 + 2 + 2 + 6 = 12$.

304) É fundamental o comprometimento do Time de Desenvolvimento ao selecionar os itens que vão compor o Backlog da Sprint. O que melhor representa este comprometimento?

- A) Que o time irá trabalhar em regime de hora extra para garantir a entrega.
- B) O Time de Desenvolvimento precisa estar confiante na estimativa que passou para desenvolver em um ritmo sustentável as entregas previstas no Backlog da Sprint.
- C) Todos devem assinar a autorização de start do projeto.
- D) Que o comitê precisa aprovar o que foi selecionado para a Sprint.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento estima os itens e se compromete no que é possível entregar para a próxima Sprint. Ele também refina os Itens no topo da lista para as próximas 1 ou 2 sprints. Dessa forma a decisão é dele (do Time de Desenvolvimento) e isso gera um comprometimento maior na entrega, pois foi ele mesmo quem decidiu o que seria possível fazer.

305) Nas ultimas 4 Sprints o time entregou respectivamente os seguintes pontos de história: 12; 10; 16; 10? Qual a velocidade a ser considerada para o planejamento da próxima Sprint?

- A) 48.
- B) 12.
- C) 24.
- D) 10.

Responder: B

A Velocidade do time é calculada com base nas médias das últimas entregas concluídas. Na questão acima: $(12 + 10 + 16 + 10) / 4 \text{ sprints} = 12$. Lembrando que entram na conta apenas o que foi 100% entregue, histórias incompletas não devem ser consideradas no cálculo da velocidade.

306) Um Time de Desenvolvimento está estimando os pontos de uma História e avalia que a História está abaixo de uma grande (16) e entre uma média (6) e uma pequena (2). O Time decide por estimar 4 pontos para esta história. Qual a técnica foi utilizada nesta estimativa?

- A) Fibonacci.
- B) Estimativa por proximidade.
- C) Estimativa por comparação.
- D) Estimativa por Triangulação.

Resposta: D

A triangulação é uma técnica que usa a comparação entre histórias para avaliar a complexidade em relação a outra história e chegar a um número. Esta técnica é muito usada durante uma sessão de Planning Poker.

307) As estimativas por pontos de histórias ou pontos de complexidade não fazem muito sentido para quem não está no Time Scrum. Porque isso acontece?

- A) Porque a sequência Fibonacci pode não fazer sentido para quem não a conhece.
- B) Porque é uma estimativa que usa uma unidade de medida complexa.
- C) Porque ela serve para estimar a complexidade de uma história em relação a outra história e não um esforço em horas.
- D) É uma técnica que necessita de treinamento para ser entendida.

Resposta: C

Por ser uma técnica de estimativa análoga, ela serve para definir a complexidade de uma história com base em outra história. Então quando definimos uma complexidade para uma dada história, por exemplo (9), este número pode não fazer sentido para outros times, pois ela é (9) dentro do meu contexto, ou seja, em relação ao meu universo de histórias.

308) Em um Time de Desenvolvimento que produz de fato 4 horas de trabalho por dia. Qual seria o tempo necessário para concluir uma História estimada em 8 horas?

- A) 2 dias
- B) 1 dia
- C) 1,5 dias
- D) 4 dias

Resposta: A

Em um dia de 8 horas, não necessariamente o time vai entregar as 8 horas, no caso acima o time produz de fato 4 horas e precisaria de 2 dias (total de 8 horas reais) para entregar a história de 8 horas.

309) Porque o “Planning Poker” é a técnica preferida pela maioria dos times ágeis para fazer estimativas?

- A) Pois ela favorece uma maior abstração sobre as Histórias.
- B) Porque ela mantém anônimo quem estimou facilitando uma estimativa sincera e real.
- C) Pois ela foca na participação de todos e fomenta a discussão sobre a estimativa.

Resposta: C

O “Planning Poker” é muito utilizada por favorecer a colaboração entre todo o Time no momento da estimativa. Os pontos de divergências são debatidos até se chegar a um consenso sobre o tamanho da história. Isso gera um maior comprometimento de todos, uma vez que todos participaram e concordaram com a estimativa.

310) A reunião diária (Daily Meeting) é um evento importante para o monitoramento do trabalho do Time de Desenvolvimento em relação ao objetivo da Sprint. Porque?

- A) Ela ajuda no alinhamento do trabalho que está sendo feito e o que será feito pelo time de Desenvolvimento, bem como quais são os problemas que impedem o avanço do trabalho.
- B) Ela ajuda a solucionar os impedimentos encontrados no projeto.
- C) Ela permite que o Dono do Produto esclareça dúvidas e dê o foco necessário ao Time de Desenvolvimento.
- D) Ela não possui esse intuito, visto que as equipes são auto organizáveis.

Resposta: A

O foco principal da reunião diária é sincronizar o trabalho de todos e dar transparência do que cada um está fazendo. Como é uma reunião de Time Boxing de 15 minutos, os problemas (impedimentos) são relatados, mas caso seja necessário, deve ser tratado após esta reunião.

311) O que melhor ilustra ser um Radiador de Informação?

- A) Um programa que envia e-mail automático com o status do projeto.
- B) Um quadro na parede da sala do Time de Desenvolvimento exibindo o resultado dos últimos testes.
- C) Um plano de comunicação atualizado, simples e funcional.

Resposta: B

Vários são os formatos de um radiador de informação. O mais utilizado são os quadros Kanban (ou ScrumBan) pregados em paredes, mas poderia ser cartazes, quadro negros com dados atualizados, uma TV com status de atividades, etc... o importante é ser explico e de fácil acesso ao Time de Desenvolvimento e aos SteakHolders.

312) Em um projeto que precisa ser escalado no Scrum, por ser um projeto muito grande. Qual a melhor maneira de dividir os Times de Desenvolvimento?

- A) Não devemos utilizar Scrum para projetos muito grande.
- B) Agrupar por especialidade técnica do Time de Desenvolvimento.
- C) Deixar que o cliente decida com o Scrum Master a melhor forma.
- D) Agrupar por área de negócio ou grupo de funcionalidades.

Resposta: D

Agrupar por funcionalidade faz mais sentido e é o recomendado para grandes projetos, pois o foco precisa estar entregando software funcionando. Formar uma equipe com foco apenas em banco de dados ou programação possivelmente não resultaria em um software funcionando, uma vez que são várias as camadas a serem desenvolvidas. Faz mais sentido agrupar por funcionalidade, por exemplo em um ERP pode ser preferido finalizar primeiro o módulo contábil antes do faturamento.

313) O que melhor você pode dizer a um cliente no sentido de convencer ela a utilizar o Scrum?

- A) Os usuários serão menos demandados por reuniões de alinhamento.
- B) Que ele vai receber software funcionando com mais frequência e poderá dar feedback mais cedo ao Time.
- C) O custo do projeto poderá ser estimado de forma mais precisa.
- D) Não será preciso formalizar solicitações de mudança, elas serão aceitas sem impacto nos prazos de forma natural.

Resposta: B

No Scrum mudanças são bem-vindas, mas não quer dizer que não tem impacto em prazos. O Maior benefício para o cliente é receber software funcionando e potencialmente utilizável nas primeiras semanas de projeto. Com isso ele poderá participar e dar feedback importante logo no início.

314) Quando termina uma Sprint?

- A) Quando o objetivo da Sprint é atingido.
- B) Quando o Dono do Produto aceita a entrega.
- C) Quando o tempo (Time-Boxing) dela termina.
- D) Quando o Time de Desenvolvimento termina todo o trabalho.

Resposta: C

Por se tratar de um evento Time-Boxing, ela só termina quando o seu tempo chega ao fim. Mesmo que existam trabalho remanescentes ela deve ser finalizada e o trabalho restante volta para o Backlog do Produto. Caso o time termine tudo antes, pode ser alinhado com o Dono do Produto a adição de mais itens para a Sprint.

315) O que melhor define o termo “Defeito escapado”.

- A) É um defeito complexo demais para ser ajustado.
- B) É um defeito não identificado pelo usuário final.
- C) É um defeito que precisa ser aceito no estágio atual do projeto.
- D) É um defeito que não foi percebido nos testes e o usuário final o identificou.

Resposta: D

É o defeito que o usuário final ou cliente percebe por não ter sido “capturado” pela equipe de qualidade do projeto.

316) De onde vem o nome “Scrum”.

- A) De uma receita americana de Hambúrguer.
- B) De uma jogada no Baseball.
- C) Do Rugby.
- D) É uma gíria criada entre programadores para métodos ágeis.

Resposta: C

É uma formação de extremo contato que vem do Rugby onde a colaboração garante o sucesso da jogada.

317) Para que serve o calendário Niko-Niko?

- A) Para dar visibilidade sobre os riscos no projeto.
- B) Para representar o nível de satisfação da equipe.
- C) Para monitorar a satisfação do cliente
- D) Para ajudar no tratamento de dependências entre Times de Desenvolvimento.

Resposta: B

Com sua origem no Japão, é uma forma de membros da equipe expressar como estão se sentindo. Geralmente representado com “carinhas” (Smiles).

318) Quem possui o melhor entendimento sobre o avanço do projeto em relação do objetivo de negócio da empresa?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master.
- C) O Cliente.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

O Dono do Produto é responsável pelo ROI (return of investment) e está alinhado com os objetivos de negócio da empresa. Ele possui uma visão do todo e tem foco em maximizar o valor do produto sendo desenvolvido.

319) O que é uma Sprint?

- A) Uma técnica de estimativa.
- B) Um período de programação extrema.
- C) Uma iteração que acontece ao final do projeto Scrum.
- D) Um evento Time Boxing.

Resposta: D

É o principal evento no Scrum, ela é Time-Boxing e seu tamanho definido na reunião de planejamento da Sprint. Ao final de uma Sprint é entregue software funcionando e potencialmente utilizável.

320) O que melhor define o termo “Time-Boxing”?

- A) Um tempo mínimo de um dado evento que não pode ser diminuído.
- B) Um evento que precisa acontecer em um horário específico.
- C) Define objetivos a serem cumpridos em um evento Scrum.
- D) Tem um tempo máximo e não pode ser aumentado.

Resposta: D

Uma vez definido o Time-Boxing, por exemplo, uma Sprint de 2 semanas, este não pode ser aumentado e finaliza ao término das 2 semanas. Outro exemplo de Time-Boxing são as reuniões diárias (Daily Meeting) de 15 minutos.

321) Abaixo o que NÃO é um princípio do Manifesto Ágil?

- A) Resposta a Mudanças mais que Cumprimento de Planos.
- B) Interação entre indivíduos mais que Processos e Ferramentas.
- C) Negociar contratos mais que colaborar com o cliente.
- D) Produto funcionando mais que Documentação Extensa.

Resposta: C

O correto seria: Colaboração com o cliente mais que negociar contratos.

322) Com base no Manifesto ágil podemos afirmar que:

- A) Os requisitos evoluem à medida que o projeto avança.
- B) Devemos evitar mudanças ao longo de uma Sprint.
- C) Devemos detalhar bem todos os requisitos.
- D) Documentação não é importante.

Resposta: A

Por ser um processo empírico, no Scrum os requisitos vão evoluindo e se adaptando ao longo da evolução do projeto.

323) Como é comumente ilustrado os vários níveis de Planejamento em um projeto Scrum?

- A) No documento de visão.
- B) No plano de Releases (Liberação).
- C) Na analogia a uma cebola (Planning Onion).
- D) Em um gráfico BurnDown.

Resposta: C

A forma mais conhecida de representar os níveis de planejamento no Scrum é a analogia a uma cebola cortada ao meio, exibindo as suas camadas (níveis). Camadas maiores tem um nível de detalhamento menor e camadas menores são mais ricas em detalhes.

324) Quem é responsável por esclarecer todas as dúvidas do Time de Desenvolvimento em relação do Backlog do Produto?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master.
- C) O Cliente.

Resposta: A

O Dono do Produto é responsável por esclarecer todas as dúvidas do Time de Desenvolvimento. Pois ele é quem faz a “Ponte” das necessidades do cliente com o Time de Desenvolvimento. Ele também é quem sabe qual o melhor caminho para maximizar o valor do projeto.

325) Quem participa da Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning)?

- A) O Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento.
- B) O Scrum Master e o Time de Desenvolvimento.
- C) O Time Scrum e os Stakeholders.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: D

Todo o Time Scrum, pois todos os papéis (Dono do Produto, Scrum Master e Time de Desenvolvimento) são importantes nesta reunião. Todos eles participam de alguma maneira. O cliente ou Stakeholders não participam desta reunião.

326) O que define a Velocidade de um Time de Desenvolvimento?

- A) O número de Sprints finalizadas por Release.
- B) O número de pontos completados a cada Sprint.
- C) O total de pontos de história em uma Sprint.
- D) A total de horas produtivas em um dia de trabalho.

Resposta: B

Ao fim de cada Sprint o Time sabe quantos pontos de história foi entregue, esse total é somado ao resultado de Sprints anteriores e feita uma média. Esta média é a velocidade do Time de Desenvolvimento a ser considerada em Sprints futuras.

327) Qual a melhor reunião para tratar de lições aprendidas ao longo do projeto?

- A) Reunião Diária (Daily Meeting).
- B) Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning).
- C) Reunião de Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective).
- D) Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review).

Resposta: C

A reunião de Retrospectiva da Sprint é reunião apropriada para tratar de lições aprendidas, sugestões de melhoria do processo de trabalho podem ser discutidas aqui para que o Time ponha em prática já na próxima Sprint.

328) Em um gráfico BurnDown em que a linha de progresso real está acima da linha planejada o que pode ser concluído?

- A) O Time está adiantado.
- B) O Time está atrasado.
- C) O plano não foi bem feito.
- D) O escopo aumentou.

Resposta: B

Em um Gráfico BurnDown sempre que a linha de progresso real está acima da linha da linha planejada (Uma linha reta no meio do gráfico), indica atraso no avanço do time, quando está abaixo significa que o time está adiantado, ou seja, entregando mais que o previsto.

329) Para que é utilizada a técnica MoSCoW?

- A) Identificar Causas e Efeitos.
- B) É uma técnica de estimativa.
- C) Utilizado no monitoramento pelo Dono do Produto.
- D) Uma técnica de Priorização do Backlog.

Resposta: D

A técnica MoSCoW é uma forma de priorizar o Backlog, ela significa: Must Have, Should Have, Could Have e Won't Have.

330) Ao final de uma Sprint temos:

- A) Software funcionando e potencialmente utilizável.
- B) Todas as especificações concluídas.
- C) Software testado e em produção.
- D) Um plano de Release (Liberações).

Resposta: A

O Scrum entrega software funcionando e potencialmente utilizável ao final de uma Sprint. Ele é potencialmente utilizável, não quer dizer que precisa entrar em produção ou ser utilizado naquele momento, pois pode ainda não fazer sentido liberá-lo para os usuários.

331) Em um projeto com Sprints de 2 semanas. Qual é o tamanho da reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) 8 horas.
- B) 4 horas.
- C) 2 horas.
- D) 1,5 horas.

Resposta: C

Para um Sprint de 4 semana seriam 4 horas, como devemos definir esse evento Time-Boxing de forma proporcional, então definimos um Time-Boxing de 2 horas para este evento.

332) Uma reunião de Planejamento de uma Sprint foi definida como um evento Time-Boxing de 4 horas. Por qual motivo isso ocorreu?

- A) O Dono do Produto não tem disponibilidade por um dia inteiro de reunião.
- B) O tamanho da Sprint neste projeto é de 2 semanas.
- C) A Sala só pode ser reservada por 4 horas.
- D) Em acordo o time resolveu reduzir o tempo pois já conhece os requisitos.

Resposta: B

Como é um evento Time-Boxing que deve ser dimensionado de forma proporcional ao tamanho da Sprint, a única opção seria a opção B, visto que para uma Sprint de 4 semanas precisaríamos de 8 horas, logo para sprints de 2 semanas, definimos 4 horas.

333) Quem é o “Guardião” do processo Scrum?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Gerente de Processos.
- D) O Scrum Master.

Resposta: D

Um dos papéis do Scrum Master é garantir a correta utilização do Framework Scrum, ele é conhecido como o Guardião do processo e atua como facilitador junto ao Time de Desenvolvimento removendo impedimentos e garantindo que todos compreendam bem os conceitos do Scrum.

334) Que ferramenta abaixo mostra o trabalho que ainda resta em uma Sprint?

- A) O Gráfico BurnDown.
- B) O Status do Projeto.
- C) O Gráfico de Gantt.
- D) O Quadro Kanban (ou ScrumBan).

Resposta: A

O Gráfico BurnDown mostra o progresso do time em relação ao planejado. Não apenas mostra o trabalho restante como também mostra o que já foi concluído.

335) Que papel garante o Retorno do Investimento (ROI), bem como cuida dos interesses dos Stakeholders em relação ao projeto como um todo?

- A) Patrocinador.
- B) Scrum Master
- C) O cliente.
- D) O Dono do Produto.

Resposta: D

O Dono do Produto é responsável pelo ROI (Return of Investment) bem como maximizar o valor do trabalho do Time de Desenvolvimento em relação ao que está sendo produzido. Ele entende o que vai trazer mais valor ao negócio ao longo do desenvolvimento do produto. Lembre-se do Dono do Produto como uma “Maximizador de Valor”.

336) Quem determina quando vai acontecer a liberação de uma versão do produto?

- A) O Scrum Master em conjunto com o Time de Desenvolvimento.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) Os Patrocinadores.

Resposta: B

O Dono do Produto até pode ser influenciado pelo Stakeholders, mas a decisão final é dele.

337) O que não é recomendado acontecer durante uma Reunião Diária (Daily Meeting)?

- A) O Time de Desenvolvimento relata os impedimentos.
- B) O Time relata o que pretende fazer até a próxima reunião.
- C) O Dono do Produto recomenda mudanças em uma História de Usuário que perdeu o sentido.

Resposta: C

Esta é uma reunião apenas do Time de Desenvolvimento, porém como um dos valores do Scrum é a transparência, outros participantes poderiam participar como ouvintes apenas. Este não é o momento para o Dono do Produto propor mudanças em uma História de Usuário.

338) O que melhor define o Backlog da Sprint?

- A) Uma lista de requisitos que serão entregues em uma Sprint.
- B) Uma lista com todos os requisitos de um produto.
- C) Uma lista com erros encontrados ao longo de uma Sprint.
- D) O débito técnico de um Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

O Backlog da Sprint nasce durante a Reunião de Planejamento da Sprint e contém os itens (ou requisitos) selecionados pelo Time de Desenvolvimento a serem construídos na Sprint.

339) Quem gerencia o trabalho do Time de Desenvolvimento?

- A) O Gerente de Projetos.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento é auto organizável, ninguém gerencia o Time além dele próprio. Eles precisam ter essa autonomia para a correta utilização do Scrum.

340) O que é errado dizer sobre o Gráfico BurnDown?

- A) Mostra o trabalho restante.
- B) Mostra riscos identificados.
- C) Mostra o trabalho já realizado.
- D) Pode ser exibido em Horas.

Resposta: B

Riscos não são exibidos no Gráfico BurnDown. Ele também pode ser representado em horas ao invés de pontos.

341) O que NÃO é verdadeiro sobre a Definição de Pronto (DoD)?

- A) Especifica critérios de qualidade do Produto Pronto.
- B) Pode já existir na empresa ou ser criado para um novo projeto.
- C) Evolui e pode sofrer mudanças.
- D) É definido apenas pelo Dono do Produto.

Resposta: D

A Definição de Pronto (DoD – Definition of Done) é definida pelo Time de Desenvolvimento em conjunto com o Dono do Produto. Essa definição muitas vezes já existe na empresa, mas pode ser adaptada ou até mesmo criada uma nova para um projeto específico.

342) O que NÃO ocorre durante a segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning)?

- A) O Time de Desenvolvimento cria tarefas a serem executadas durante a Sprint.
- B) O Dono do Produto colabora com o Time de Desenvolvimento para esclarecer dúvidas.
- C) É sugerida melhorias na forma do time trabalhar.
- D) O Time de Desenvolvimento detalha um pouco mais algumas Histórias.

Resposta: C

Lições aprendidas e sugestões de melhorias devem ser tratadas na Reunião de Retrospectiva da Sprint.

343) Qual o objetivo da Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Demonstrar o produto funcionando ao Dono do Produto.
- B) Realizada ao término da última Sprint (Fim do Projeto).
- C) Estimar e priorizar o Backlog do produto.
- D) Melhoria contínua no processo de trabalho e lições aprendidas.

Resposta: D

É onde o Time Scrum põe em prática a melhoria contínua avaliando o seu método de trabalho e sugerindo mudanças sustentáveis. Ela acontece ao final de toda Sprint e todo o Time Scrum participa ativamente.

344) O final de uma Sprint o Time de Desenvolvimento entrega as seguintes histórias: A (10 pontos); B (5 pontos) e parte (50%) da História C (8 pontos). Qual a velocidade desse time?

- A) 15 pontos.
- B) 10 pontos.
- C) 8 pontos.
- D) 23 pontos.

Resposta: A

Não existe História 50% pronta, não devemos contar os pontos de uma História que não esteja 100% pronta. Ou a história está pronta ou não está. Dessa forma temos $10 + 5 = 15$ pontos e esta é a velocidade atual do time.

345) Quem fica responsável por distribuir as atividades para os membros do Time de Desenvolvimento durante a Sprint?

- A) O líder do Time de Desenvolvimento.
- B) O Scrum Master.
- C) O próprio Time de Desenvolvimento.
- D) O Dono do Produto.

Resposta: C

Por ser auto organizável, o próprio Time de Desenvolvimento deve cuidar dessa divisão da melhor maneira que eles decidirem. Não existe o papel de Líder do Time de Desenvolvimento no Scrum.

346) Em que reunião é demonstrado o incremento de software desenvolvido na Sprint?

- A) Na reunião de demonstração do produto.
- B) Na retrospectiva da Sprint.
- C) Na reunião diária (Daily Meeting).
- D) Na reunião de revisão da Sprint (Sprint Review).

Resposta: D

A demonstração do produto acontece na reunião de revisão da Sprint. É nesta reunião também onde o time recebe feedback do Dono do Produto e Stakeholders.

347) Qual a reunião que o Time de Desenvolvimento sincroniza o seu trabalho?

- A) Na Reunião Diária (Daily Meeting).
- B) Reunião Semanal de Status.
- C) Na Reunião de Ponto de Controle
- D) Reunião de Retrospectiva da Sprint.

Resposta: A

Durante a Reunião Diária (Daily Meeting) o Time de Desenvolvimento sincroniza o seu trabalho, planeja o que vai ser feito até a próxima reunião e identifica os impedimentos que impactam o seu trabalho.

348) Em um gráfico BurnDown, o que significa a linha de progresso atual estar abaixo da linha de progresso planejado?

- A) A performance do time está abaixo do esperado.
- B) A Performance do time está acima do esperado.
- C) Foram adicionados trabalhos não planejados.
- D) O projeto não está sendo bem gerenciado.

Resposta: B

No gráfico BurnDown quando a linha de progresso atual está abaixo da linha de progresso planejada (Linha que corta o gráfico na diagonal), significa que restam menos trabalho do que havia planejado. Isso quer dizer que o time está entregando mais do que o previsto.

349) Qual abaixo é um exemplo de Radiador de Informação?

- A) Relatório Gerencial.
- B) Um Gráfico de Gantt.
- C) Um quadro Kanban.
- D) Um plano de comunicação atualizado.

Resposta: C

Radiadores de informação são explícitos e acessíveis para todos do Time e Stakeholders. O quadro Kanban é muito utilizado em times ágeis e deve estar visível a todos. Radiadores de informações devem conter sempre informações atualizadas.

350) Quem é responsável pelo Planejamento de liberações das versões de um software ao longo do projeto?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time de Desenvolvimento.

Resposta: B

A responsabilidade deste trabalho é do Dono do Produto, ele pode consultar o Time de Desenvolvimento e até ser influenciado por um comitê na empresa, mas a decisão final é dele.

351) Como o Scrum Master pode contribuir para o aumento da produtividade de um Time de Desenvolvimento?

- A) Ajudando na liderança do Time de Desenvolvimento.
- B) Facilitando a comunicação do Dono do Produto com os Stakeholders.
- C) Facilitando e garantindo o entendimento do Scrum e seus processos.

Resposta: C

O Scrum Master é o “Guardião” do processo Scrum, cabe a ele o papel de facilitar os eventos e garantir que todos os envolvidos compreendem bem como o Scrum funciona. Ele também cuida dos impedimentos apresentado pela equipe sempre que possível e garante a correta utilização do Scrum.

352) Qual NÃO é um método ágil?

- A) RUP.
- B) XP.
- C) SCRUM.
- D) FDD.

Resposta: A

O RUP (Rational Unified Process) não é considerado um método ágil.

353) O que significa uma entrega incremental?

- A) Liberar o software para produção ao fim da Sprint.
- B) Entregar uma parte software funcionando ao fim da Sprint.
- C) Otimizar a velocidade do time a cada Sprint.
- D) Documentar à medida que o projeto avança.

Resposta: B

O Scrum prega a entrega de software funcionando e potencialmente utilizável, não necessariamente este software será posto em produção, pois vai depender do plano de liberação do produto.

354) Para que serve a Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Estimar histórias de usuário para as próximas Sprints.
- B) Receber feedback dos Stakeholders.
- C) Apresentar um incremento de software funcionando e potencialmente utilizável.
- D) Sugerir ideias para melhoria contínua dos métodos de trabalho.

Resposta: D

Reunião de retrospectiva da Sprint serve para falar sobre lições aprendidas, como o time está realizando o trabalho e o que poderia melhorar para manter o time motivado em um ritmo de trabalho sustentável.

355) Como sabemos, a técnica MoSCoW é utilizada na priorização de itens do Backlog. O que representa o “M” do MoSCoW?

- A) Minimun
- B) Must Have
- C) More Value
- D) Massive

Resposta: B

MoSCoW significa: Must Have; Should Have; Could Have; Wont Have.

356) Qual das afirmativas abaixo está correta em relação a primeira Sprint?

- A) Cria-se um plano completo para futuras liberações.
- B) Toda a infraestrutura básica precisa ser desenhada.
- C) É conhecida como Sprint0 ou “pré-jogo”.
- D) É desenvolvido uma parte funcional do software.

Resposta: D

Ao final de todas as Sprints é entregue um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

357) Quem é responsável por gerenciar o Backlog da Sprint?

- A) Todo o Time Scrum.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Gerente de Projetos.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento é auto organizável e Multi Disciplinar, ou seja, além de cuidar de sua própria gestão, ele também possui as habilidades necessárias para realizar todo o trabalho previsto no Backlog da Sprint.

358) O que é a Definição de Pronto (DoD - Definition of Done)?

- A) É o termo usado para dar início ao trabalho em uma Sprint.
- B) É definido pelo Scrum Master.
- C) Não deve sofrer mudanças após o início do projeto.
- D) É o que define um trabalho como “pronto” ou potencialmente utilizável.

Resposta: D

A Definição de Pronto é o documento que relaciona tudo que uma entrega deve ter para ser considerado “Pronto”, por exemplo, é preciso criar testes unitários para cada componente ou é preciso realizar um teste de stress nas funcionalidades de maior concorrência. São critérios muitas vezes já existentes dentro da empresa que prezam pela qualidade da entrega.

359) Em um projeto com o prazo bem apertado, o Time de Desenvolvimento percebe que não vai entregar todas as histórias selecionadas para a Sprint por falta de tempo. Como o Time de Desenvolvimento deveria proceder?

- A) Estender um pouco mais a duração apenas desta Sprint.
- B) Colaborar com o Dono do Produto para rever o que poderia deixar de ser feito nesta Sprint.
- C) Mover os itens que não forem finalizados para a próxima Sprint.
- D) Solicitar o aporte de mais desenvolvedores no Time.

Resposta: B

Apenas o Dono do Produto pode decidir o que remover em uma Sprint. Uma vez que o Time de Desenvolvimento se compromete com as entregas ele deve fazer o que for preciso para entregar com qualidade. Os itens que não forem concluídos em uma Sprint devem retornar para o Backlog do Produto e durante a reunião de planejamento da Sprint será avaliado se eles entrarão na próxima Sprint.

360) Um time de desenvolvimento tem uma Velocidade de 40 pontos de história. Quantas Histórias deveriam ter a próxima Sprint?

- A) Uma soma de Histórias que totalizem 20 pontos.
- B) Uma soma de Histórias que totalizem exatos 40 pontos.
- C) Uma soma de História que totalize em torno de 40 pontos.
- D) Uma soma de História que totalizem 80 pontos.

Resposta: C

Como a velocidade é calculada com base em uma média você não precisa selecionar exatos 40 pontos, até porque, pode ser que a soma das histórias não atinja exatamente 40 pontos, então algo em torno de 40 seria a melhor resposta.

361) O que melhor define o Pilar “Transparência” no Scrum?

- A) Ambiente de trabalho visível e acessível.
- B) O framework Scrum compreendido por todos os envolvidos.
- C) Documentação compartilhada a todos e acessível a qualquer momento.
- D) Liberdade de alterar requisitos a qualquer momento.

Resposta: B

A melhor resposta é a correta compreensão de todo o processo Scrum pelos envolvidos no projeto. Dessa forma as pessoas vão saber como olhar para o trabalho sendo realizado e como interpretar as informações que são compartilhadas por meios como Radiadores de informação. A não compreensão poderia dar um entendimento distorcido e dificultar a transparência no projeto.

362) Em qual momento podemos perceber o pilar “Adaptação” acontecendo?

- A) Em qualquer evento Scrum.
- B) Na reunião diária (Daily Meeting).
- C) Na reunião de planejamento da Sprint (Sprint Planning).
- D) Na Reunião de Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective)

Resposta: A

Tão logo seja identificada a necessidade de mudança, esta deve ser tratada o mais breve possível. No Scrum os eventos proporcionam esse viés de inspeção e adaptação, para o exame é importante ter em mente que no Scrum mudanças são bem-vindas e acontecerão a todo momento.

363) Quando pensamos em um Time multidisciplinar, pensamos em uma equipe composta de:

- A) Um analista de negócio, um programador e um analista de testes/qualidade.
- B) Um time com pelo menos um arquiteto.
- C) Qualquer formação de time que consiga realizar todo o trabalho de uma Sprint.
- D) Um Arquiteto, um DBA, um programador e um analista de negócios/teste.

Resposta: C

Os times precisam ser multifuncionais, ou seja, precisam ter as habilidades necessárias para realizar o trabalho da Sprint. Do contrário, dependências entre equipes aparecerão e naturalmente justificativas de trabalho em atraso aparecerão também.

364) O Scrum é:

- A) Iterativo e Incremental.
- B) Uma metodologia.
- C) Utilizado para projetos com time pequenos.
- D) Um guia de boas práticas.

Resposta: A

Essa abordagem iterativa e incremental é que permite a liberação de software funcionando nas primeiras semanas de projeto e com isso garante um maior controle de riscos e previsibilidade. A cada Sprint é liberado um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

365) Em que momento o pilar “Inspeção” ocorre?

- A) Na reunião diária (Daily Meeting).
- B) Na reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review).
- C) No final da Sprint.
- D) A qualquer momento.

Resposta: D

A inspeção ocorre naturalmente no ecossistema Scrum. Não existe um momento específico para fazer “Inspeção”, ela acontece em diversos eventos no Scrum e também ao longo de toda a Sprint. A todo momento estamos falando do que estamos fazendo e sincronizando com o time os trabalhos e questões do projeto.

366) O Dono do produto é o único responsável pelo Backlog do Produto?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

É verdadeiro, ele é o único responsável pelo Backlog do Produto.

367) Quem é responsável por garantir o maior valor do produto como um todo?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Cliente.

Resposta: B

O Dono do produto é o responsável, ele é quem garante o melhor ROI (Return of Investment) para o produto.

368) O papel do Dono do Produto em um projeto de grande porte pode ser representado por um comitê?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Dono do Produto é uma pessoa e não um comitê, ele até poderia ser influenciado ou participar de um comitê, mas a decisão final é exclusiva dele.

369) Ninguém além do próprio time de desenvolvimento decide como construir o produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Nem mesmo o Scrum Master pode decidir como o Time de Desenvolvimento vai realizar o trabalho, o time é auto organizável e cabe ao próprio Time de Desenvolvimento fazer a gestão do seu trabalho.

370) Qual o tamanho ideal de um time Scrum?

- A) Até 5.
- B) Até 6.
- C) De 3 a 9.
- D) De 3 a 10.

Resposta: C

Menor que 3 pode ser que falem habilidades necessárias no time para realizar todo o trabalho. Maior que 9 aumenta a complexidade de comunicação e sincronização do trabalho.

371) Qual das opções abaixo não é um evento Scrum?

- A) Reunião de revisão da Sprint.
- B) Reunião Diária.
- C) Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- D) Reunião de Revisão Diária da Sprint.

Resposta: D

Não existe o evento Reunião de Revisão Diária da Sprint.

372) Uma Sprint inicia imediatamente após ao término da Sprint anterior.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Não existe qualquer intervalo entre uma Sprint e outra. Uma inicia imediatamente após a outra. Inicia com o Planejamento da Sprint e Termina com a Retrospectiva da Sprint.

373) Por qual motivo abaixo a Sprint poderia ser cancelada?

- A) O Dono do produto não consegue esclarecer as dúvidas do Time de Desenvolvimento.
- B) O Scrum Master não consegue remover alguns impedimentos.
- C) O Time de Desenvolvimento está sobrecarregado.
- D) O Backlog da Sprint perdeu o sentido em relação ao objetivo da Sprint.

Resposta: D

Quando o objetivo da Sprint perde o sentido por algum motivo, seja por mudanças na legislação, mercado, etc... a Sprint pode ser cancelada. Vale lembrar que essa decisão de cancelamento é exclusiva do Dono do Produto.

374) Quem pode cancelar uma Sprint?

- A) O Scrum Master
- B) O comitê de gestão
- C) O Dono do Produto
- D) O Cliente

Resposta: C

É uma decisão exclusiva do Dono do Produto, ele até pode ser influenciado pelo Stakeholders, mas é uma decisão única e exclusiva dele.

375) O que não acontece na primeira parte da Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) É definida a meta (objetivo) da Sprint entre os membros do Time.
- B) É estimado o trabalho que pode ser levado para o Backlog da Sprint.
- C) O Dono do produto colabora nas estimativas do Time de Desenvolvimento.
- D) Tarefas são criadas com mais detalhes de implementação para os Itens selecionados para o Backlog da Sprint.

Resposta: D

A definição de tarefas e como o Time de Desenvolvimento vai decompor o trabalho necessário para atender a cada item acontece na segunda parte da reunião. Neste momento é definido arquitetura, design, ferramentas, padrões e todo o tipo de trabalho que é necessário para a construção do item selecionado.

376) O que não é verdadeiro sobre a reunião Diária (Daily Meeting)?

- A) O Dono do produto pode participar para esclarecer dúvidas.
- B) É recomendado que seja realizada em um mesmo local e horário todos os dias.
- C) Apenas o Time de Desenvolvimento participa.
- D) É um evento Time-Boxing.

Resposta: A

É fortemente recomendado que apenas o Time de Desenvolvimento participe, porém por questões de transparência o Dono do Produto poderia participar como ouvinte apenas. Esta é uma reunião do Time de Desenvolvimento e a presença do Dono do Produto pode impactar a comunicação e gerar desconforto para o Time.

377) Qual o esforço recomendado que o Time de Desenvolvimento deve empregar para cumprir o objetivo da Sprint?

- A) Análise, desenvolvimento e teste.
- B) Realizar horas extras caso a produtividade não esteja satisfatória.
- C) O suficiente para cumprir o objetivo em um ambiente sustentável de trabalho.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento se comprometeu com a entrega durante o Planejamento da Sprint e agora precisa fazer tudo que for preciso para entregar o incremento com qualidade (obedecendo a Definição de Pronto). Esse trabalho precisa ser feito em um ambiente sustentável, fazer horas extras não é uma prática recomendada pois diminui a qualidade da entrega, eventualmente ela até pode ser usada, mas isso não pode ser uma regra.

378) Um Scrum Master poderia atender a mais de um Time de desenvolvimento?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Cada Time de Desenvolvimento precisa ter um Scrum Master, mas um Scrum Master poderia atender a mais de um Time de Desenvolvimento.

379) De quem é a responsabilidade de ordenar (priorizar) o Backlog do Produto?

- A) Do Scrum Master.
- B) Do Dono do Produto.
- C) Do Time de Desenvolvimento com o Dono do Produto.
- D) Do Time de Desenvolvimento.

Resposta: B

O Dono do Produto é o “Dono” do Backlog do produto, é dela a responsabilidade de priorizar e estimar o Backlog do produto. Ele pode contar com a ajuda do Time de Desenvolvimento, mas a responsabilidade é dele.

380) O que não é um atributo do Backlog do Produto?

- A) Prioridade.
- B) Complexidade.
- C) Responsável.
- D) Valor.

Resposta: C

Não existe um responsável no Backlog do Produto, nem mesmo após os itens irem para o Backlog da Sprint. Todo o Time de Desenvolvimento é responsável por executar o todo trabalho selecionado para a Sprint e cabe ao próprio time fazer a gestão.

381) Sobre o refinamento do Backlog do Produto podemos afirmar que:

- A) É realizado pelo Scrum Master e Dono do Produto.
- B) Os itens são decompostos em atividades.
- C) O Time de Desenvolvimento é o responsável por este trabalho.
- D) É estimado consumir em torno de 10% do Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

Durante as reuniões de “Grooming” o Backlog do produto é refinado, esta é uma reunião agendada entre o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto e não deve consumir mais que 10% do tempo do Time de Desenvolvimento em uma Sprint.

382) Quem acompanha os itens que ainda restam no Backlog do produto para o fim do projeto?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: B

A gestão do Backlog do produto é do Dono do Produto.

383) Quem poderia alterar o Backlog da Sprint em uma Sprint já em andamento?

- A) Não é recomendado alterações após o início da Sprint.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Scrum Master.

Resposta: C

Apenas o Time de Desenvolvimento, pois ele é o “Dono” do Backlog da Sprint. O Backlog da Sprint pode ser alterado sempre que for necessário, por exemplo o Time de Desenvolvimento poderia achar necessário incluir mais uma tarefa de teste unitário em um dado componente que eles estejam construindo para um dos itens do Backlog.

384) Um Time de Desenvolvimento consegue fazer 4 horas produtivas em um dia de 8 horas. Quantos dias de trabalho o time levaria para concluir uma história estimada em 12 horas?

- A) 3 dias.
- B) 2 dias.
- C) 1 dia.
- D) Depende da Velocidade.

Resposta: A

Como o time entrega 4 horas por dia, seriam preciso 3 dias para entregar 12 horas produtivas e finalizar a História.

385) Quem acompanha o andamento do trabalho do Time de Desenvolvimento com o foco em aferir a velocidade do Time ao longo de uma Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) Todo o Time Scrum.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Scrum Master.

Resposta: C

Por ser auto organizado, cabe exclusivamente ao próprio Time de Desenvolvimento gerir a sua produtividade.

386) Quando termina uma Sprint?

- A) Quando os desenvolvedores terminam o trabalho previsto
- B) Quando o Dono do Produto aceita o incremento produzido
- C) Quando o seu tempo Time-Box é atingido.

Resposta: C

A Sprint termina quando o Time-Box dela é alcançado, caso existam trabalho remanescentes, estes voltam para o Backlog do Produto, caso o time termine antes o trabalho, novos itens do backlog do produto podem ser adicionados com a colaboração do Dono do Produto.

387) Quem atualiza do Gráfico Burndown da Sprint?

- A) O Time de Desenvolvimento.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.
- D) O Líder do time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento utiliza diariamente o Gráfico Burndown para saber como ele está indo ao longo da Sprint, se estão atrasados ou adiantados em relação a meta da Sprint. Como é um time auto organizado, cabe a ele mesmo atualizar diariamente o Gráfico Burndown da Sprint.

388) Qual das opções abaixo é um Radiador de Informação?

- A) O relatório de status do projeto.
- B) Um programa automático que envia e-mails com status do projeto.
- C) Um plano de comunicação atualizado.
- D) Um quadro físico fixado na parede com o andamento das tarefas.

Resposta: D

Um Radiador de informação pode ser qualquer quando, painel, flipchart ou qualquer meio que exiba explicitamente informações sobre o andamento do projeto. Por exemplo: Quadros Kanban, Calendários Niko-Niko, Gráficos BurnDown, ...

389) O cliente procura o Time de Desenvolvimento e deseja que o time inclua uma funcionalidade para a próxima entrega. Como o Time de Desenvolvimento deve proceder?

- A) Adicionar a funcionalidade ao Backlog do Produto
- B) Solicitar que o Dono do Produto procure o cliente para entender suas necessidades
- C) Escalar para o Scrum Master
- D) Estimar a demanda para avaliar a possibilidade de construção na próxima Sprint.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento não tem autonomia de incluir um novo item no Backlog do Produto, logo ele não pode atender ao pedido do cliente diretamente. O Dono do Produto deve procurar o cliente e avaliar se de fato a nova funcionalidade deveria ser inserida no Backlog do Produto.

390) Qual a duração (Timebox) da reunião diária (Daily Meeting)?

- A) Depende do tamanho da Sprint.
- B) Sempre 15 minutos.
- C) O Time de Desenvolvimento deve decidir.
- D) Todo o Time de Scrum decide qual será o Time-Box durante a reunião de planejamento da Sprint.

Resposta: B

O Time-Box da Reunião Diária (Daily Meeting) é fixado em 15 minutos, independente do tamanho da Sprint.

391) Quem cria o objetivo (meta) da Sprint?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: D

A meta (ou objetivo) da Sprint é definida na primeira parte da reunião de Planejamento de Sprint, todos do Time Scrum participam da criação da meta após o Backlog da Sprint ter sido definido.

392) Em que momento um incremento produzido deve ser transportado para produção?

- A) Ao final da primeira Sprint.
- B) Quando ele atender a definição de pronto (Definition of Done).
- C) Quando o Dono do Produto decidir.
- D) Ao final de cada Sprint.

Resposta: C

Ao final de cada Sprint é liberado um incremento de software potencialmente utilizável, não necessariamente ele será colocado em produção para o usuário final, vai depender do plano de Release criado pelo Dono do Produto, pode não ser o momento adequado. Então essa decisão é do Dono do Produto.

393) Qual o papel do Gerente de Projetos no Scrum?

- A) Criar relatórios de Status com a ajuda do Scrum Master.
- B) Criar o documento de visão do projeto como um todo.
- C) Manter a alta gestão informado sobre o progresso do projeto.
- D) Não existe tal papel no Scrum.

Resposta: D

Os papeis no Scrum são: Dono do Produto, Scrum Master e Time de Desenvolvimento, juntos eles formam o Time Scrum.

394) O que NÃO é feito durante a Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) Fornecer o status da Sprint.
- B) Receber feedback dos Stakeholders.
- C) Demonstrar o incremento produzido.
- D) Adaptar o incremento.

Resposta: A

Durante a revisão da Sprint o incremento produzido é demonstrado aos stakeholders e o time de Desenvolvimento recebe feedback do que foi produzido. Somente devem ser apresentados itens 100% prontos e que atendam a Definição de Pronto (Definition of Done).

395) O Dono do Produto insiste com o Scrum Master em participar de algumas reuniões diárias com o Time de Desenvolvimento. O que o Scrum Master deve fazer?

- A) O Dono do Produto já participa desta reunião.
- B) O Scrum Master deve impedir a sua participação para não atrapalhar o Time de Desenvolvimento.
- C) Ele pode permitir a participação do Dono do Produto, mas apenas como ouvinte.
- D) O Scrum Master deve mediar a reunião para facilitar a comunicação entre o Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

Esta é uma reunião apenas do Time de Desenvolvimento, é aconselhável que mais ninguém participe, pois poderia tirar a liberdade e autonomia do time em discutir suas questões. Porém como um dos pilares do Scrum é a transparência, o Scrum Master pode permitir que o Dono do Produto participe, mas apenas como ouvinte.

396) Qual o nome do jogo em que o Time de Desenvolvimento estima as Histórias comparando sua complexidade com outras histórias utilizando um baralho como ferramenta.

- A) Jogo da Triangulação.
- B) Planning Poker.
- C) Estimativa análoga.
- D) Planning Cards.

Resposta: B

Durante o Planning Poker é utilizada a técnica de triangulação para comparar a complexidade de uma história com outra história e chegar a sua complexidade.

397) O Scrum Master decide consolidar algumas informações da Sprint em um quadro no meio da sala onde o Time de Desenvolvimento está trabalhando. Que ferramenta ele está utilizando?

- A) Pool de Informação.
- B) Comunicação Osmótica.
- C) Painel de Informação.
- D) Radiador de Informação.

Resposta: D

Um radiador de informação exibe dados atualizados e de forma explícita e acessível para todos os envolvidos, é comum ser um artefato físico, por exemplo: um quadro em uma parede ou um painel.

398) Em relação do Backlog da Sprint podemos afirmar que o Backlog do Produto é:

- A) Normalmente maior que o Backlog da Sprint.
- B) Normalmente mais detalhados que o Backlog da Sprint.
- C) Normalmente possuem o mesmo tamanho.

Resposta: A

Como os itens do Backlog da Sprint são derivados do Backlog do Produto, normalmente o Backlog do Produto é maior que o Backlog da Sprint, a não ser em alguns casos especiais ou ao final do projeto.

399) O Dono do Produto está utilizando a técnica MoSCoW para priorizar o Backlog do Produto e percebe que um item crítico não poderia deixar de ser implementado já nas primeiras Sprints. Este é um Item:

- A) Must Have.
- B) Should Have.
- C) Could Have.
- D) Won't Have.

Resposta: A

MoSCoW => Must Have; Should Have; Could Have e Won't Have

400) Qual o objetivo Reunião Diária (Daily Meeting)?

- A) Formalizar um status do projeto para a alta gestão.
- B) Estimar tarefas para o Backlog da Sprint.
- C) Tentar resolver problemas com os membros do time.
- D) Inspeccionar e Adaptar o trabalho que precisa ser feito.

Resposta: D

É o momento em que o Time de Desenvolvimento sincroniza o trabalho. É um momento importante para Inspeção e Adaptação do que que foi feito e o que farão até a próxima reunião diária.

401) Qual o tempo máximo que uma reunião diária deve levar?

- A) 1 horas.
- B) 15 minutos.
- C) 10 minutos.
- D) O tempo que for preciso.

Resposta: B

A Reunião Diária é um evento Time-Box de 15 minutos, ela pode até terminar antes, mas nunca ultrapassar os 15 minutos.

402) O que é correto afirmar?

- A) O Scrum é uma implementação do desenvolvimento Ágil.
- B) Scrum e Ágil são conceitos diferentes.
- C) Scrum é uma metodologia para desenvolvimento ágil.
- D) Scrum e desenvolvimento Ágil significam a mesma coisa.

Resposta: A

O Scrum segue princípios Ágeis, logo quando você utiliza o Scrum está utilizando os conceitos Ágeis. O Scrum é um Framework e não uma metodologia.

403) O que não é uma responsabilidade do Dono do Produto?

- A) Colaborar com os Stakeholders para detalhar mais os itens do Backlog.
- B) Monitorar o trabalho do Time de Desenvolvimento.
- C) Priorizar o Backlog do Produto.
- D) Dar feedback durante a reunião de revisão da Sprint.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento é auto organizável e não é papel do dono do produto monitorar o seu trabalho. Cabe ao próprio Time de Desenvolvimento cuidar da sua gestão.

404) Como um Backlog do produto deveria ser ordenado?

- A) Em ordem cronológica de entrada no Backlog.
- B) Por esforço de desenvolvimento.
- C) Por custo.
- D) Por valor de negócio.

Resposta: D

Os itens devem ser ordenados por valor de negócio e quem avalia isso é o Dono do produto. Ele se utiliza de técnicas para avaliar o maior retorno para o negócio de forma colaborativa com os Stakeholders.

405) Qual abaixo é um papel no Scrum?

- A) Desenvolvedor.
- B) DBA.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Gerente de Projetos.

Resposta: C

São os 3(três) os papeis no Scrum: Dono do Produto, Scrum Master e Time de Desenvolvimento.

406) O Scrum define boas práticas e/ou regras para documentação?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Scrum não defini o que documentar ou como documentar, cabe ao Time Scrum definir o que realmente faz sentido documentar, sempre com o foco do que gera valor, não apenas documentar para ficar formalizado, pois a medida que o projeto avança e mudanças sendo incorporada, atualizar uma documentação extensa pode aumentar a complexidade do trabalho.

407) Durante a segunda parte da reunião de planejamento da Sprint, o Time de Desenvolvimento detalha mais os itens e pequenas partes, como são chamadas essas partes?

- A) Histórias de usuário.
- B) Casos de Uso.
- C) Tarefas.
- D) Itens.

Resposta: C

Os itens são decompostos em tarefas na segunda parte da reunião de planejamento e também ao longo da Sprint. São refinamentos do que será feito pelo time, como por exemplo, criar uma nova tabela no banco de dados.

408) Porque o Dono do Produto não deve mudar o Backlog da Sprint após o seu início?

- A) Pois o time tem uma autoridade maior que o Dono do Produto.
- B) Não haveria tempo para isso após o início da Sprint.
- C) Pois já foi formalizado o trabalho a ser feito.
- D) Por isso tiraria o foco do Time de Desenvolvimento do objetivo da Sprint.

Resposta: D

Após ser definido o trabalho da Sprint, bem como a sua meta, mudar o escopo do trabalho tiraria o foco e o comprometimento do Time de Desenvolvimento.

409) O que não é um artefato do Scrum?

- A) Histórias de usuário.
- B) Backlog do Produto.
- C) Gráfico BurnDown.
- D) Incremento de Software.

Resposta: A

Apesar de muito utilizada, história de usuário não é um artefato oficial do Scrum, pois você poderia optar por utilizar casos de uso ou outra técnica que sua empresa adote para requisitos.

410) Uma empresa deseja migrar do RUP para o SCRUM, eles têm iterações de 2 meses no RUP. Qual a melhor abordagem para migrar para o Scrum?

- A) Definir uma Sprint de 2 meses.
- B) Estimar o tamanho da Sprint em semanas.
- C) Definir Sprints de 30 dias.
- D) Estimar em horas a Sprint.

Resposta: C

Das respostas acima, a C é a única aceita no Scrum, uma Sprint não pode ter mais de 30 dias e a unidade de medida de tempo é em dias, não em horas ou semanas.

411) O que é uma Sprint?

- A) É o total de dias acordado entre o Time Scrum para que um incremento de software potencialmente utilizável seja liberado para produção.
- B) É o total de dias acordado entre o Time Scrum para que um incremento de software potencialmente utilizável seja liberado.
- C) É um período em que o time de desenvolvimento trabalhar sobre pressão para garantir um incremento de software potencialmente utilizável.
- D) É uma reunião para demonstração do que foi construído na última iteração.

Resposta: A

O objetivo da Sprint é liberar um incremento de software potencialmente utilizável. Não quer dizer que esse software precise entrar em produção, quem avalia quando o software vai para produção é o Dono do Produto com base em seu plano de liberação.

412) Quem pode alterar a prioridade de um item no Backlog do Produto?

- A) O Scrum Master.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Dono do Produto.
- D) O Cliente.

Resposta: C

O Dono do Produto é o único que pode alterar o Backlog do Produto, ele pode ser influenciado pelos Stakeholders, mas a decisão é exclusiva dele.

413) O que não é um evento cíclico no Scrum?

- A) Retrospectiva da Sprint.
- B) Revisão da Sprint.
- C) Reunião diária.
- D) Reunião de inspeção.

Resposta: D

Não existe o evento "Reunião de inspeção" no Scrum.

414) O que estaria correto afirmar sobre o Backlog do Produto?

- A) Ele deve ser priorizado e completamente detalhado pelo Dono do Produto.
- B) Ele precisa ser definido pelo cliente e refinado pelo Time Scrum.
- C) Itens de prioridade alta devem ser refinados e estar no topo da lista para as próximas Sprints.
- D) Todos os itens devem ser refinados.

Resposta: C

Apenas os itens com prioridades mais altas devem estar no topo da lista e estes devem estar refinados, mas não é obrigatório que todos sejam refinados inicialmente, apenas o suficiente para ser desenvolvidos nas próximas 2 ou 3 Sprints.

415) Faz parte do Backlog da Sprint e geralmente é estimado em horas:

- A) História de usuário.
- B) Caso de uso.
- C) Estimativas.
- D) Tarefas.

Resposta: D

Tarefas servem para o Time de Desenvolvimento detalhar como farão para atender a um Item do Backlog da Sprint, por exemplo, criar uma tabela nova no banco de dados. As tarefas são estimadas em horas.

416) Em que cenário faz sentido ter 2(dois) Backlog do produto?

- A) Quando diferentes times de desenvolvimento trabalham em produtos independentes.
- B) No Scrum deve haver apenas um Backlog do produto.
- C) Em times grandes onde a comunicação seria prejudicada por compartilhar o mesmo Backlog.
- D) Sempre que a complexidade aumentar demais a ponto de utilizar apenas um Backlog em projetos grandes.

Resposta: A

Deve haver apenas um Backlog do produto por produto. Não é permitido mais de um Backlog de produto para um único produto. Para produtos independentes, cada produto deve ter o seu próprio Backlog do produto e seu próprio time de desenvolvimento.

417) Quem garante que o Time de Desenvolvimento pegou trabalho suficiente para ser feito ao longo da Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master.
- C) O Scrum Master e o Dono do Produto.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

Ninguém além do próprio Time de Desenvolvimento decide a quantidade de trabalho que eles vão entregar na Sprint. Isso gera comprometimento com a qualidade da entrega e com a meta da Sprint.

418) O que não é uma responsabilidade do Dono do Produto?

- A) Priorizar o Backlog do produto.
- B) Detalhar o Backlog do produto.
- C) Detalhar o Backlog da Sprint.
- D) Atualizar o Backlog do produto.

Resposta: C

O Backlog da Sprint é gerenciado pelo Time de Desenvolvimento, apenas o Time de Desenvolvimento pode alterar o Backlog da Sprint.

419) O que ocorre ao final da Sprint?

- A) Correção de Bug.
- B) Desenvolvimento de software.
- C) Revisão da Sprint.
- D) Testes de qualidade.

Resposta: C

Todas acima com exceção da C ocorrem durante a Sprint. A revisão da Sprint ocorre ao final da Sprint, é uma reunião de demonstração do que foi desenvolvido ao longo da Sprint e tem um Time-Box definido em 4 horas para um Sprint de 30 dias.

420) O que o time de Desenvolvimento se compromete a entregar ao final de cada Sprint?

- A) Um incremento de software pronto para ser posto em produção.
- B) Um incremento de software potencialmente utilizável.
- C) Todos os itens do Backlog da Sprint finalizados.
- D) Um incremento de software pronto para o usuário final.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento deve entregar um incremento de software potencialmente utilizável, não necessariamente este incremento será disponibilizado ao usuário final ou posto em produção neste momento. Cabe ao Dono do produto decidir com base em seu plano de liberação.

421) O que é criado durante a primeira parte da reunião de planejamento da Sprint?

- A) Tarefas para detalhar os itens.
- B) A meta da Sprint (Sprint Goal).
- C) O Backlog do produto e suas tarefas.

Resposta: B

O Objetivo da Sprint é estabelecido na primeira parte da reunião de planejamento da Sprint.

422) Em quantas partes é dividida a reunião de planejamento da Sprint?

- A) 1.
- B) 2.
- C) 3.
- D) 4.

Resposta: B

Na primeira parte o Time se compromete com os itens que vão entregar na Sprint e é definida a meta da Sprint (Sprint Goal). Na segunda parte o Time de Desenvolvimento cria tarefas para detalhar o que será feito para atender cada item que foi selecionado para a Sprint.

423) Quais das afirmações abaixo é verdadeira?

- A) O Time de Desenvolvimento demonstra o produto desenvolvido durante a reunião de revisão da Sprint.
- B) O Scrum Master cria o relatório de status do que foi feito ao longo da Sprint.
- C) O Dono do Produto pode alterar o Backlog da Sprint.
- D) O escopo da Sprint não pode mudar ao longo da Sprint.

Resposta: A

É durante a reunião de revisão da Sprint que o Time de Desenvolvimento apresenta aos Stakeholders o que foi desenvolvido e recebe feedback.

424) Qual o Time-Box para cada parte da reunião de planejamento da Sprint (Sprint Planning), para uma Sprint de 30 dias?

- A) 15 minutos.
- B) 1 hora.
- C) 2 horas.
- D) 4 horas.

Resposta: D

Para uma Sprint de 30 dias cada parte possui 4 horas de Time-Box. Caso a Sprint tenha menos que 30 dias, deve ser aplicada a devida proporção de tempo.

425) O que acontece por último no Scrum?

- A) Reunião de revisão da Sprint (Sprint Review).
- B) Reunião Diária (Daily Scrum).
- C) Reunião de Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective).
- D) Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning).

Resposta: C

A reunião de retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective) é o último evento de uma Sprint.

426) O que abaixo NÃO é uma responsabilidade do Scrum Master?

- A) Blindar o Time de Desenvolvimento dos Stakeholders para evitar pedidos de mudança diretamente ao time.
- B) Motivar e apoiar o Time de Desenvolvimento.
- C) Remover os impedimentos do projeto.
- D) Priorizar os itens do Backlog do produto.

Resposta: D

Priorizar o Backlog do produto é responsabilidade do Dono do Produto.

427) O que mostra o Gráfico BurnDown?

- A) Os membros do Time de Desenvolvimento.
- B) Números de itens finalizados.
- C) Horas de trabalho que ainda restam.
- D) Tarefas pendentes.

Resposta: C

O Gráfico BurnDown mostra o trabalho restante ao longo de uma Sprint. Ele pode ser representado em pontos ou horas, é mais comum ser representado em pontos de história.

428) Quantas horas por dia um Time de Desenvolvimento deve trabalhar?

- A) Em um ambiente sustentável de 8 horas por dia.
- B) 14 horas por dia.
- C) O tempo que for preciso para entregar o trabalho no prazo.
- D) O Scrum Master deve definir.

Resposta: C

O Scrum defende um ambiente sustentável para o Time de Desenvolvimento.

429) Qual a unidade de medida é expressa o tempo que o Time de Desenvolvimento leva para planejar uma Sprint?

- A) Dias.
- B) Horas.
- C) Semanas.
- D) Meses.

Resposta: B

Expresso em horas e no caso do Planejamento da Sprint, é uma Time-Box de 8 horas para uma Sprint de 30 dias.

430) Um time de desenvolvimento entrega os seguintes pontos de história abaixo. Porém ainda restam 50 pontos de história a serem entregues nas próximas Sprints. Quantas Sprints ainda serão necessárias?

Sprint 1 - 20

Sprint 2 - 15

Sprint 3 - 10

Sprint 4 – 15

Responda:

- A) 5 sprints.
- B) 1 Sprint.
- C) 4 Sprints.
- D) 2 Sprints.

Resposta: C

Sempre devemos arredondar estimativas para cima. A velocidade do time acima é de 15 (média das entregas acima). Depois 50 pontos que restam dividido por 15, que dá 3.33 arredondando para 4 Sprints.

431) Quando o Backlog do Produto deve ser repriorizado?

- A) Quando um novo item entrar no Backlog do produto.
- B) Ao final de cada Sprint.
- C) No Início de cada Sprint.
- D) O Time de Desenvolvimento deve fazer na reunião de planejamento da Sprint.

Resposta: A

O Backlog do produto é um organismo vivo e sofre mudanças ao longo das Sprints para se adaptar aos novos contextos, sempre que uma nova informação relevante aparecer ou um novo item entrar no Backlog do produto, o Dono do Produto deve repriorizar o Backlog.

432) Como os StakeHolders poderiam avaliar se um dado item do Backlog está finalizado?

- A) Comparando o que foi feito com o que está escrito na definição de pronto criada pelo time de Desenvolvimento.
- B) Perguntando o progresso ao Time de Desenvolvimento.
- C) Perguntando ao Dono do Produto.
- D) Perguntando ao Scrum Master.

Resposta: A

Definição de pronto é criada pelo Time de Desenvolvimento e ela serve para dizer se uma dada entrega atende aos critérios definidos pelo time. Caso a empresa já possua a sua própria definição de pronto, ela poderá ser usada se ela fizer sentido no projeto.

433) Qual o principal objetivo da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Permitir que os StakeHolders acompanhem o andamento do projeto.
- B) O Scrum Master ajuda a distribuir as atividades entre o time.
- C) Discutir detalhes do trabalho entre o Time de Desenvolvimento apenas.
- D) Compartilhar com os membros do Time de Desenvolvimento o que foi feito, o que será feito até a próxima reunião e quais são os impedimentos.

Resposta: D

O objetivo é sincronizar o trabalho do Time de Desenvolvimento, para isso todos falam o que fizeram desde a última reunião, o que farão e quais são os impedimentos. Apenas o Time de Desenvolvimento participa da reunião.

434) O que é uma atividade Timebox?

- A) É uma atividade que possui uma prioridade maior.
- B) É uma atividade com um limite máximo de tempo.
- C) É uma atividade que ocorre em um horário específico.
- D) É o tempo necessário para uma atividade.

Resposta: B

Time-Box são eventos com um tempo máximo para acabar, por exemplo, a Reunião Diária (Daily Meeting) que possui um Time-Box de 15 minutos diários.

435) Qual o principal objetivo da reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) Demonstrar o trabalho realizado ao longo da Sprint ao comitê de gestão.
- B) Apresentar o status do projeto para o Dono do Produto e Stakeholders.
- C) Apresentar o incremento de software produzido ao longo da Sprint e receber feedback do Dono do Produto.
- D) Apresentar o incremento de software produzido ao longo da Sprint ao Scrum Master.

Resposta: C

O principal objetivo é apresentar o incremento de Software ao Dono do Produto e Stakeholders e receber feedback sobre o trabalho realizado. É uma reunião de demonstração do incremento construído.

436) Qual dos seguintes abaixo NÃO é um papel no Scrum?

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Projeto.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Dono do Produto.

Resposta: B

Não existe o papel de Dono do Projeto no Scrum.

437) Que tipo de ferramenta é utilizada para exibir o trabalho restante em uma Sprint?

- A) Calendário Niko-Niko.
- B) Quadro de Status.
- C) Gráfico BurnDown.
- D) Plano de liberação (Release Plan).

Resposta: C

O Gráfico BurnDown mostra o trabalho restante em uma Sprint e pode ser representado em pontos de histórias ou em horas.

438) Qual a duração da reunião de Retrospectiva para uma Sprint de 30 dias?

- A) 1 hora.
- B) 2 horas.
- C) 3 horas.
- D) 4 horas.

Resposta: C

Esse é um evento Time-Box de 3 horas para uma Sprint de 30 dias. Para um Sprint de 2 semanas (15 dias) por exemplo, ela seria um Time-Box de 1,5 horas.

439) O que NÃO aparece em um Gráfico BurnDown?

- A) O dia em que estamos na Sprint.
- B) Total de dias da Sprint.
- C) O Total de horas restantes.
- D) O número de tarefas restantes.

Resposta: D

O Gráfico BurnDown não mostra quantidade de tarefas, ele mostra o trabalho que ainda falta ser entregue, podendo ser representado em pontos de história ou horas.

440) Que ferramenta mostra o trabalho planejado x realizado em uma Sprint?

- A) Calendário Niko-Niko.
- B) O Gráfico BurnDown.
- C) O Gráfico de Gantt.
- D) A Histórias de usuário.

Resposta: B

O Gráfico BurnDown possui uma linha que corta o gráfico na diagonal, esta linha é estática e representa o trabalho planejado ao longo da Sprint. A linha de progresso quando está acima desta linha diagonal, indica atraso e quando está abaixo, indica que o Time está adiantado com o trabalho.

441) O que não é verdade sobre uma Sprint?

- A) O objetivo de uma Sprint é produzir software funcionando.
- B) Uma "Release" é geralmente composta de várias Sprints.
- C) Um incremento de software é liberado para o usuário ao final de cada Sprint.
- D) É um evento Timebox.

Resposta: C

Ao final de cada Sprint, um incremento de software potencialmente utilizável é entregue, não necessariamente será disponibilizado para o usuário final. Isso fica a critério do plano de liberações (Release Planning) do Dono do Produto.

442) Qual a duração máxima da retrospectiva de uma Sprint de 30 dias?

- A) 3 horas.
- B) 2 horas.
- C) 1 hora.

Resposta: A

Três horas para uma Sprint de 30 dias, no caso de uma Sprint de 15 dias, temos a proporção de 1,5 horas. É um evento Time-Box, proporcional ao tamanho da Sprint.

443) O que acontece quando um Time de Desenvolvimento não consegue entregar todos os itens que foram comprometidos para a Sprint?

- A) A Sprint é cancelada.
- B) A duração da Sprint aumenta.
- C) O time precisa fazer hora extra e cumprir com o compromisso firmado.
- D) Os itens não finalizados voltam para o Backlog do Produto.

Resposta: D

A Sprint é um evento Time-Box e não pode ser adiado. O time de desenvolvimento precisa trabalhar em um ambiente sustentável e não em regime de horas extras. A Sprint só pode ser cancelada se o objetivo não puder ser alcançado, não entregar algum item não quer dizer que o objetivo foi perdido. Os itens não finalizados retornam para o Backlog do Produto e são novamente priorizados pelo Dono do Produto, podendo entrar novamente na próxima Sprint.

444) Qual o melhor horário para realizar a Reunião Diária (Daily Meeting)?

- A) Após o almoço.
- B) Às 18:00.
- C) Antes de sair para o almoço.
- D) Logo no início do dia.

Resposta: D

Fica mais produtivo fazer no início do dia, pois é um momento de saber o que foi feito ontem e o que faremos hoje, se realizar a reunião no meio do dia por exemplo, poderia gerar uma certa “confusão”, até mesmo para medir o progresso.

445) O Scrum é uma espécie de gerente? Ele ocupa uma posição de gestão?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Uma posição de gestão de processo, do processo Scrum, não gestão e pessoas.

446) Quem faz parte do Time Scrum como um todo?

- A) Scrum Master, Dono do Produto e Time de Desenvolvimento.
- B) Scrum Master, Dono do Produto, Time de Desenvolvimento e Stakeholders.
- C) Scrum Master, Dono do Produto e Time de Desenvolvimento, Project Owner.

Resposta: A

Um time Scrum é formado de: Scrum Master, Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento.

447) Qual o tamanho recomendado para um Time de Desenvolvimento?

- A) 10.
- B) 6 + 3 ou -3.
- C) 7 + 1 ou -1.
- D) 3.

Resposta: B

Um time de Desenvolvimento Scrum pode variar entre 3 e 9 participantes, o Dono do Produto e o Scrum Master não entram nessa conta. Ele precisa ser pequeno o suficiente para ser ágil e grande o suficiente para conseguir realizar todo o trabalho.

448) Quem precisa estar na Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) O Scrum Master.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Dono do Produto e o Scrum Master.
- D) Todo o Time Scrum (Scrum Master, Dono do Produto e Time de Desenvolvimento).

Resposta: B

Apenas o Time de Desenvolvimento precisa estar na Reunião Diária, o Scrum Master deve garantir que a reunião aconteça, ele também pode participar para apoiar algum processo ou se ele estiver acumulando a função de Scrum Master como membro do Time de Desenvolvimento. Não é recomendado que o Dono do Produto participe desta reunião.

449) Um membro de um novo time de desenvolvimento não vê a necessidade de sua participação na reunião de retrospectiva da Sprint, Ele procura o Scrum Master e pede para não participar. O que deve fazer o Scrum Master?

- A) Ele deve procurar o Dono do Produto e não o Scrum Master.
- B) O Scrum Master deve reforçar a importância dessa reunião e insistir na participação do membro.
- C) O Scrum Master poderia avaliar se o membro tem algo a acrescentar e eventualmente dispensar a participação do membro caso não fosse necessária sua participação.

Resposta: B

Como se trata de um novo time de desenvolvimento, é muito provável que ele não entenda ainda a importância dessa reunião. Cabe ao Scrum Master explicar mais sobre o funcionamento e benefícios da reunião de retrospectiva ao novo membro e incentivar sua participação.

450) Quem é responsável por manter o Backlog do Produto no sentido de visão de negócio da empresa?

- A) Dono do Produto + Cliente.
- B) Time de Desenvolvimento + Dono do Produto.
- C) Apenas o Dono do Produto.
- D) Dono do Produto + Scrum Master.

Resposta: C

O Dono do Produto é o único responsável pelo Backlog do Produto. Ele até poderia ser influenciado pelo cliente ou Stakeholders, mas a decisão e gestão do Backlog do Produto é toda dele.

451) O que é o Scrum?

- A) É uma metodologia de gestão de projetos.
- B) Não é um método ágil.
- C) É um guia de boas práticas.
- D) É um framework ágil.

Resposta: D

O Scrum é um framework ágil que tem como foco fazer a gestão de projetos de forma adaptativa e evolutiva por meio de iterações.

452) Qual a sequência correta dos eventos Scrum abaixo?

- A) Reunião diária, Reunião de planejamento, Reunião de Revisão da Sprint, Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- B) Reunião de planejamento, Reunião de Revisão da Sprint, Reunião diária, Retrospectiva da Sprint.
- C) Reunião de planejamento, Reunião Diária, Reunião de Revisão da Sprint, Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- D) Reunião de planejamento, Reunião Diária, Reunião de Retrospectiva da Sprint, Reunião de Revisão da Sprint.

Resposta: C

A sequência certa dos eventos dentro de uma Sprint é: Reunião de planejamento, Reunião Diária, Reunião de Revisão da Sprint, Reunião de Retrospectiva da Sprint. Imediatamente após a Retrospectiva da Sprint, uma nova Sprint é iniciada.

453) Quem tem o poder de cancelar uma Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Cliente.
- C) O Patrocinador.
- D) O Scrum Master.

Resposta: A

Apenas o Dono do Produto tem esse poder, ele pode ser influenciado pelo cliente ou outros Stakeholders, mas a decisão é dele. Ele cancela uma Sprint quando ela perde o sentido ou sua meta definida durante a reunião de planejamento da Sprint.

454) Quem define o escopo do Backlog da Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master e o cliente.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Dono do Produto com o cliente.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento de desenvolvimento define o escopo da Sprint ao longo da reunião de planejamento. Cabe ao Time de Desenvolvimento avaliar o que é possível levar para a Sprint e até mesmo colaborar com o Dono do Produto no que é possível tecnicamente fazer primeiro.

455) O que podemos afirmar sobre Backlog do Produto e Backlog da Sprint?

- A) O Backlog do Produto é do mesmo tamanho do Backlog da Sprint.
- B) O proprietário do Backlog da Sprint é o Dono do Produto.
- C) O proprietário do Backlog da Sprint é o Time de Desenvolvimento.
- D) O Backlog da Sprint contém o Backlog do Produto.

Resposta: C

Apenas Time de Desenvolvimento pode fazer alterações no Backlog da Sprint, é ele quem define o tanto de trabalho que ele vai contemplar e é o único responsável por entregar o que foi comprometido durante a reunião de planejamento da Sprint.

456) Ao longo de uma Sprint o Time de Desenvolvimento percebe que assumiu trabalho demais para a Sprint e percebe que não entregaram tudo a tempo para o final da Sprint. O que o Time de Desenvolvimento de fazer?

- A) Trabalhar no regime de horas extras para garantir a entrega.
- B) Adicionar mais membros ao Time de Desenvolvimento para dividir o trabalho e paralelizar as atividades.
- C) Cancelar a Sprint.
- D) Pedir ajuda ao Dono do Produto para retirar itens da Sprint.

Resposta: D

O time deve procurar o Dono do Produto e avaliar que itens poderiam ser removidos da Sprint sem impactar a meta da Sprint (Sprint Goal). Os itens que forem removidos retornam para o Backlog do produto e é repriorizado. Trabalhar no regime de horas extras não é sustentável e não é recomendado pelo Scrum. O Time de Desenvolvimento não tem autoridade de cancelar uma Sprint.

457) O que compõe o Backlog da Sprint?

- A) Casos de uso.
- B) Histórias de usuário.
- C) Tarefas.
- D) Itens e tarefas do Backlog do Produto.

Resposta: D

Durante a reunião de planejamento o Time de Desenvolvimento seleciona o que é possível para a próxima Sprint, são selecionados os itens do Backlog do produto. Nem sempre você vai usar histórias de usuário, não é um artefato obrigatório no Scrum, você poderia utilizar outro meio para registrar ou especificar uma funcionalidade. Tarefas são desdobramentos com mais detalhes do que será feito pelo Time de Desenvolvimento para implementar um Item do Backlog do Produto.

458) O que acontece quando uma Sprint é cancelada?

- A) Os itens finalizados são avaliados para possível uso e os incompletos são descartados.
- B) Os itens prontos são avaliados se poderiam ser lançados e os que não foram finalizados retornam para o Backlog do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento é liberado para outros projetos.
- D) Todo o Backlog da Sprint volta para o Backlog do Produto.

Resposta: B

Os itens finalizados são avaliados pelo Dono do Produto e se possível é liberado um incremento de software com esses itens, os demais itens não finalizados retornam para o Backlog do Produto.

459) O que mostra o Gráfico BurnDown da Release?

- A) A quantidade de itens que faltam do Backlog do Produto para serem entregues ao longo do plano de liberação (Release Planning).
- B) Demonstra o progresso e tarefas finalizadas do Time de Desenvolvimento
- C) Exibe o avanço previsto x realizado de uma Sprint.
- D) Mostra a quantidade de trabalho restante de uma Sprint.

Resposta: A

O Gráfico BurnDown da Release mostra um nível acima do que o Gráfico BurnDown da Sprint mostra, ele tem uma visão de liberações de release e mostra uma visão do projeto como um todo, não apenas como está indo uma Sprint específica.

460) Quem é o responsável direto em estimar o Backlog do Produto?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O cliente.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento é o responsável, ele é o único que pode estimar a complexidade das atividades, isso gera comprometimento na entrega pelo time. O Dono do Produto tem o dever de trazer da forma mais clara possível os itens do Backlog do produto e definir suas prioridades. Este trabalho colaborativo de estimar é realizado durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

461) Em um projeto grande, mais de um Time de Desenvolvimento está trabalhando no mesmo produto. Como o trabalho deveria ser estruturado?

- A) Cada time deve possuir um Backlog do Produto independente com o foco no escopo do seu trabalho.
- B) Deve ser mantido o mesmo Backlog do Produto, mas avaliar ter mais de um Dono de Produto por área de negócio para aumentar a comunicação com o Time
- C) Manter o mesmo Backlog do Produto para todas as equipes e sincronizar o trabalho ao final de cada Sprint
- D) Criar um Sprint de sincronização dos trabalhos ao final da ultima Sprint do projeto afim de resolver questões de dependências entre os times.

Resposta: D

Os times trabalhando em um mesmo projeto devem possuir o mesmo Backlog do Produto e ter apenas um Dono do Produto. Ao final de cada Sprint o incremento liberado deve estar integrado, é possível sincronizar o trabalho entre os times na reunião de Scrum de Scrums (Scrum of Scrums).

462) Em relação a definição de pronto para projetos com mais de um Time de Desenvolvimento, podemos afirmar que:

- A) Deve existir uma definição de pronto para cada time com foco em suas diferentes entregas.
- B) Cada time decide como será a sua e compartilha com os demais times.
- C) Os Times devem utilizar a mesma definição de pronto.
- D) O Scrum Master precisa decidir a melhor que se adapta ao projeto.

Resposta: C

O Scrum define que para um mesmo projeto deve haver uma única definição de pronto compartilhada para todos os Times. Isso mantém o mesmo ideal de qualidade para todo o projeto.

463) Com que frequência os incrementos devem ser integrados em um projeto com mais de um Time de Desenvolvimento?

- A) É preciso avaliar o melhor momento para integrar o trabalho e suas dependências ao longo das Sprints.
- B) É recomendado criar uma Sprint para integração e tratamento de dependências entre os Times de Desenvolvimento.
- C) Ao final da última Sprint, pois aumentaria a complexidade realizar este trabalho em todas as Sprints.
- D) Em cada Sprint o trabalho deve ser integrado entre os Times de Desenvolvimento.

Resposta: D

O trabalho precisa ser sincronizado ao final de cada Sprint, do contrário não será possível produzir um incremento de software funcional, pois eventuais problemas de dependência poderiam surgir e o software apresentaria um mau funcionamento.

464) Qual o Time-Box da Reunião de Revisão da Sprint?

- A) 4 horas.
- B) Depende do tamanho da Sprint.
- C) 3 horas.
- D) 8 horas.

Resposta: B

É um evento Time-Box proporcional do tamanho da Sprint. Para uma Sprint de 30 dias o evento dura 4 horas, mas no caso acima não foi informado o tamanho da Sprint, logo a melhor resposta é “Depende” pois depende do tamanho da Sprint.

465) Qual ferramenta serve para medir a satisfação de um Time de Desenvolvimento?

- A) Pesquisa de satisfação semanal.
- B) Relatório de Feed Back da equipe.
- C) Quadro Kanban.
- D) Calendário Niko-Niko.

Resposta: D

O Calendário Niko-Niko é um quadro com carinha no estilo “Smiles” que representa o estado emocional de cada membro do Time de Desenvolvimento. Ele fica fixado em um lugar explícito e o time o atualiza diariamente.

466) O Scrum Master pode ser um membro do time de Desenvolvimento?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Scrum não impõe restrições quanto a isso, desde que o Scrum Master tenha foco em ser o Scrum Master. O que não é recomendado é o Dono do Produto fazer parte do Time de Desenvolvimento, pois isso poderia gerar sérios conflitos de interesse e poder entre o time.

467) O que abaixo acontece durante a primeira parte da Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) É especificado e detalhado todos os itens do Backlog do Produto para em sequência estimar o que será possível levar para a Sprint.
- B) Os itens que foram selecionados para o Backlog da Sprint são agora detalhados um pouco mais e são criadas tarefas para atender a estes itens.
- C) É compreendido o que o Dono do Produto deseja que seja feito para a próxima Sprint.

Resposta: C

Esta reunião possui duas partes e durante a primeira parte é entendido o que o Dono do Produto deseja que seja entregue na próxima Sprint. Na segunda parte o Time de Desenvolvimento detalha o “como” será feito o trabalho.

468) Quem decide quando deve ser atualizado o Backlog da Sprint ao longo de uma Sprint?

- A) O Time de Desenvolvimento.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.

Resposta: A

O dono do Backlog da Sprint é o Time de Desenvolvimento e cabe a ele atualizar o Backlog quando ele avaliar necessário. Ele poderia por exemplo incluir uma tarefa para otimizar uma query que ele achou lenta em uma dada funcionalidade.

469) Quais as habilidades necessárias para um Time de Desenvolvimento produzir um incremento de software ao final de uma Sprint?

- A) Design, desenvolvedor, dba e testador.
- B) Habilidades para desenvolvimento as demais poderiam ser delegadas a outras equipes.
- C) Em sua maioria deveria ser composta de Desenvolvedores e Analistas de negócio.
- D) As habilidades necessárias para produzir o incremento de software com base nos itens selecionados para a Sprint.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento precisa possuir as habilidades necessárias para desenvolver o incremento de software funcionando. Não é recomendado delegar trabalho para outras equipes externas ao projeto, pois isso criaria muletas, falha em entregas, dependências e reduziria o comprometimento do Time de Desenvolvimento com a entrega.

470) O que deve ser entregue ao final de uma Sprint?

- A) Software funcionando e disponibilizado para o usuário.
- B) Um incremento de software funcional e potencialmente utilizável que atenda a definição de pronto.
- C) Incremento de software funcionando com uma documentação completa e atualizada.
- D) Histórias de usuários priorizadas para a próxima Sprint.

Resposta: B

O software precisa atender a definição de pronto, ele precisa ser funcional, mas não necessariamente será disponibilizado para o usuário final ou colocado em produção

471) Em quais atividades o Dono do Produto se envolve ao longo de uma Sprint?

- A) Ele participa da Reunião Diária (Daily Scrum).
- B) Ele atualiza o Gráfico BurnDown da Sprint.
- C) Esclarece dúvidas do Time de Desenvolvimento.
- D) Ajuda ao Time a priorizar as atividades e tarefas.

Resposta: C

O Dono do produto ajuda ao Time de Desenvolvimento respondendo suas dúvidas sobre os itens da Sprint, ele também se relaciona com os StakeHolders para detalhar mais o produto, ele participa de reuniões de Grooming para detalhar itens com o Time de desenvolvimento, ele avalia a inclusão de novas funcionalidades, dá feedback do trabalho que está sendo desenvolvido.

472) Um membro do time de Desenvolvimento se propõe a ser responsável por um item do Backlog da Sprint. Qual o melhor momento para ele propor isso?

- A) Durante a reunião de Planejamento da Sprint.
- B) Durante a Reunião Diária.
- C) Nunca.
- D) A qualquer momento durante a Sprint.

Resposta C

Mesmo que um único membro possa fazer todo o trabalho de um Item do Backlog, ele não o único responsável, uma vez que o Backlog da Sprint é de responsabilidade de todo o Time de Desenvolvimento, o sucesso ou fracasso de uma Sprint é também compartilhado por todos do time.

473) O que abaixo é uma característica da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Possui 15 minutos ou menos.
- B) É facilitada pelo Líder do Time de Desenvolvimento.
- C) O Dono do Produto participa.
- D) O Scrum Master faz as 3 perguntas ao Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

A Reunião Diária (Daily Scrum) é um evento Time-Box de 15 minutos, ou seja, ela pode levar até 15 minutos. Ela acontece “em pé” pois são apenas 15 minutos e bem objetiva.

474) Como um Scrum Master poderia manter um time produtivo?

- A) Garantindo que o Time esteja realizando as Reuniões Diárias.
- B) Apoiando o Time de Desenvolvimento e removendo seus impedimentos.
- C) Mantendo os itens importantes no topo do Backlog do Produto.
- D) Impedindo mudanças no Backlog da Sprint após o início da Sprint.

Resposta: B

É papel do Scrum Master é um “líder servidor”, ele apoia o time, orienta em relação ao processo e remove os impedimentos que impedem o avanço do time.

475) O que melhor define o Scrum?

- A) Uma metodologia completa para gestão de projetos ágeis.
- B) Um guia que define as melhores práticas para projetos ágeis.
- C) Um framework de gestão de projetos ágeis de pequena e grande complexidade.
- D) Um conjunto de processos ideal para pequenos projetos ágeis com equipes de até 9 membros.

Resposta: C

O Scrum é escalável e pode ser usado de forma produtiva em pequenos e grandes projetos, ele é um Framework Ágil e não um guia completo de boas práticas.

476) O que o Time Scrum deve discutir na Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Métodos de trabalho.
- B) Lições aprendidas.
- C) Habilidades necessárias para as próximas Sprints.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

É uma reunião com foco em lições aprendidas e melhoria contínua de processo e meios de trabalho. Ela não tem um foco no produto e sim no jeito de trabalhar do Time de Desenvolvimento e suas questões.

477) Quais são as 3 perguntas respondidas durante a Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) O que fiz ontem, o que farei hoje e quais são os impedimentos.
- B) O que farei hoje, quais são os impedimentos e quando vou finalizar o trabalho.
- C) Quando vou finalizar o trabalho, o que fiz ontem e o que farei hoje.
- D) O que impede o meu trabalho, o que farei hoje e como farei o trabalho.

Resposta: A

Estas são as três perguntas respondidas pelo Time de Desenvolvimento com foco em sincronizar seus trabalhos e manter a todos informados do que está acontecendo no projeto, é o momento também de falar do que impede o trabalho ser realizado.

478) Em que momento é criado o Backlog da Sprint?

- A) Logo no início do projeto.
- B) Durante a Reunião de Planejamento da Sprint.
- C) Ao longo da Sprint.
- D) Antes da Reunião de Planejamento da Sprint.

Resposta: B

O Backlog da Sprint é criado na segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint, ele contém os itens selecionados e as tarefas necessárias para desenvolver cada item dentro da Sprint.

479) A meta da Sprint é criada antes do Backlog da Sprint

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

A meta da Sprint (Sprint Goal) é criada na primeira parte da Reunião de Planejamento da Sprint, é na primeira parte que o Time de Desenvolvimento também seleciona os Itens que acreditam conseguir entregar na próxima Sprint. Na segunda parte então os itens selecionados são mais detalhados e são criadas as tarefas que vão dizer como implementar cada item do Backlog selecionado, nasce então o Backlog da Sprint.

480) Quem mais deve saber sobre o plano de release e suas datas de liberação em um projeto Scrum?

- A) O Cliente.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Scrum Master.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: B

O Dono do Produto tem a visão do todo, ele é que deve ser procurado quando alguém precisar saber sobre o andamento do desenvolvimento do projeto com um todo e também em relação aos objetivos de negócio do produto.

481) Qual o tipo de processo o Scrum é baseado?

- A) Empírico.
- B) Híbrido.
- C) Dinâmico.
- D) Clássico.

Resposta: A

O Scrum não é exato, ele é um processo empírico, ou seja, ele evolui e se desenvolve com base na experimentação e adaptação a medida que o projeto avança, algumas questões são descobertas e tratadas ao longo do projeto.

482) Qual o tempo máximo que uma Reunião Diária pode levar?

- A) 1 hora.
- B) 20 minutos.
- C) 15 minutos.
- D) Depende do tamanho da Sprint.

Resposta: C

A Reunião diária é um evento Timebox de 15 minutos.

483) O que é discutido durante a Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) Melhorias no processo de trabalho.
- B) Boas práticas de desenvolvimento.
- C) O resultado da Sprint.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: C

A reunião de Revisão da Sprint serve para demonstrar, discutir e receber feedback sobre o que foi desenvolvido durante a Sprint.

484) Qual o tempo máximo da Retrospectiva da Sprint?

- A) 15 minutos.
- B) 1 hora.
- C) 2 horas.
- D) Depende do tamanho da Sprint.

Resposta: D

Esse é um evento Time-Box proporcional ao tamanho da Sprint. Para uma Sprint de 30 dias o tamanho é de 3 horas.

485) Quem precisa “seguir” o que está escrito na definição de Pronto (DoD)?

- A) Todo o Time Scrum.
- B) A equipe de testes.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Dono do Produto.

Resposta: A

Para que um incremento seja liberado ao final de uma Sprint, ele deve obedecer aos critérios relacionados na Definição de Pronto (DoD). É a esta definição que todo o Time Scrum e Stakeholders deve recorrer para saber se um incremento está de fato “Pronto”.

486) O que é incorreto afirmar sobre o Dono do Produto?

- A) Ele é o responsável pelo Backlog do Produto.
- B) Apenas ele pode cancelar uma Sprint.
- C) Ele pode acumular também o papel de membro do Time de Desenvolvimento.
- D) Não pode haver mais de um Dono do Produto para um projeto.

Resposta: C

Em função de conflitos de interesses, ele não poderia ser um membro do Time de Desenvolvimento.

487) Quando o Dono do Produto deve tomar a decisão de liberar o software produzido para produção, ou seja, para o usuário?

- A) Ao final do projeto.
- B) Ao final de uma Sprint.
- C) Quando ele atender a definição de pronto.
- D) Quando fizer sentido.

Resposta: D

Ao final de cada Sprint é liberado um incremento de software potencialmente utilizável, não quer dizer que este será imediatamente colocado em produção. Esta decisão é do Dono do Produto e ele vai levar em conta o plano de liberação ou plano de Releases e avaliar quando faz sentido liberar uma aplicação para uso em produção.

488) Em que momento devemos mudar um membro do Time de Desenvolvimento?

- A) Quando o gerente funcional solicitar o recurso.
- B) Quando for preciso, mas levando em consideração uma certa perda de produtividade do time como um todo.
- C) A cada Sprint para promover a disseminação de informação entre os funcionários da empresa.
- D) Nunca, pois perderíamos o foco na entrega.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento deve ser multidisciplinar e possuir as habilidades para desenvolver todo o produto. Deve ser evitado ao máximo a troca de membros do time, afim de evitar uma diminuição na velocidade do time.

489) O quanto de trabalho ou empenho um Time de Desenvolvimento deve empregar em uma Sprint para entregar o que foi selecionado?

- A) Análise, desenvolvimento, testes e qualidade.
- B) A quantidade que for preciso dentro de um ambiente sustentável.
- C) O máximo possível, se preciso for, o Time deve trabalhar no regime de horas extras para garantir a entrega.
- D) 50 horas semanais.

Resposta: B

O time de Desenvolvimento precisa finalizar todo o trabalho que ele se comprometeu durante a Reunião de Planejamento da Sprint. Mas é importante que o ritmo seja sustentável e mantenha um eco sistema saudável para a equipe seguir motivada.

490) Em uma Sprint que já iniciou, quando o Time de Desenvolvimento pode adicionar uma nova tarefa ao seu Backlog?

- A) Quando o Scrum Master avaliar necessário.
- B) Nunca.
- C) Quando fizer sentido para o Dono do Produto.
- D) Tão logo o novo trabalho necessário seja identificado.

Resposta: D

É possível que durante a Reunião de Planejamento não tenha sido pensado em todo o trabalho envolvido para desenvolver um dado item do Backlog, talvez seja preciso detalhar um pouco mais, por exemplo, o time pode identificar que será necessário criar mais uma tabela no modelo de dados. Então o time de desenvolvimento pode e deve o mais rápido possível trazer isso para o time e incluir no Backlog da Sprint.

491) Qual das alternativas abaixo não é um papel no Time Scrum?

- A) Dono do Projeto.
- B) Scrum Master.
- C) Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

Não existe o papel de Dono do Projeto no Scrum, o que existe é o Dono do Produto que não foi relacionado acima.

492) Que termo melhor define um Scrum Master?

- A) Desenvolvedor.
- B) Gerente.
- C) Líder Servidor.
- D) Chefe.

Resposta: C

Além de “Guardião do processo Scrum”, ele também é conhecido com “Líder Servidor”, pois sua função é apoiar e servir ao Time Scrum e garantir o correto uso do Framework.

493) Quando termina uma Sprint?

- A) Quando todo o trabalho já foi feito.
- B) Quando o Dono do Produto determina.
- C) Quando o time percebe que não vai entregar tudo a tempo.
- D) Quando o seu tempo acaba.

Resposta: D

Por ser um evento Time-Box, ela acaba quando a sua duração chega ao fim. Caso restem itens incompletos, estes retornam para o Backlog do Produto para uma próxima iteração.

494) O que abaixo é exibido no Gráfico BurnDown da Sprint?

- A) Quantidade de tarefas concluídas.
- B) Quantidade de trabalho restante.
- C) Quantidade de trabalho executado por cada membro do time.
- D) Custo restante do projeto.

Resposta: B

O gráfico BurnDown sempre mostra a quantidade de trabalho restante, ela pode ser expressa na forma de pontos de histórias ou horas. É mais comum a representação em pontos de história.

495) Quem é o dono do Backlog da Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) Todo o Time Scrum.
- D) O Scrum Master.

Resposta: B

Além de ser o dono do Backlog da Sprint, o Time de Desenvolvimento é o único que pode fazer alterações no Backlog após o início de uma Sprint.

496) Quais dos objetivos abaixo fazem parte da Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) Entender que funcionalidades o Dono do Produto deseja para a próxima Sprint.
- B) Atualizar o planejamento de Release com datas para cada entrega.
- C) Medir a velocidade do Time de Desenvolvimento.
- D) Analisar novos possíveis funcionalidade a serem adicionadas no Backlog do Produto.

Resposta: A

Durante a primeira parte da Reunião de Planejamento da Sprint, o Time de Desenvolvimento entende o que o Dono do Produto deseja para a próxima Sprint. Na segunda parte o time define como implementar.

497) Qual o melhor momento para realizar a Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Ao final da última Sprint.
- B) Sempre que uma nova release for liberada.
- C) Sempre ao final de cada Sprint.
- D) Quando for de fato necessário.

Resposta: C

Sempre deve ocorrer ao final de cada Sprint, é um momento de lições aprendidas e reflexões do processo de trabalho e melhoria contínua.

498) Para uma Sprint de 2 semanas, qual a duração da Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) 1 hora.
- B) 2 horas.
- C) 3 horas.
- D) 4 horas.

Resposta: B

Para uma Sprint de 30 dias, seriam 4 horas, como este é um evento Time-Box proporcional ao tamanho da Sprint, o correto são 2 horas de Reunião.

499) O que melhor descreve o objetivo da Reunião de Revisão da Sprint?

- A) É usada para lições aprendidas.
- B) A velocidade do time é medida neste momento.
- C) É uma reunião de demonstração, onde os StakeHolders dão feedback do incremento apresentado.
- D) É uma reunião onde também se avalia o desempenho de cada membro e cada membro do time recebe feedback do trabalho realizado.

Resposta: C

É uma reunião informal, onde o time apresenta aos StakeHolders o incremento produzido na Sprint, eles recebem feedback e eventuais itens podem surgir para entrar no Backlog do Produto neste momento. A reunião tem um espírito colaborativo e não de avaliação ou julgamento do Time de Desenvolvimento.

500) Quem é o responsável direto pelas estimativas no Backlog do Produto?

- A) StakeHolders.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Scrum Master.
- D) Dono do Produto.

Resposta: B

O Dono do produto ajuda o Time de Desenvolvimento, ele esclarece dúvidas e até influencia algumas questões, mas quem estima é o Time de Desenvolvimento. Dessa forma é criado o compromisso com a entrega.

501) Quem monitora o trabalho sendo realizado em uma Sprint?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de desenvolvimento.
- D) O Dono do Produto + O Scrum Master.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento é auto organizável e se auto gerencia, cabe apenas ao time entender e monitorar o trabalho ao longo de uma Sprint.

502) Qual o tamanho recomendado de um time de Desenvolvimento no Scrum?

- A) 9.
- B) 6 mais 3 ou menos 3.
- C) 5.
- D) 10.

Resposta: B

É recomendado que o Tamanho seja entre 3 e 9 membros no Time de Desenvolvimento. Menos que 3 pode ser que o Time não possua todas as habilidades para desenvolver o Backlog da Sprint e mais que 9 pode aumentar muito a complexidade e coordenação do trabalho.

503) Qual o timebox da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) 15 minutos.
- B) 9 minutos.
- C) 1 hora.
- D) O tempo que for necessário.

Resposta: A

A Reunião Diária (Daily Scrum) é uma reunião timebox de 15 minutos, fixos, independente do tamanho da Sprint.

504) Um Time de Desenvolvimento está atrasado com o trabalho da Sprint e percebe que não vai conseguir entregar todos os itens. O que deve ser feito?

- A) Aumentar um pouco mais a duração da Sprint.
- B) Cancelar a Sprint.
- C) Procurar o Scrum Master para repriorizar os Itens.
- D) Procurar pelo Dono do Produto para avaliar o que pode ser feito.

Resposta: D

O Dono do Produto é o único que poderia avaliar com o Time de Desenvolvimento o que poderia deixar de ser feito para que não se perca a meta da Sprint (Sprint Goal). Os Itens não finalizados retornam para o Backlog do Produto e os itens finalizados são avaliados se podem fazer parte do incremento do produto.

505) Ao final de uma Sprint é liberado um incremento de software funcionando e potencialmente utilizável para produção.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Não necessariamente o software será colocado em produção, essa questão precisa ser avaliada pelo Dono do Produto, pois somente ele possui a visão estratégica e de negócio do projeto como um todo, é preciso levar em conta também o planejamento de liberações (Release Planning), que também é criado pelo Dono do Produto.

506) Ao final de uma Sprint é entregue um incremento de Software Funcional e potencialmente utilizável que atenda a Definição de Pronto (Definition of Done).

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Importante o destaque apenas para o fato que não necessariamente ele será posto em produção. Pode não fazer sentido no momento, essa decisão cabe ao Dono do Produto, ele vai levar em conta o plano de liberações (Release Planning) e a visão estratégica da empresa para o produto.

507) Qual o Tamanho máximo da reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) 3 horas.
- B) 4 para uma Sprint de 1 mês.
- C) O tempo que o Time avaliar necessário.
- D) 8 horas para uma Sprint de 1 mês.

Resposta: B

A Reunião de Revisão da Sprint é um evento Timebox proporcional ao tempo da Sprint, para uma Sprint de 30 dias, o seu tamanho é de 4 horas. Para um Sprint de 15 dias por exemplo, o seu tamanho é de 2 horas.

508) Quais são os 3(três) pilares do Scrum?

- A) Inspeção, Adaptação e Transparência.
- B) Coragem, Adaptação e Transparência.
- C) Respeito, Adaptação e Coragem.
- D) Foco, Transparência e Respeito.

Resposta: A

São os 3 pilares do Scrum: Inspeção, Adaptação e Transparência.

509) Quem é o responsável direto em priorizar o Backlog do Produto?

- A) O Dono do Produto + O Cliente.
- B) O Dono do Produto + O Time de Desenvolvimento.
- C) Apenas o Dono do Produto.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: C

O Dono do Produto tem a palavra final e cabe a ele a responsabilidade de priorizar o Backlog do produto para garantir o melhor ROI (Retorno sobre o Investimento) e maximizar o valor produzido pelo Time de Desenvolvimento.

510) Qual o papel do Scrum Master na Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Documentar as decisões tomada pelo Time.
- B) Atuar com mais um membro do Time.
- C) Priorizar as ações propostas pelo Time.
- D) Criar um relatório de desempenho para levar a gerencia.

Resposta: B

Não existe nenhuma função específica para qualquer membro do Time Scrum ao longo da Reunião de Retrospectiva. Cada membro participa de forma igualitária e todos tem espaço para propor melhorias e falar de suas lições aprendidas.

511) Que tipo de problemas podem aparecer quando não temos uma boa Definição de Pronto no projeto?

- A) O incremento de software pode não ser liberado.
- B) O Incremento pode ser liberado com bugs.
- C) O Débito técnico aumenta e compromete Sprints Futuras.
- D) Todas as respostas acima estão corretas.

Resposta: D

Todas as respostas são consequência direta de uma Definição de Pronto superficial ou não compreendida pelo Time.

512) Em um projeto distribuído, um Time de Desenvolvimento possui membros trabalhando em outro local, mais exatamente do outro lado da cidade. Eles enfrentam problemas para agendar suas reuniões e conciliar seus horários de trabalho entre eles. O que deve ser feito neste caso?

- A) O Scrum Master deve chegar antes para facilitar a conexão entre os membros.
- B) O Time Scrum não poderia trabalhar tão longe assim.
- C) Deixar que o próprio Time de Desenvolvimento resolva suas questões.
- D) As Reuniões Diárias poderiam acontecer menos vezes ao longo da semana.

Resposta: C

Como estamos falando o tempo todo em equipes auto organizáveis, este tipo de questão está testando se você tem isso claro em sua mente. É preciso perceber o que a questão quer que você responda. Aqui ela testa a questão dos Times Auto organizáveis.

513) Quem é responsável por explicar ou tirar dúvidas sobre o Backlog do Produto?

- A) O Time de Desenvolvimento.
- B) O Scrum Master.
- C) O Dono do Produto.
- D) Todas as respostas acima.

Resposta: D

Cabe ao Dono do Produto tirar todas as dúvidas do time de Desenvolvimento em relação aos Itens do Backlog Do Produto. É geralmente durante a Reunião de Planejamento da Sprint que isso acontece.

514) O que é um incremento de software funcionando?

- A) Um “pedaço” de software que foi produzido em uma Sprint e que é funcional.
- B) Uma melhoria em um código já existente usando técnicas de “refactoring”.
- C) É liberado ao final da Sprint e colocado junto com o resto do produto em produção.
- D) É um aumento no escopo do software sendo desenvolvido. Esse incremento vai para o Backlog do Produto para ser priorizado pelo Dono do Produto.

Resposta: A

Ao final de cada Sprint é liberado um incremento de software funcional e potencialmente utilizável, não quer dizer que ele vai ser colocado em produção, esta decisão cabe ao Dono do Produto.

515) Em relação aos itens do Backlog do Produto, podemos afirmar que:

- A) Eles derivam do Backlog da Sprint.
- B) Os Itens maiores ficam no topo do Backlog.
- C) Os itens menores ficam no topo do Backlog.
- D) São priorizados pelo Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

Entendemos como itens menores os itens que tem mais refinamento, ou seja, já foram decompostos e detalhados o suficiente para fazerem parte de uma Sprint.

516) O que abaixo não é um evento Timebox:

- A) Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- B) Reunião de Projeto.
- C) Reunião de Revisão da Sprint.
- D) Reunião de Planejamento da Sprint.

Resposta: B

Não existe tal evento no Scrum. Cuidado para não fazer confusão com a Reunião Diária (que não foi relacionada acima).

517) Quais são as atividades que a equipe de qualidade é “dona” ou responsável em um projeto Scrum?

- A) Encontrar erros no sistema.
- B) Testar as funcionalidades até a exaustão.
- C) Atender a Definição de Pronto.
- D) Todos no Time de Desenvolvimento são responsáveis pela qualidade.

Resposta: D

Essa questão testa se você sabe que todos são responsáveis por todo o Trabalho no time de Desenvolvimento. Sempre que for perguntado quem é o responsável por uma dada tarefa, é importante ter em mente que todos são. Uma atividade até pode “estar” sendo desenvolvida por um membro, mas a responsabilidade é de todos e todos são “Donos” dos itens e tarefas do Backlog da Sprint.

518) É uma responsabilidade do Time de Desenvolvimento:

- A) Priorizar o Backlog do Produto.
- B) Participar do comitê de gestão.
- C) Atualizar o Gráfico BurnDown da Sprint.
- D) Cancelar uma Sprint.

Resposta: C

O Gráfico BurnDown da Sprint é atualizado diariamente pelo time de Desenvolvimento. O Melhor momento para fazer isso é antes da Reunião Diária, para que durante a reunião o Gráfico possa ser usado com dados atuais.

519) Um Time de Desenvolvimento poderia mudar os seus membros ao longo do projeto?

- A) O Scrum não permite tão mudança, visto que perderia muito em produtividade e qualidade.
- B) No intervalo entre cada Sprint para não impactar o trabalho em andamento.
- C) Sempre que for preciso, mas é possível uma perda de velocidade do time.
- D) O Dono do Produto precisa ser consultado para avaliar os impactos primeiramente.

Resposta: C

O Scrum não recomenda a troca de membros do Time de Desenvolvimento, isso diminui a produtividade/velocidade do Time, porém não é proibido. O Ideal é que seja montado um Time que possua todas as habilidades para desenvolver todo o trabalho até o final do projeto.

520) Quem trabalha em conjunto com os Stakeholders?

- A) O Dono do Produto.
- B) Todo o Time Scrum.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Scrum Master.

Resposta: A

O Dono do Produto trabalha em conjunto com os Stakeholders para definir a estratégia para o lançamento do produto, visão de negócio e os próximos passos do projeto. Com base nesse alinhamento ele prioriza o Backlog do Produto e ajuda e define a meta da próxima Sprint.

521) O Dono do Produto pode ser influenciado por um comitê de acionistas em uma empresa.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Ele até poderia ser influenciado por um comitê, desde que a palavra final seja dele. Cabe ao Dono do Produto definir as prioridades do projeto e garantir o melhor ROI (Retorno sobre o Investimento).

522) Quando podemos considerar um item do Backlog do Produto como finalizado?

- A) Quando todo o trabalho para o item já foi feito.
- B) Quando todos os testes de qualidade passarem com sucesso.
- C) Quando ele atende aos critérios da “Definição de Pronto” (DoD).
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

É com base na definição de pronto que o Dono do Produto e Stakeholders podem avaliar se um item do Backlog está de fato pronto. Mas se fosse preciso selecionar apenas uma resposta, a mais correta seria a C, pois ele fala da Definição de Pronto.

523) Quem define como realizar um trabalho ao longo de uma Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Cliente.

Resposta: C

Como trata-se de um Time auto organizável e auto gerenciável, cabe ao próprio Time de Desenvolvimento gerenciar a melhor maneira de realizar o trabalho para entregar ao final da Sprint.

524) Quando acontece a Retrospectiva da Sprint?

- A) Ao final da última Sprint do projeto.
- B) No Início de cada Sprint.
- C) Quando existir a real necessidade de lições aprendidas.
- D) Ao final de cada Sprint.

Resposta: D

A Reunião de Retrospectiva acontece sempre ao final de cada Sprint, vale lembrar que este é um evento timebox de 3 horas para uma Sprint de 30 dias.

525) Um time de Desenvolvimento pode cancelar uma Sprint quando ela perde o sentido em relação a meta da Sprint.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

Uma Sprint pode ser sim cancelada caso a meta da Sprint (Sprint Goal) perde o sentido, mas isso é feito e avaliado pelo Dono do Produto e não pelo Time de Desenvolvimento.

526) Sempre deve existir o papel de Scrum Master para cada Time de Desenvolvimento, independentemente de sua senioridade.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: A

Um Time de Desenvolvimento sempre deve possuir um Scrum Master, em alguns casos o Scrum Master pode ser o mesmo para mais de um Time de Desenvolvimento ou até mesmo ser um membro do Time de Desenvolvimento.

527) O Scrum Master deve atuar como uma “ponte” entre o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto, dessa forma ele pode facilitar a comunicação em termos técnicos/negócio entre eles.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento deve ter acesso direto ao Dono do Produto para esclarecer suas dúvidas, não deve haver impedimentos ou obstáculos nessa comunicação.

528) O que é verdadeiro afirmar sobre o Scrum?

A) É um guia de boas práticas que auxilia no desenvolvimento de projetos software

B) É um framework ágil para desenvolver projetos simples ou complexos

C) É uma metodologia de gestão de projetos ágeis com foco em projetos simples

D) É uma metodologia tradicional onde o gerente de projetos se chama Scrum Master

Resposta: B

O Scrum é um framework de desenvolvimento iterativo e incremental utilizado no gerenciamento de projetos ágeis com foco no processo empírico.

529) O que NÃO está correto afirmar sobre a Definição de Pronto (DoD)?

- A) Mostra de um item está de fato “pronto”.
- B) Ajuda a dar transparência.
- C) É definido pelo Dono do Produto.
- D) Ajuda a selecionar a quantidade correta de trabalho para uma Sprint.

Resposta: C

A Definição de Pronto muitas vezes já existe em uma empresa e pode ser adotada pelo Time de Desenvolvimento, porém, se o time avaliar necessário, o próprio Time de Desenvolvimento poderia criar uma nova Definição de Pronto.

530) O que é entregue ao final de uma Sprint?

- A) Um plano de desenvolvimento para todo o projeto.
- B) Um incremento de software funcional e em produção.
- C) Um documento de status com as atividades realizadas ao longo da Sprint.
- D) Um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

Resposta: D

É entregue um incremento de software funcional e potencialmente utilizável, não necessariamente será colocado em produção. Esta decisão cabe ao Dono do Produto, que com base em seu plano de liberações (Release Plan) decide quando faz sentido liberar o incremento para já ser utilizado pelo usuário final.

531) O que é uma responsabilidade do Time de Desenvolvimento?

- A) Ordenar o Backlog do Produto.
- B) Gerenciar o seu próprio trabalho.
- C) Cancelar uma Sprint quando ela não faz mais sentido em relação a meta da Sprint (Sprint Goal).
- D) Ajudar na seleção do Dono do Produto

Resposta: B

Um Time de Desenvolvimento Scrum é auto organizável e auto gerenciável. Cabe a ele gerenciar o seu próprio trabalho para atingir a meta da Sprint.

532) Em uma empresa que acaba de adotar o Scrum está adotando a estratégia de mudar alguns termos do Scrum para ficarem parecidos com a metodologia anterior, afim de facilitar a migração. O que poderia acontecer neste caso?

- A) Poderia gerar um entendimento incorreto do Scrum.
- B) Poderia causar dificuldade em aplicar o Scrum e seus conceitos.
- C) Poucas mudanças poderiam de fato ocorrer na troca pelo Scrum.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta:

É recomendável manter todos os nomes originais do Scrum, isso facilita o aprendizado como um todo e a troca de conhecimentos entre membros de diferentes times. Não existe tal proibição de forma explícita no guia do Scrum, mas por experiência própria, posso afirmar que não irá funcionar muito bem a migração.

533) Qual abaixo é um benefício de um time auto organizável?

- A) Aumento de criatividade.
- B) Aumento da pontualidade.
- C) Diminuição do custo de contratação.
- D) Aumento do respeito ao gestor imediato.

Resposta: A

Um time auto organizável tem mais liberdade para decidir questões aumentando assim a criatividade e comprometimento do Time.

534) O Dono do Produto também é conhecido como:

- A) Otimizado de Valor.
- B) Gerente de Projetos Ágil.
- C) “Guardião” do Processo Scrum.
- D) Líder Servidor.

Resposta: A

Um dos papéis do Dono do Produto é maximizar o valor do trabalho do time de Desenvolvimento.

535) Por qual o motivo que o Dono do Produto precisa participar da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Pois ele precisa dar direção ao Time de Desenvolvimento.
- B) Pois ele precisa esclarecer dúvidas do Time de Desenvolvimento.
- C) Ele não precisa participar.
- D) Ele é quem facilita a reunião entre os membros do Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

A Reunião Diária é uma reunião do Time de Desenvolvimento para o Time de Desenvolvimento, apenas o time precisa participar da reunião. É recomendado pelo Scrum que o Dono do Produto não participe da reunião, pois poderia gerar uma certa inibição ou algum conflito de interesses sobre as questões que precisam ser tratadas.

536) Sobre o Backlog da Sprint, podemos afirmar que:

- A) Ele é composto de itens que precisam ser finalizados para atingir a meta da Sprint (Sprint Goal).
- B) Ele é priorizado pelo Dono do Produto.
- C) Ele é estimado em horas.
- D) Ele é inteiramente detalhado antes da Sprint iniciar.

Resposta: A

O Backlog da Sprint é definido durante a Reunião de Planejamento da Sprint e ele contém todos os itens que o Time de Desenvolvimento selecionou para a Sprint, ele evolui ao longo da Sprint, ele é mantido e atualizado pelo Time de Desenvolvimento ao longo da Sprint.

537) O Dono do Produto é quem define a meta da Sprint (Sprint Goal) e é quem determinar quais itens deve fazer parte da próxima Sprint.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Cabe ao Time de Desenvolvimento decidir o que é possível ser feito na próxima Sprint, é ele quem estima os itens e se compromete com a entrega durante a Reunião de Planejamento da Sprint. O Dono do produto pode influenciar e indicar quais os itens fazem sentido ser desenvolvido, mas a última palavra é do Time de Desenvolvimento.

538) O que acontece quando um time de Desenvolvimento não consegue entregar todo o trabalho que ele se comprometeu durante a Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) A Sprint é cancelada.
- B) O tempo da Sprint pode ser aumentado até a conclusão de todos os itens.
- C) O Time de Desenvolvimento inicia uma jornada de horas extras.
- D) O Dono do produto deve ser consultado e decidir o que poderia ser retirado da Sprint.

Resposta: D

Os trabalhos não finalizados retornam para o Backlog do Produto para serem priorizados, os que foram finalizados são avaliados se poderiam ser incluídos no produto final como incremento. O Dono do produto é quem decide o que pode ser retirado de uma Sprint.

539) Quando uma Sprint é cancelada?

- A) Quando o cliente determina o seu término.
- B) Quando a meta da Sprint não faz mais sentido.
- C) Quando o Time de Desenvolvimento não consegue entregar todos os itens.
- D) Quando o trabalho se torna muito complexo.

Resposta: B

Pode acontecer em um projeto que a meta da Sprint não faça mais sentido, por exemplo a mudança em uma legislação que impacte o projeto. Os itens já finalizados poderiam ser avaliados pelo Dono do Produto para compor um incremento no produto final ou serem descartados do Backlog do Produto.

540) O que podemos afirmar sobre o Scrum Master?

- A) Ele orienta quando ao correto uso do processo do Scrum.
- B) Ele monitora o trabalho do time de Desenvolvimento.
- C) Ele ajuda a priorizar o Backlog do Produto.
- D) Ele cria o plano de liberações (Release Planning).

Resposta: A

Um dos papéis do Scrum Master é garantir que o Scrum está sendo bem compreendido e usado por todos. Ele é conhecido como o “Guardião” do processo Scrum e também como “Líder Servidor”.

541) Que tipo de projetos de desenvolvimento de software podem ser executados pelo Scrum Project Management Framework?

- A) Todos os tipos de projetos de desenvolvimento de software.
- B) Subsistemas, componentes ou partes de sistemas maiores.
- C) Projetos de clientes.
- D) Nenhuma das respostas acima.

Resposta: A

O Scrum é escalável e pode ser utilizado para projetos simples ou complexos, grandes ou pequenos.

542) O que NÃO é um pilar do manifesto ágil?

- A) Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- B) Processos mais que pessoas.
- C) Colaboração com cliente mais que negociação de contratos.
- D) Responder a mudanças mais que seguir um plano.

Resposta: B

O Manifesto ágil prega: Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas; Software em funcionamento mais que documentação abrangente; Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos; Responder a mudanças mais que seguir um plano.

543) O que é definido pelo Framework Scrum?

- A) Regras, Papeis, Artefatos e Eventos.
- B) Regras, padrões de desenvolvimento e Eventos.
- C) Papeis, Eventos e métricas de desenvolvimento de software.
- D) Artefatos de documentos e eventos timebox e papeis.

Resposta: A

Regras, Papeis, Artefatos e Eventos.

544) Onde estão armazenados os requisitos do cliente?

- A) No Backlog da Sprint.
- B) Numa base de dados.
- C) No Backlog do produto.
- D) Em uma Especificação de Requisito de Produto Scrum.

Resposta: C

Os requisitos são itens do Backlog do produto, após a sua priorização e estimativa, ele é colocado no Backlog da Sprint pelo Time de Desenvolvimento durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

545) Qual abaixo é um papel no Scrum?

- A) Programadores.
- B) Gerente de Desenvolvimento.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Gerente de Projetos.

Resposta: C

Os papéis em um Time Scrum são: Dono do Produto, Scrum Master e Time de Desenvolvimento. Os demais papéis acima não existem no Scrum.

546) Qual abaixo não é um evento definido pelo Scrum?

- A) Reunião de Planejamento Sprint.
- B) Reunião Retrospectiva da Sprint.
- C) Reunião de Revisão de Status da Mid-Sprint.
- D) Reunião Diária.

Resposta: C

Não existe um evento no Scrum chamado “Reunião de Revisão de Status da Mid-Sprint”.

547) Qual conceito NÃO é definido no Framework Scrum?

- A) Scrum Master
- B) Gerente de Projetos
- C) Reunião Diária
- D) BurnDown do produto

Resposta: B

É um erro comum achar que o Scrum Master é o gerente de projetos do Scrum. O Scrum Master é um papel de gestor, mas não gestor de pessoas, ele é o gestor do processo Scrum.

548) O que NÃO é importante em projetos Scrum?

- A) Auto-organização
- B) Hierarquias claras na empresa
- C) Comunicação
- D) Melhoria contínua

Resposta: B

No Scrum não existem hierarquias, ele possui papéis e responsabilidades, todos do Time Scrum são responsáveis pelo sucesso ou fracasso do projeto como um todo. Cada papel tem o seu momento e sua função em cada parte do projeto. Mas novamente não existe o “Chefe” do time.

549) Em engenharia de software quais são as desvantagens do modelo cascata clássico?

- A) O produto final deve ser totalmente planejado antes do desenvolvimento.
- B) Cada fase é estritamente separada.
- C) Alguns requisitos são implementados como definido no início do projeto, e ainda não são realmente necessários pelo cliente.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

O Scrum vai de encontro aos conceitos clássicos, por ser um processo empírico, ele “aprende” ao longo do projeto o que é relevante de fato no sistema, ele produz entregas mais rápidas e com isso feedback mais rápido dos envolvidos e seu time é auto organizado.

550) Quais são as vantagens do Framework Scrum?

- A) Requisitos detalhados só são definidos quando eles são realmente necessários.
- B) Todas as atividades para projetar, construir e testar uma determinada funcionalidade são mantidas juntas em uma fase.
- C) Mudanças são esperadas e bem recebidas pela equipe Scrum.
- D) Todas as respostas acima.

Resposta: D

O Scrum permite que seja liberado mais rapidamente uma versão do Software para receber feedback dos envolvidos, ao contrário das metodologias clássicas, o Scrum mantém todas as fases de um projeto em uma única Sprint e à medida que o projeto avança, todos vão aprendendo o que realmente é importante que seja desenvolvido, ao contrário do modelo clássico que tenta prever todas as funcionalidades inicialmente, gastando assim recursos com funcionalidades que não são tão relevantes ao projeto.

551) Quem é responsável por maximizar o retorno do investimento (ROI)?

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) Gerente de Projetos.

Resposta: B

O Dono do Produto é quem tem a visão do projeto como um todo, ele está alinhado com os Stakeholders e com a visão estratégica da empresa, ele também é responsável por maximizar o valor do trabalho produzido pelo Time de Desenvolvimento.

552) Quantos membros deve possuir um Time de Desenvolvimento?

- A) Menos que 10.
- B) 6 +/- 3.
- C) 5 +/- 2.
- D) Até 9 membros.

Resposta: B

Um Time de Desenvolvimento deve ter entre 3 e 9 participantes, menos que 3 pode ser que o time não tenha as habilidades necessárias para o trabalho da Sprint e mais que 9 pode aumentar a complexidade de comunicação e sincronismo do trabalho entre os membros.

553) Qual das seguintes reuniões faz parte de uma reunião de planejamento da Sprint?

- A) Quanto.
- B) Como e Quanto.
- C) O que.
- D) O que e Como.

Resposta: D

A reunião de planejamento da Sprint é dividida em duas partes, a primeira é o “O que”, onde o time define o que vão fazer na Sprint e a segunda parte é o “Como” onde o time define como vão implementar o trabalho selecionado para a Sprint.

554) Qual é o objetivo da reunião "O que" dentro da reunião de planejamento da Sprint?

- A) Definir um Backlog realista da Sprint contendo todos os itens que poderiam ser totalmente implementados até o final do Sprint.
- B) Para esclarecer todas as perguntas em aberto sobre um determinado recurso.
- C) Para discutir os requisitos com o cliente.
- D) Apresentar os resultados de desenvolvimento à gestão.

Resposta: A

É durante a primeira parte da reunião de planejamento da Sprint que o time define o que vão selecionar para ser construído na Sprint. É um momento em que o time de desenvolvimento se compromete com a entrega.

555) O que é necessário para uma reunião "O que" bem-sucedida?

- A) Objetivo da Sprint (Sprint Goal).
- B) As entradas relevantes do Backlog do Produto são apresentadas.
- C) A equipe sabe sua capacidade.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

O time precisa saber com uma certa clareza os requisitos de cada item, eles precisam também saber o que são capazes de entregar em uma Sprint, a estimativa precisa ser realista. Eles definem também nesta parte a meta da Sprint (Sprint Goal).

556) Qual é o objetivo da reunião "Como"?

- A) Apresentar a arquitetura ao cliente.
- B) Para preencher o Backlog da Sprint, identificando as tarefas concretas necessárias. Para a implementação de determinados recursos.
- C) Para discutir software de terceiros utilizado durante o desenvolvimento.
- D) Para quebrar os requisitos de alto nível do cliente em requisitos mais refinados.

Resposta: B

É na segunda parte da reunião de planejamento da Sprint que o time define "como" vão implementar os itens selecionados na primeira parte, eles então decompõem um pouco mais os itens criando tarefas. Nem todas as tarefas serão criadas neste momento, é comum que ao longo da Sprint o time crie novas tarefas e atualize o Backlog da Sprint.

557) Qual é o objetivo da Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Refletir sobre questões negativas durante o último Sprint.
- B) Definir sugestões práticas para melhorar o desempenho.
- C) Refletir sobre questões positivas durante a última Sprint.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

A Reunião de Retrospectiva da Sprint é uma reunião de lições aprendidas, é o momento de propor mudanças em processos, de dar ideias para aumentar a produtividade, de resolver questões internas e conflitos, etc.

558) Qual é o objetivo da Reunião de Revisão da Sprint?

- A) Apresentar e demonstrar os itens concluídos do Backlog da Sprint.
- B) Refletir sobre questões positivas e negativas durante a última Sprint.
- C) Revisão dos requisitos do cliente.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: A

É durante a reunião de revisão da Sprint que o time de desenvolvimento apresenta para os presentes na reunião (Dono do Produto, Scrum Master e Stakeholders) o que foi desenvolvido na Sprint, é um momento também que eles recebam feedback dos participantes, é possível que novos itens apareçam para serem priorizados no Backlog do Produto.

559) Qual é o objetivo da Reunião Diária do Sprint?

- A) Relatório de status para a gestão.
- B) Cada membro da equipe dá uma breve informação sobre o que ele fez ontem, o que ele planeja fazer a seguir e se existem quaisquer impedimentos.
- C) Discutir os requisitos com a equipe.
- D) O Dono do Produto informa a equipe o que eles têm que fazer em seguida.

Resposta: B

Esta é uma reunião apenas para o Time de Desenvolvimento, neste momento eles respondem as 3 perguntas com foco em sincronizar o trabalho de todo o time. Apenas o Time de Desenvolvimento é necessário nesta reunião.

560) O que NÃO faz parte do Backlog de Produto?

- A) Tarefas detalhadas.
- B) Reuniões Periódicas.
- C) Tarefas administrativas.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

Tarefas entram no Backlog da Sprint; Reuniões são eventos no Scrum e não itens do Backlog; Tarefas administrativas como por exemplo, apontar o seu timesheet não fazem parte do produto e não devem estar no Backlog. O Backlog do Produto pode ter: Funcionalidades, Recursos, Bugs, Trabalhos técnicos, Spikes.

561) Quem é responsável pela manutenção do Backlog do Produto?

- A) O Time de Desenvolvimento.
- B) Alta gerência.
- C) Dono do Produto.
- D) Scrum Master.

Resposta: C

O Dono do Produto é quem tem a visão do projeto como um todo, é ele quem garante o ROI (Retorno sobre o Investimento) e está alinhado com a visão de negócio do produto final. Apenas o Dono do Produto pode incluir ou retirar itens do Backlog do Produto.

562) O que é o Backlog do Produto?

- A) Lista de coisas que o Time de Desenvolvimento pode fazer no futuro.
- B) Lista de itens atrasados.
- C) Uma lista de requisitos de alto nível e histórias de usuários que precisam ser feitas dentro do projeto.
- D) Itens de ação a serem classificados em um determinado Sprint.

Resposta: A

A melhor alternativa é a “A”, o Backlog possui os itens que precisam ser desenvolvidos em Sprints até a conclusão do projeto. A alternativa “C” não está correta pois história de usuário não é um artefato oficial do Scrum e também porque você poderia optar por usar casos de uso no lugar de histórias de usuários por exemplo.

563) O que NÃO é verdadeiro para as entradas no Backlog do Produto?

- A) Todas as entradas do Backlog do Produto adicionam valor ao produto e ao cliente.
- B) O nível de detalhe é alto para todas as entradas do Backlog do produto.
- C) Em geral, as entradas do Backlog do produto são priorizadas e ordenadas.
- D) Em geral, há estimativas de alto nível para as entradas do Backlog do Produto.

Resposta: B

Apenas os itens no topo do Backlog do Produto são detalhados o suficiente para entrar nas próximas Sprints. Itens maiores ficam mais abaixo do Backlog do Produto por não terem prioridade alta no momento. A medida que o projeto avança, mais itens vão sendo detalhados para entrarem nas Sprints.

564) Qual das seguintes é uma história de usuário?

- A) Como um usuário autenticado, eu quero ver todos os meus itens de ação.
- B) O login deve ser possível.
- C) Lista de itens de ação para a operação do login de usuário.
- D) O que acontece se eu logar?

Resposta: A

A alternativa “A” atende ao formato mínimo que deve ter uma história de usuário.

565) Quais são as propriedades do Backlog do Produto?

- A) As entradas sempre agregam valor para o cliente.
- B) As entradas são estimadas.
- C) É um documento vivo.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

O Backlog do produto é um documento vivo, ele é constantemente repriorizado pelo Dono do Produto e novos itens podem ser adicionados à medida que o projeto avança. Todos os itens são priorizados e estimados. Cabe ao Dono do produto garantir que os itens agreguem valor ao produto final.

566) Quanto tempo o Time de Desenvolvimento deve alocar para manter o Backlog do Produto (discussões, estimativas etc.)?

- A) Nada. O Dono do Produto é responsável por isso.
- B) Menos de 2% do projeto total.
- C) Cerca de 10% do projeto total.
- D) Cerca de 20% do projeto total.

Resposta: C

O Time de desenvolvimento reserva cerca de 10% do seu tempo total na Sprint para as reuniões de “Grooming” do Backlog do Produto. São reuniões para desenvolver o Backlog do Produto, estimar e discutir questões com o Dono do Produto.

567) Qual é a ordem correta das etapas durante o Planning Poker?

- 1- Cada membro da Scrum Team escolhe privadamente o cartão que representa a estimativa
- 2- O Dono do Produto apresenta a história
- 3- A equipe Scrum faz perguntas
- 4- Pessoas com as estimativas mais altas e mais baixas devem explicar sua estimativa
- 5- Todas as seleções são reveladas
- 6- Repita até que um consenso seja encontrado entre todos os membros da equipe

- A) 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- B) 6, 4, 2, 5, 3, 1.
- C) 2, 3, 1, 5, 4, 6.
- D) 4, 3, 5, 6, 2, 1.

Resposta: C

A alternativa “C” representa a sequência correta de uma sessão de Planning Poker.

568) Que métrica é usada para estimar com Planning Poker?

- A) Dimensionamento numérico (1 a 10)
- B) Tamanhos de camisas (T-Shirt) (XS, S, M, L, XL, XXL, XXXL)
- C) A sequência de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, etc.)
- D) Pessoa por Hora

Resposta: C

A sequência de Fibonacci é utilizada pois ela garante uma distância maior entre as complexidades. Por exemplo, fica mais fácil de saber que um item de complexidade 13 é bem menos complexo que um de complexidade 21. E por outro lado, itens menos complexos poder ser comparados como 3 e 5, os dois são simples, mas o 3 é ainda mais simples que o 5.

569) Por que a sequência de Fibonacci (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, etc.) pode ser usada para estimar os itens de Backlog?

- A) Parece legal.
- B) Reflete bastante a correlação entre o aumento da complexidade e o aumento das estimativas.
- C) Comparar estimativas com as estimativas de outras equipes.
- D) Nenhuma das respostas acima.

Resposta: B

A sequência de Fibonacci é utilizada pois ela garante uma distância maior entre as complexidades. Por exemplo, fica mais fácil de saber que um item de complexidade 13 é bem menos complexo que um de complexidade 21. E por outro lado, itens menos complexos poder ser comparados como 3 e 5, os dois são simples, mas o 3 é ainda mais simples que o 5.

570) O que é um Plano de Liberação (Release Plan)?

- A) Um plano de alto nível para várias Sprints.
- B) A lista de marcos definidos pela gerência.
- C) Uma diretriz que reflete expectativas sobre quais recursos serão implementados e quando eles são enviados para o cliente.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

O Plano de liberação é criado pelo Dono do Produto. Ele mostra quando serão liberadas as versões ou releases que poderão ser utilizadas pelo usuário final. O Dono do Produto constrói esse plano com base na visão de negócio para o produto e alinhado com as expectativas dos Stakeholders.

571) Joaquim - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para uma Reunião Diária (Daily Scrum) às 9h. A equipe se reúne na frente ao Sprint Board, mas um membro da equipe está sempre atrasado ou nem sequer aparece. O que Joaquim deveria fazer?

- A) Escalar isso para a linha de gestão superior do membro da equipe.
- B) Falar com o membro da equipe para encontrar uma solução.
- C) Ignore-o.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: B

O Scrum Master deve garantir que o processo Scrum está sendo seguido corretamente, a melhor alternativa acima é conversar com o membro e entender suas questões e tentar encontrar uma solução o mais breve possível. O atraso ou não comparecimento poderia prejudicar o sincronismo do trabalho de todo o Time.

572) João - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para uma Reunião Diária (Daily Scrum) às 9h. Durante a reunião dois dos membros da equipe discutem sobre uma possível solução para uma das tarefas. O que João deveria fazer?

- A) Espere até que a discussão termine.
- B) Interrompa a discussão e organize uma reunião de acompanhamento logo após a reunião do Daily Scrum.
- C) Interrompa a discussão. O membro da equipe que começou a trabalhar nesta tarefa específica é responsável e ele decide o que e como fazer com isso.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: B

A Reunião Diária não é o momento propício para se discutir soluções para itens do Backlog. É uma reunião curta com foco em sincronizar o trabalho do time e responder as 3 questões: O que fiz ontem, o que farei hoje e quais são meus impedimentos.

573) Qual o Timebox da Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning) para uma Sprint de 15 dias?

- A) 8 horas.
- B) 1 dia.
- C) 4 horas.
- D) 2 horas.

Resposta: C

A reunião de planejamento da Sprint é um evento timebox proporcional ao tamanho da Sprint. Para uma Sprint de 15 dias, ele dura 4 horas. Para uma Sprint de 30 dias, ele dura 8 horas. Independente do seu tamanho, a reunião será dividida em 2 partes (Oque e Como).

574) João - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para uma Reunião Diária (Daily Scrum) às 9h. Durante a reunião os membros da equipe atualizam os esforços restantes para suas atividades. O que João precisa fazer?

- A) Ele tem que resumir os valores e atualizar o gráfico BurnDown da Sprint.
- B) Criar um relatório detalhado sobre o desempenho dos membros da equipe.
- C) Todas as alternativas estão corretas.
- D) Todas as alternativas estão incorretas.

Resposta: D

Como trata-se de um Time auto organizável e auto gerenciável, o Scrum Master não precisa se envolver nessas questões. O Dever dele é apenas garantir o correto uso dos processos Scrum.

575) Joaquim - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para uma Reunião Diária (Daily Scrum) às 9h. Durante a reunião, Joaquim nota que a lista de atividades pendentes cresce, mas apenas algumas atividades são concluídas. O que Joaquim deveria fazer?

- A) Ignore-o.
- B) Verifique se é um problema da equipe ou se ele está apenas relacionado a membros da equipe em particular. Depois discuta o problema e certifique-se de que o foco está na conclusão das tarefas iniciadas.
- C) Proibir iniciar novas tarefas.

Resposta: B

O Scrum Master deve ajudar a remover os impedimentos da equipe, neste caso, ele precisa assegurar que o time está focado na conclusão das atividades iniciadas, pode ser que o time esteja se preocupando com questões que ainda nem iniciaram. Isso pode virar um impedimento para a equipe e o Scrum Master poderia orientar o time com o foco de remover esse impedimento.

576) Frank - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - atualiza o gráfico BurnDown da Sprint. No dia 4 ele percebe que o gráfico BurnDown está exibindo um desempenho abaixo do esperado. O que Frank deveria fazer?

- A) Imediatamente escaloná-lo para o Scrum Product Owner.
- B) Espere alguns dias e verifique isso mais uma vez. A velocidade inicial é raramente tão boa quanto foi prevista.
- C) Informe à gerência de linha que o desempenho da equipe é ruim.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento é auto gerenciável e auto organizável, neste caso o Scrum Master não deveria tomar nenhuma ação e deixar que o Time pense em como reverter a baixa produtividade.

577) João - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para uma Reunião Diária (Daily Scrum) às 9h. Um dos membros da equipe informa que ele precisa de apoio para o teste de uma de suas tarefas. Sem esse apoio solicitado, a tarefa não será concluída até o final da Sprint. Um segundo membro - aquele com o maior conhecimento de testes - está atualmente ocupado com outras atividades de alta prioridade. O que João poderia fazer?

- A) Ignore o pedido.
- B) Diga ao segundo membro da equipe para parar suas próprias atividades e imediatamente dar o apoio solicitado.
- C) Discuta as prioridades com o Dono do Produto para entregar o máximo de valor ao cliente até o final da Sprint, pois esta situação pode ter um impacto na seleção dos produtos finais da Sprint.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: C

Como o Scrum Master foi convidado para a reunião e sua ajuda solicitada para a questão, a melhor linha de ação dele seria procurar o Dono do Produto e verificar se é possível priorizar os itens mais importantes para a meta da Sprint, pois pelo que indica o cenário acima, é bem provável que o time não entregue todo o Backlog da Sprint.

578) João - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para uma Reunião Diária (Daily Scrum) às 9h. Durante a reunião dois dos membros da equipe culpam um ao outro por algum motivo. O que João deveria fazer?

- A) Pare a discussão e tente esclarecer a situação depois.
- B) Nada - espere até que a discussão termine.
- C) Reporte para linha de gestão superior.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: A

A Reunião Diária não é o momento adequado para discussões que perdurem. É um momento do Time de Desenvolvimento para sincronizar o trabalho. Como o Scrum Master deve garantir o correto uso do processo Scrum, ele deve orientar o Time a discutir em um outro momento e focar na Reunião Diária.

579) João - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para uma Reunião Diária (Daily Scrum) às 9h. A reunião sempre excede o limite de 15 minutos, pois todos falam ao mesmo tempo. O que João deveria fazer?

- A) Certifique-se de que a equipe conhece as regras da Reunião Diária (Daily Scrum).
- B) Interromper imediatamente discussões improdutivas.
- C) Introduzir um bastão (por exemplo, uma pequena bola). Apenas o membro que detém o bastão é permitido falar.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: D

Cabe ao Scrum Master garantir o correto uso do processo Scrum. Como todos estão falando ao mesmo tempo, introduzir a técnica do bastão pode ser uma ótima solução para o problema.

580) Frank - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para uma reunião diária (Daily Scrum) às 9h. Durante a reunião toda a equipe entra em uma discussão profunda e eles finalmente começam a culpar uns aos outros. O que Frank deveria fazer?

- A) Espere até que as pessoas se acalmem novamente e continue com a reunião.
- B) Parar as discussões e continuar com a reunião.
- C) Interromper a reunião e continuar mais tarde naquele dia.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: B

Cabe ao Scrum Master zelar pelo correto uso do Scrum. A reunião diária não é para discussões ou propor soluções, isso pode ser feito ao longo do dia de trabalho com o time. A Reunião Diária serve para sincronizar o trabalho do Time de Desenvolvimento e dar transparência para todo o Time.

581) No final da Sprint, Joaquim - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para a reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review). A documentação para duas das histórias de usuário não foi concluída, conforme requerido pela definição de pronto (Definition Of Done). O que Joaquim deveria fazer?

- A) Mostre a funcionalidade ao Dono do Produto como a implementação foi concluída. Documentação não é tão importante e também poderia ser feito mais tarde.
- B) Não mostrar a funcionalidade e marcar as histórias como não concluídas.
- C) Reestimar e terminar essas duas histórias de usuário em um Sprint posterior.
- D) Nenhuma das alternativas acima

Resposta: A

Um dos princípios do Manifesto Ágil é Software funcionando mais que documentação abrangente. A documentação poderia ser feita em um segundo momento, não devemos deixar de fazer a entrega por conta disso.

582) No final da Sprint, João - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para a reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review). Durante a Sprint, o Dono do Produto estava ocupado e não estava disponível para discussões. Ao analisar as histórias de usuários, o Dono do Produto se queixa de que a maioria das histórias não foram implementadas conforme o esperado pelo cliente. O que João deveria fazer?

- A) Responsabilizar o Dono do Produto por sua indisponibilidade.
- B) Culpar a equipe.
- C) Após a reunião discutir a situação com o Dono do Produto e decidir sobre as medidas para melhorar a sua disponibilidade durante as próximas Sprints.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: C

O Dono do Produto precisa estar disponível para responder as questões do Time de Desenvolvimento quando elas aparecerem. A ausência do Dono do Produto no projeto pode prejudicar a qualidade da entrega, visto que as expectativas não serão atendidas em sua totalidade.

583) No final da Sprint, Joaquim - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para a reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review). Ao apresentar as histórias de usuário algumas mensagens de erro inesperadas aparecem, e em seguida, o aplicativo falha. O que Joaquim deveria fazer?

- A) Verifique se o problema está relacionado a uma nova funcionalidade implementada no Sprint atual. Se sim, marque a história do usuário associada como não concluída.
- B) Verifique se o problema está relacionado a uma nova funcionalidade implementada no Sprint atual. Se não, crie uma nova entrada no Backlog do Produto para resolver o problema.
- C) Todas as alternativas acima estão corretas.
- D) Todas as alternativas acima estão incorretas.

Resposta: C

Durante a reunião de revisão da Sprint alguns bugs podem aparecer, este são conhecidos como débito técnico e seguem para o Backlog do Produto para serem corrigidos nas próximas Sprints. Caso o time esteja com muitos débitos técnicos, uma boa ideia seria avaliar se a Definição de Pronto (DoD) está aderente ao que se propõe desenvolver.

584) João - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - é convidado para a reunião diária (Daily Meeting). Durante a reunião um dos membros da equipe diz que teve problemas para continuar com suas tarefas desde que uma licença de software necessário expirou. O que João deveria fazer?

- A) Diga ao membro da equipe que este é seu problema e ele tem que resolvê-lo.
- B) Verifique se outros membros da equipe têm o mesmo problema. Ligue para o fornecedor do software e solicite as licenças após a reunião.
- C) Atribuir alguém com a tarefa para pedir novas licenças.

Resposta: B

Cabe ao Scrum Master remover os impedimentos do Time de Desenvolvimento.

585) Em uma discussão com um membro da equipe, Joaquim - como o Scrum Master de um Time de Desenvolvimento - descobre que há perguntas em aberto sobre uma das histórias de usuário. Alex - o Dono do Produto - está bastante ocupado e não está disponível para uma reunião para responder às perguntas. O que Joaquim deveria fazer?

- A) Escalar para o gerente superior do Alex.
- B) Discutir o problema com Alex e decidir uma maneira de responder a essas perguntas.
- C) Decidir que o trabalho nesta história do usuário deve ser interrompido e a história do usuário deve ser marcada como não concluída.
- D) Se Alex não estiver absolutamente disponível para discutir o problema, tente continuar o trabalho com uma suposição razoável.

Resposta: B

O Dono do Produto deve estar presente no projeto, ele precisa responder as questões do Time de Desenvolvimento para garantir que o que está sendo desenvolvido está alinhado com as expectativas do Dono do Produto e Stakeholders.

586) João - o Scrum Master da equipe - quer enviar um convite para a Reunião de Retrospectiva. Como ele deve proceder?

- A) A equipe tende a reclamar e discutir muito. Ele deve convidar para uma reunião de 4 horas.
- B) Ele deve reservar uma sala separada. Isso criará um ambiente que permitirá uma discussão aberta.
- C) O Dono do Produto não será convidado, já que a equipe não falará honestamente sobre seus problemas se ele estiver presente.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: B

Ter uma sala separada para fazer a Reunião de Retrospectiva cria um ambiente com mais foco e tira as pessoas de seu ambiente de trabalho, deixando a reunião mais informal e agradável.

587) João - o Scrum Master - organiza a reunião de Retrospectiva da Sprint. João, o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto se reúnem em uma sala. A equipe é bastante nova. Como João deve começar?

- A) Comece direito sobre o tópico e pergunte o que deu errado durante a Sprint.
- B) Inicie a sessão lembrando a todos sobre os objetivos e as regras da reunião.
- C) Pegue um marcador, vá para o quadro branco e pergunte o que deu errado durante o Sprint.
- D) Deixe o Dono do Produto iniciar a sessão.

Resposta: B

Como é um time novo, é importante sempre lembrar dos objetivos antes de cada evento Scrum. Com o tempo o Time vai aprendendo e as reuniões seguem mais focadas. É papel do Scrum Master zelar pelo correto uso do Scrum.

588) João - o Scrum Master - organiza a reunião de Retrospectiva da Sprint. João, o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto se reúnem em uma sala. A reunião começa e João lembra a todos sobre as metas e regras? Como ele deveria continuar?

- A) Como o tempo é limitado, ele deve começar direto sobre o tema e perguntar o que não foi bem durante a Sprint.
- B) Distribua alguns cartões e deixe que todos anotem incidentes positivos e negativos sobre a última Sprint.
- C) Como todos os incidentes são importantes, defina uma pessoa responsável para cada cartão.
- D) Depois de coletar os incidentes, votem por um ou dois incidentes negativos que devem ser discutidos e resolvidos.

Resposta: B

Todos os incidentes são importantes e precisam ser discutidos. Distribuir cartões ajuda a manter o foco em suas questões e dá a oportunidade de todos falarem sobre suas experiências e propor melhorias ao Time.

589) Joaquim - o Scrum Master - organiza a reunião de Retrospectiva da Sprint. Todo mundo escreve alguns incidentes positivos e negativos em pequenos cartões. O que deve ser feito com esses cartões?

- A) Como todos os incidentes são importantes, definir uma pessoa responsável por cada cartão.
- B) Frank deveria decidir o que ele pensa ser o mais importante.
- C) A equipe deve votar para o incidente mais importante.
- D) Para o incidente selecionado a equipe deve identificar a causa raiz e as formas possíveis de resolvê-lo.

Resposta: C

Pode não ser possível resolver todos os incidentes ou pode ser que alguns incidentes sejam mais impactantes que outros. Votar pelo incidente mais importante ajuda ao Time a perceber o que de fato precisa ser ajustado.

590) O objetivo do Sprint era implementar duas histórias de usuário complexas. Durante a Sprint alguns impedimentos críticos tiveram um grave impacto no progresso da equipe. Ao atualizar o BurnDown da Sprint, Joaquim - o Scrum Master - pode ver que a equipe não será capaz de terminar uma dessas duas histórias de usuário. As discussões com a equipe revelam que ambas as histórias de usuário só podem ser feitas se todas as atividades de documentação forem descartadas. O que Joaquim deve fazer?

- A) Diga à equipe para concluir as implementações de ambas as histórias de usuário. A documentação pode ser feita em uma Sprint posterior.
- B) Diga à equipe para continuar e terminar as duas histórias de usuário, tanto quanto é possível, incluindo a implementação e documentação.
- C) Informe o Dono do Produto sobre a situação e deixe-o decidir o que a equipe deve fazer: Implementação ou Documentação.
- D) Acorde com o Dono do Produto para encerrar o Sprint atual e começar de novo com um conjunto diferente de histórias.

Resposta: A

Um dos princípios do Manifesto Ágil é Software funcionando mais que documentação abrangente. A documentação poderia ser feita em um segundo momento, não devemos deixar de fazer um entrega (que atenda a Definição de Pronto) por conta disso.

591) Quem é o responsável por garantir o correto uso do Scrum?

- A) O Dono do Produto.
- B) Todo o Time Scrum.
- C) O Scrum Master.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Scrum Master também é conhecido como o “Guardião” do processo Scrum, além de apoiar o Time de Desenvolvimento e remover os seus impedimentos, ele também zela pelo correto uso do Scrum ao longo do projeto.

592) Para que serve a Reunião de “Grooming”?

- A) Para alinhar as expectativas entre o Dono do Produto e os Stakeholders.
- B) Para medir o desempenho do Time de Desenvolvimento.
- C) Para tratar de lições aprendidas na última Sprint.
- D) Para evoluir o Backlog do Produto.

Resposta: D

As reuniões de Grooming acontecem com uma certa frequência definida pelo Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto. Esta reunião serve para tratar de questões do Backlog do produto, evoluir e estimar melhor o Backlog. Ela consome em torno de 10% do tempo do Time de Desenvolvimento ao longo da Sprint.

593) O que são Spikes?

- A) É a última Sprint do projeto, utilizada para sincronizar todo o trabalho realizado.
- B) É o nome dado ao tempo entre o término de uma Sprint e o início de outra.
- C) São histórias sem especificação, servem para o time adquirir novos conhecimentos.
- D) Nenhuma das alternativas acima está correta.

Resposta: C

Histórias Spikes são usadas quando o Time de Desenvolvimento não tem o conhecimento necessário para estimar ou executar um item do Backlog do Produto. Quando é preciso conhecer ou pesquisar um pouco mais sobre um determinado assunto, é então criada uma história Spike. Elas são eventos Timebox de curta duração e o seu tempo é acordado durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

594) O que não é uma atividade do Scrum Master?

- A) Estimar itens do Backlog do Produto.
- B) Remover impedimentos do projeto.
- C) Garantir o correto uso do Scrum.
- D) Nenhuma das alternativas acima está correta.

Resposta: C

O Scrum Master é também conhecido como o “Guardião” do processo Scrum e cabe a ele garantir que todos têm um entendimento claro sobre o seu uso.

595) Quem tem autoridade de cancelar uma Sprint?

- A) O Scrum Master.
- B) O Cliente.
- C) O Dono do Produto.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Dono do Produto é o único com autoridade de cancelar uma Sprint, ele geralmente o faz quando o objetivo da Sprint perde o sentido. Por exemplo, a mudança na legislação poderia impactar o desenvolvimento de uma funcionalidade.

596) O Scrum Master está percebendo que o time anda um pouco desmotivado e gostaria de saber se é o time como um todo ou apenas membros em especial do time. Qual ferramenta se fosse utilizada, poderia ajudar o Scrum Master nessa análise?

- A) O gráfico de Gantt.
- B) O Gráfico BurnDown.
- C) O Diagrama de causa e efeito (Ishikawa).
- D) Calendário Niko-Niko.

Resposta: D

O calendário Niko-Niko é um calendário onde cada membro do time define o seu humor no dia com carinha do tipo “Smiles” 😊 , ele mostra a cada dia o humor de cada membro do Time de Desenvolvimento.

597) Qual o timebox da reunião de Retrospectiva da Sprint para uma Sprint de 15 dias?

- A) 1 hora.
- B) 1,5 horas.
- C) 2 horas.
- D) 4 horas.

Resposta: B

A reunião de retrospectiva da Sprint é um evento Timebox proporcional ao tamanho da Sprint, para uma Sprint de 15 dias, o seu tamanho é de 1,5 horas e para uma Sprint de 30 dias o seu tamanho é de 3 horas.

598) O que significa o “W” da técnica de priorização “MoSCoW”?

- A) Won't.
- B) Would.
- C) When.
- D) Why.

Resposta: A

MoSCoW é uma técnica de priorização dos itens do Backlog do Produto e significa: (Must have, Should have, Could have e Won't have), onde o Won't são os itens de menor valor para o produto.

599) A medida que o trabalho avança no projeto, é preciso que o Time de Desenvolvimento sincronize seu trabalho e trate as dependências entre os incrementos. Isso geralmente é feito no intervalo entre uma Sprint e outra.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Todo o trabalho entregue ao final de uma Sprint precisa estar devidamente sincronizado com os incrementos já liberados em Sprints anteriores. Não existe uma Sprint para integração e tão pouco existe um intervalo entre uma Sprint e outra. Uma Sprint inicia imediatamente após o término de outra.

600) Quando um incremento produzido em uma Sprint deve ser colocado em produção?

- A) Quando o Dono do Produto achar que faz sentido.
- B) Quando todo o trabalho de uma Sprint foi finalizado.
- C) Quando o incremento for funcional e atender a definição de pronto.
- D) Quando o cliente decidir que é o momento.

Resposta: A

O Dono do Produto é quem decide quando um incremento poderá ser colocado em produção e ele toma essa decisão com base no plano de liberações (Release Planning) e com base na visão de negócio que ele possui. Cabe ao Dono do Produto garantir o ROI (Retorno Sobre o Investimento) e para isso ele precisa avaliar o melhor momento e maturidade do produto para liberar para o usuário final. O Dono do produto até pode ser influenciado pelo cliente ou Stakeholders, mas a última palavra é sempre dele.

601) Qual abaixo é uma característica do Scrum Master?

- A) Foco em tarefas.
- B) Orientado a processos.
- C) Suporte.
- D) Centralizador.

Resposta: C

Um dos papéis do Scrum Master é dar suporte ao Time de Desenvolvimento, apoiando suas decisões e removendo os seus impedimentos.

602) Quem é responsável por priorizar o Backlog do Produto?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: B

O Dono do Produto é o responsável, pois ele tem a visão do projeto como um todo, é responsável por garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento) e ele está alinhado com a visão estratégica da empresa.

603) Qual é uma vantagem de manter o mesmo tamanho de Sprints ao longo do projeto?

- A) Ajuda a manter um padrão consistente de entrega.
- B) Ajuda a mensurar melhor o progresso do Time.
- C) Ajuda a perceber a velocidade do Time com mais clareza.
- D) Todas as respostas acima estão corretas.

Resposta: D

Todas as respostas acima são vantagens de ter as Sprints do mesmo tamanho.

604) Qual o tamanho ideal de um Time de Desenvolvimento Scrum ?

- A) 6.
- B) 6 +/- 3.
- C) 10.
- D) 7 +/- 2.

Resposta: B

O tamanho de um Time de desenvolvimento deve ser grande o suficiente para possuir todas as habilidades necessárias para o trabalho da Sprint e pequena o suficiente para não tornar complexo o sincronismo do trabalho.

605) Qual das alternativas abaixo melhor descreve o objetivo do gráfico Burndown da Sprint?

- A) Ilustrar o trabalho restante de uma Sprint.
- B) Mostrar o trabalho alocado para cada membro do Time.
- C) Ilustrar se o Time está trabalhando na sua capacidade máxima.
- D) Mostrar quantas horas já foram gastas no projeto.

Resposta: A

O Gráfico Burndown da Sprint tem o objetivo de mostrar o trabalho restante dentro da Sprint. Este trabalho restante pode estar representado em horas ou em pontos de história.

606) O que abaixo é uma importante característica da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) A reunião deve mostrar de forma clara qual o membro está com problemas.
- B) Não é permitido que alguém saia da reunião enquanto o problema levantado não esteja resolvido.
- C) É desejável que se faça a reunião de pé para ser rápida e objetiva.
- D) Todos do Time Scrum devem participar da reunião e colaborar com as questões.

Resposta: C

Apenas o Time de Desenvolvimento precisa participar da reunião. É uma reunião onde o Time de Desenvolvimento sincroniza o seu trabalho e geralmente é feita de pé, para ser rápida (15 minutos) e focada.

607) Qual das alternativas abaixo está mais próxima de ser verdadeira?

- A) O Scrum Master é o responsável por registrar os assuntos ao longo da Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- B) O Scrum Master deve sumarizar os pontos discutidos na Reunião de Retrospectiva e levar em um relatório para a gerência do projeto.
- C) O Dono do Produto deve documentar as questões levantadas na reunião de retrospectiva da Sprint e monitorar o seu progresso.
- D) O Scrum Master é responsável por facilitar e participar da reunião de retrospectiva da Sprint.

Resposta: D

Durante a reunião de retrospectiva da Sprint o Scrum Master participa como um membro do Time e ele também atua como um facilitador da reunião.

608) Você é o Scrum Master em uma empresa que está migrando do RUP com iterações de 3 meses para o Scrum. Em qual unidade de tempo seria mais apropriada a migração?

- A) Semanas fixas, incluindo feriados.
- B) Meses fixos.
- C) Dias fixos.
- D) Horas fixas.

Resposta: B

Como as iterações duravam 3 meses e no Scrum não é recomendado trabalhar em feriados ou em regime de horas extras. A melhor resposta seria ter Sprints de 1 mês

609) O que abaixo não é uma responsabilidade do Dono do Produto?

- A) Priorizar o Backlog do Produto.
- B) Atualizar o Backlog do Produto.
- C) Trabalhar com os stakeholders para detalhar os itens do Backlog.
- D) Atribuir tarefas ao Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento é uma equipe auto gerenciável e cabe a ele mesmo dividir suas tarefas e fazer a gestão de suas atividades.

610) O que abaixo não é um papel no Scrum?

- A) Scrum Master.
- B) Gerente de Projetos.
- C) Dono do Produto.
- D) Time de Desenvolvimento.

Resposta: B

Não existe o papel do Gerente de Projetos no Scrum. Os papéis no Scrum são: Scrum Master, Dono do Produto e Time de Desenvolvimento.

611) Em quais circunstâncias o Backlog do Produto deve ser repriorizado?

- A) O Scrum Master deve priorizar o Backlog apenas no início da Sprint.
- B) O Scrum Master deve repriorizar o Backlog sempre que um novo item for adicionado pelo Dono do Produto ao Backlog.
- C) O Time de Desenvolvimento deve repriorizar o Backlog ao final de cada Sprint.
- D) O Dono do Produto deve repriorizar o Backlog assim que uma nova informação for aprendida.

Resposta: D

Cabe ao Dono do Produto priorizar o Backlog do Produto. O Dono do produto tem uma visão do projeto como um todo e é dele a decisão do que é mais importante ser feito no projeto em cada iteração.

612) Sobre documentação em projetos Ágeis podemos afirmar que:

- A) Não criar documentação, pois é uma perda de tempo.
- B) Crie documentação suficiente para mostrar que você fez um bom trabalho.
- C) Faça a documentação necessária para apoiar o desenvolvimento e o uso do produto.
- D) Documente mais que o usual, pois projetos Ágeis envolvem muitos riscos.

Resposta: C

O Manifesto ágil prega: “Software funcionando mais que documentação abrangente”. Documentar apenas o necessário, dessa forma reduzimos a complexidade de manter atualizada documentações muito extensas.

613) O que melhor descreve itens do Backlog do Produto?

- A) Cada item de baixa prioridade deve conter detalhes suficiente para ser desenvolvido dentro de uma Sprint.
- B) Os detalhes de um item devem ser descobertos e acordado entre o Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento durante a Reunião de Planejamento da Sprint.
- C) Cada Item de prioridade alta deve prover detalhes suficiente para ser desenvolvido na próxima Sprint.
- D) Cada item do Backlog, independente de sua prioridade, deve possuir detalhes suficientes para ser desenvolvido em uma Sprint.

Resposta: C

O Dono do Produto deve ir para a Reunião de Planejamento da Sprint já com os itens detalhados e não deixar para detalhar durante a reunião. Os itens com prioridade alta devem ser pequenos, ou seja, refinados o suficiente para que o Time entenda os requisitos e consiga estimar durante a reunião.

614) Qual a duração de cada etapa da Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) 8 horas.
- B) 4 horas.
- C) 2 horas.
- D) 1 hora.

Resposta: B

A Reunião de Planejamento da Sprint é composta de 2 (duas) partes: “O que” e “Como”. “O que” será desenvolvido na Sprint e “Como” iremos desenvolver. Cada parte dura 4 horas para uma Sprint de 30 dias.

615) A classificação para qualquer metodologia baseada no desenvolvimento iterativo e incremental onde requisitos e soluções evoluem através da colaboração, auto-organização e Times multifuncionais é conhecida como:

- A) Scrum.
- B) Desenvolvimento Ágil.
- C) Desenvolvimento exploratório.
- D) Desenvolvimento Iterativo.

Resposta: B

A questão fala de qualquer metodologia e não apenas sobre o Scrum. Seja qual for a metodologia ou framework (no caso do Scrum) que atenda aos requisitos acima, é considerado um ecossistema de Desenvolvimento Ágil.

616) Qual a ordem correta dos eventos?

- A) Reunião de Planejamento; Reunião Diária; Reunião de Retrospectiva; Revisão da Sprint.
- B) Reunião Diária; Reunião de retrospectiva; Reunião de Planejamento; Status do Projeto.
- C) Reunião de Planejamento; Reunião Diária; Revisão da Sprint; Reunião de retrospectiva.
- D) Reunião de Retrospectiva; Reunião Diária; Reunião de Planejamento; Revisão da Sprint.

Resposta: C

Para uma Sprint de 30 dias:

Reunião de Planejamento da Sprint – 8 horas (4+4) / Reunião Diária – 15 minutos /
Reunião de Revisão da Sprint – 4 horas / Reunião de Retrospectiva da Sprint - 3 horas

617) Qual o tamanho máximo recomendável de um Time Scrum para um projeto com apenas um Time de Desenvolvimento?

- A) 11.
- B) 9.
- C) 10.
- D) 7.

Resposta: A

É recomendável que um Time de Desenvolvimento tenha no máximo 9 membros, mas como a pergunta foi sobre o Time Scrum, devemos incluir também na conta o Scrum Master e o Dono do Produto.

618) O que abaixo não é uma metodologia de desenvolvimento Ágil?

- A) Feature Driven Development (FDD).
- B) Capability Maturity Model Integration (CMMI).
- C) Extreme Programming (XP).
- D) Open Unified Process (OpenUP).

Resposta: B

O CMMI não é uma metodologia ágil. O CMMI é uma evolução do CMM e procura estabelecer um modelo único para o processo de melhoria corporativo, integrando diferentes modelos e disciplinas.

619) Qual o tamanho máximo de uma Sprint?

- A) Não tão grande que os riscos sejam inaceitáveis para o Dono do Produto.
- B) Não tão grande a ponto de outros eventos de negócios não possam ser sincronizados.
- C) Não mais que 1 mês.
- D) Todas as alternativas estão corretas.

Resposta: D

Todas as alternativas acima são verdadeiras sobre o tamanho de uma Sprint.

620) Quantos são os princípios do Manifesto Ágil?

- A) 10.
- B) 4.
- C) 12.
- D) 8.

Resposta: C

12 são os princípios do manifesto ágil e podem ser conferidos neste endereço:
<http://www.manifestoagil.com.br/principios.html>

621) O Time de desenvolvimento se reporta ao:

- A) Dono do Produto.
- B) Scrum Master.
- C) Ninguém.
- D) Gerente de Projetos.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento é uma equipe auto gerenciável e auto organizável, ele não está subordinado a nenhum outro papel no Scrum.

622) O que constitui o Backlog da Sprint e é normalmente estimado em horas?

- A) Casos de Uso.
- B) Épicas.
- C) Temas.
- D) Tarefas.

Resposta: D

Tarefas são criadas na segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint e ao longo da Sprint. Elas servem para decompor os itens selecionados para a Sprint e são estimadas em horas.

623) Quais são as habilidades mais comuns que um Time de Desenvolvimento possui?

- A) Analista de requisito / Negócio.
- B) Desenvolvimento de Software.
- C) DBA.
- D) Todas acima.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento deve possuir as habilidades necessárias para entregar os itens que foram selecionados para o Backlog da Sprint.

624) Qual abaixo é um artefato associado ao Scrum?

- A) Backlog da Sprint.
- B) Gráfico de Esforço.
- C) Especificação do Produto.
- D) Lista do Dono do Produto.

Resposta: A

O Backlog da Sprint é criado ao final da Reunião de Planejamento da Sprint e possui os itens selecionados pelo Time de desenvolvimento que serão construídos ao longo da Sprint.

625) O Time de Desenvolvimento negociou a meta da Sprint com o Dono do Produto durante a Reunião de Planejamento da Sprint. Quem determina como o Time de Desenvolvimento vai desenvolver os itens?

- A) O Dono do Produto com o Scrum Master.
- B) Cabe ao Dono do Produto decidir.
- C) Apenas o Time de Desenvolvimento.
- D) O Scrum Master com o apoio do Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento é uma equipe auto gerenciável e cabe a ele decidir a melhor forma de implementar os itens do Backlog da Sprint de forma a atender a Definição de Pronto (Definition of Done).

626) Quem determina que um incremento está “Pronto”?

- A) O Scrum Master.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Dono do Produto.
- D) O Cliente.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento o faz com base na Definição de Pronto.

627) Para uma Sprint de 15 dias, qual a duração de cada parte da Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) 4 horas.
- B) 2 horas.
- C) 1 hora.
- D) 8 Horas.

Resposta: A

Reunião de Planejamento da Sprint é dividida em 2 partes que são proporcionais ao tamanho da Sprint. Para uma Sprint de 15 dias, são 2 partes de 2 horas. Para uma Sprint de 30 dias, são 2 partes de 4 horas.

628) Qual dos argumentos abaixo é um motivo para implantar o Scrum em uma empresa?

- A) Trazer uma nova cultura a uma empresa que respira o mesmo ar por muito anos.
- B) Estar atualizada com o que está se usando de mais novo em metodologias de desenvolvimento de software no mercado.
- C) Estar preparada a dar respostas rápidas às demandas do mercado.
- D) Estar mais próximo aos desenvolvedores e monitorar seu trabalho com mais detalhes.

Resposta: C

A natureza adaptativa do Scrum dá a organização respostas rápidas às mudanças do mercado e requisitos de negócio.

629) Em que o Time de Desenvolvimento deve focar na Reunião Diária?

- A) Documentar o que foi desenvolvido no dia anterior.
- B) Solucionar problemas e/ou impedimento entre o Time.
- C) Responder as 3 perguntas da Reunião.
- D) Nenhuma das Alternativas acima.

Resposta; C

As 3 perguntas que devem ser respondidas durante a Reunião Diária(Daily Scrum) são: "O que fiz ontem", "O que farei hoje" e "Quais são meus impedimentos" .

630) O que é uma atividade Time-Boxed?

- A) Existe um limite máximo de tempo para a atividade.
- B) A atividade precisa acontecer em uma data específica.
- C) A Atividade precisa iniciar em uma hora específica.
- D) Não existe a definição de tempo para esta atividade.

Resposta: A

Time-Boxed são eventos no Scrum que tem um limite máximo de tempo para acontecer, o evento deve ser finalizado tão logo o seu limite seja alcançado. Por exemplo, a Reunião Diária (Daily Scrum) de 15 minutos.

631) Qual abaixo é uma vantagem de usar o Scrum?

- A) Aumenta o ROI (Retorno sobre o Investimento).
- B) Visão rápida do software sendo desenvolvida.
- C) Minimiza os riscos com mudanças.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: D

O Scrum garante entregas mais rápidas e com isso permite que os envolvidos conheçam o que está sendo desenvolvido, dessa forma, o risco de mudança é menor e mesmo que aconteça, é mais barato mudar no início do que após ter construído boa parte do sistema.

632) O que abaixo melhor descreve uma história de usuário?

- A) Pequenas, com uma sentença que define características ou funcionalidades.
- B) Detalhadas o suficiente para não ser preciso criar uma documentação abrangente.
- C) Documentação necessária para especificar os requisitos funcionais e não funcionais.
- D) São um outro nome sugerido para Casos de Uso.

Resposta: A

Uma típica história de usuário: Como jogador, quando eu apertar o botão vermelho será disparado um míssil, dessa forma o inimigo será destruído.

Ela também pode conter o número de pontos e sua prioridade no Backlog.

633) O que é uma Sprint?

- A) Um período de trabalho extremo para a conclusão de um incremento de software.
- B) Um período onde os trabalhos dos diversos Times de desenvolvimento são sincronizados.
- C) É uma iteração no Scrum onde é produzido um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.
- D) É uma iteração no Scrum que produz software funcionando e disponibilizado em produção.

Resposta: C

A Sprint produz software funcionando e potencialmente utilizável que atenda a definição de pronto. Não necessariamente o software será disponibilizado em produção, esse ponto depende do Dono do Produto, pode não ser o momento adequado para isso ainda.

634) Em uma organização que implementa o Scrum, quem gerencia o Time de Desenvolvimento?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Scrum Master + O Dono do Produto.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: D

No Scrum as equipes são auto-gerenciadas e auto-organizadas. Não existe o papel de chefe do Time de Desenvolvimento.

635) Após a Reunião de Planejamento da Sprint o Time de Desenvolvimento se reúne separadamente para que?

- A) Dividir os itens do Backlog entre os membros do Time.
- B) Estimar as tarefas de acordo com quem irá realizar o trabalho.
- C) Dar feedback ao Dono do Produto e ao Scrum Master sobre sua performance.
- D) Para decidir o quando eles vão se comprometer para as próximas Sprints.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento distribui as tarefas entre ele da melhor forma que ele entenderem e o trabalho da Sprint inicia imediatamente.

636) Porque o Scrum não deixa que o Dono do Produto mude o Backlog da Sprint após esta já ter sido iniciada?

- A) Isso força o Dono do Produto a focar no que realmente é importante ser desenvolvido.
- B) O Time não pode se comprometer com a entrega caso o Backlog mude ao longo de sua construção.
- C) Não existe tempo suficiente para o cliente aprovar uma solicitação de mudanças dentro de uma Sprint.
- D) O Time precisa limitar a autoridade do Dono do Produto.

Resposta: B

Para garantir o comprometimento do Time de Desenvolvimento com a entrega, não é permitido que o Dono do Produto mude o Backlog da Sprint.

637) O que todas as abordagens ágeis têm em comum?

- A) Iterações fixas.
- B) Desenvolvimento Iterativo e Incremental.
- C) Precisão na data de entrega.
- D) Grande conjunto de regras e papeis.

Resposta: B

O Desenvolvimento iterativo e incremental garante a entrega de incremento de software funcionando mais cedo, reduzindo assim o impacto de mudanças no projeto.

638) Quais são os 4 atores principais no Scrum?

- A) Scrum Master, Dono do Produto, Time de Desenvolvimento e Gerente de Projetos.
- B) Dono do Produto, Scrum Master, Time de Desenvolvimento e Stakeholders.
- C) Scrum Master, Time de Desenvolvimento, Dono do Produto e Patrocinadores.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: B

Os Papeis no Scrum são: Scrum Master, Dono do Produto e Time de Desenvolvimento. Porém a questão fala de “atores” e o mais correto seria os Stakeholders pois também compreenderia: clientes, patrocinadores, fornecedores, etc.

639) Quem determina que o Time de Desenvolvimento se comprometeu com trabalho suficiente para a Sprint?

- A) Scrum Master + Dono do Produto.
- B) Todo o Time Scrum.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Dono do Produto.

Resposta: C

Apenas o Time de Desenvolvimento pode definir o que será possível desenvolver dentro de uma Sprint. Cabe ao Time estimar e selecionar os itens do Backlog, levando em conta as expectativas do Dono do Produto.

640) O que melhor descreve o jeito de planejar no mundo Ágil?

- A) Planejamento não faz parte do mundo Ágil.
- B) O planejamento precisa ser feito em detalhes.
- C) Deve ser feito pelo Gerente de Projetos.
- D) Deve envolver todo o Time.

Resposta: D

Em um modelo tradicional, é comum a figura do gerente de projetos que define tudo o que será feito até o final do projeto e quando será executado. No mundo ágil, todo o Time é envolvido no planejamento e as decisões são tomadas de forma colaborativa.

641) Um típico Backlog do Produto é composto por:

- A) Gráfico Burndown.
- B) Funcionalidades, retrospectivas e resultados da Sprint.
- C) Espírito de Equipe, Funcionalidades e Bugs.
- D) Funcionalidades, Bugs, Trabalho Técnico, Aquisição de Conhecimento.

Resposta: D

A aquisição de conhecimento pode soar um pouco estranho, mas é conhecida como atividade ou história "Spike". São histórias definidas quando o Time precisa buscar conhecimento sobre como desenvolver parte do trabalho. Por exemplo, o Time pode precisar conhecer um pouco mais sobre "teste unitário".

642) Um projeto ágil:

- A) Não deveria ter controle sobre seu progresso.
- B) Deveria conseguir mostrar o controle sobre o seu progresso.
- C) Está sempre fora de controle.
- D) É controlado pela velocidade do seu membro mais Júnior.

Resposta: B

Existem várias formas do Time mostrar o seu progresso, por exemplo, o Time poderia montar um Radiador de Informações e exibir o Gráfico Burndown, acessível a todos que tenham interesse.

643) Qual das alternativas abaixo está correta?

- A) O tamanho máximo de uma Sprint não deveria ser tão grande a ponto dos riscos serem inaceitáveis.
- B) O tamanho máximo de uma Sprint não deveria ser tão grande a ponto de não ser possível sincronizar os eventos de negócio com o trabalho sendo produzido.
- C) O tamanho máximo de uma Sprint não deveria ser tão grande a ponto dos resultados não responderem as frequentes mudanças do mercado.
- D) Todas as alternativas acima.

Resposta: D

Todas acima são verdades em relação ao tamanho das Sprints.

644) No manifesto ágil: “-----” mais que seguir um plano.

- A) Comunicação assertiva
- B) Responder a mudanças
- C) Colaborar com o cliente
- D) Software funcionando

Resposta: B

O Manifesto Ágil prega: “Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas”; “Software em funcionamento mais que documentação abrangente”; “Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos”; “Responder a mudanças mais que seguir um plano”.

645) Uma história de usuário mostra 3 coisas:

- A) Tempo; Quem; Quando.
- B) Custo; Time; Tempo.
- C) Time; Tempo; Quando.
- D) Quem; O que; Porque.

Resposta: D

Uma típica história de usuário: Como jogador, quando eu apertar o botão vermelho será disparado um míssil, dessa forma o inimigo será destruído.

Ela também pode conter o número de pontos e sua prioridade no Backlog.

646) O que o Time de Desenvolvimento deveria fazer caso o Dono do Produto não esteja disponível o suficiente para o Time?

- A) Assumir premissas e continuar com o trabalho para não impactar a entrega da Sprint.
- B) Sinalizar para o cliente que possivelmente as entregas podem não estar alinhadas com suas expectativas.
- C) Procurar o Scrum Master e relatar o problema.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: C

O Dono do Produto precisa estar disponível para esclarecer dúvidas do Time de Desenvolvimento ao longo da Sprint, caso isso não esteja acontecendo, o Scrum Master pode ajudar com este impedimento, colaborando com o Dono do Produto para aumentar o seu tempo disponível ao Time.

647) Quais das seguintes atividades são encontradas no Framework Scrum?

- A) Planejamento Scrum.
- B) Reunião de Sincronização de Trabalho.
- C) Revisão do Scrum.
- D) Reunião Diária.

Resposta: D

A Reunião Diária ou Daily Meeting, é a reunião onde o Time de Desenvolvimento sincroniza o seu trabalho. Esta é uma reunião do apenas do Time de Desenvolvimento. Ela é um evento Time-Box diário de 15 minutos.

648) De acordo com o Scrum, a unidade de tempo que é usada para estimar as tarefas do Backlog é:

- A) Dias.
- B) Horas.
- C) Semanas.
- D) Meses.

Resposta: B

As tarefas são criadas ao final da Reunião de Planejamento da Sprint, elas servem para decompor o trabalho dos Itens selecionados para a Sprint. Após estimar as tarefas para os próximos dias da Sprint, é definido o Backlog da Sprint. As estimativas das tarefas são em horas.

649) O que melhor completa a sentença: “..... é sobre resposta a mudança”.

- A) Planejar
- B) Satisfação do Cliente
- C) Gestão de Mudança
- D) Scrum

Resposta: D

Os pilares do Scrum são: Transparência, Inspeção e Adaptação. O Scrum é um processo empírico e sua excelência é a adaptação ao novo, os requisitos vão evoluindo ao longo do projeto à medida que o contato do cliente com o produto final vai sendo revelado.

650) Que tipo de projeto de software pode ser executado pelo Scrum?

- A) Todo o tipo de sistema.
- B) Pacotes completos de software.
- C) Sistemas de ERP.
- D) Subsistemas e componentes específicos.

Resposta: A

O Scrum pode ser utilizado em qualquer projeto de desenvolvimento de Software, do mais simples ao mais complexo. O Scrum pode ser facilmente escalado com múltiplos Times de Desenvolvimento, Scrum Masters e até mesmo mais de um Dono do Produto com a figura do Chefe dos Donos de Produto. Existem frameworks específicos para escalar o Scrum como é o NEXUS da Scrum.org

651) Em uma auditoria interna, a empresa X precisa designar alguém para responder as perguntas sobre a aderência do Scrum. Quem é a melhor pessoa para participar dessa auditoria?

- A) Dono do Produto.
- B) Scrum Master.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: B

O Scrum Master é conhecido por ser o “Guardião” do processo Scrum. É ele quem garante que o Scrum está sendo utilizado corretamente na empresa.

652) O Time cria uma lista de boas práticas e critérios de qualidade para cada entrega que eles produzam ao longo da Sprint. Esta lista vai servir para garantir que as entregas estão obedecendo o mesmo critério de qualidade sempre. Qual o nome desse artefato que eles acabaram de criar?

- A) Plano de testes.
- B) Gráfico de Gantt.
- C) Lista de Pendências.
- D) Definição de Pronto.

Resposta: D

A Definição de pronto é o documento que consolida os critérios de qualidade para que uma entrega seja considerada de fato “Pronta”. Ele dá transparência e ajuda aos envolvidos entenderem o que é um incremento “pronto”.

653) Ao longo de uma Sprint todas as entregas que foram selecionadas durante a Reunião de Planejamento da Sprint não foram entregues. A Sprint não foi finalizada com sucesso e agora a gerência sênior quer saber quem é o responsável por este péssimo resultado. De quem é a culpa?

- A) Gerência Sênior.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Dono do Produto + Scrum Master.
- D) Scrum Master.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento é o culpado. Nem tudo é romance no Scrum, o Time de Desenvolvimento se compromete com a entrega durante a Reunião de Planejamento, ele faz a estimativa de complexidade e é ele também quem seleciona o que será possível desenvolver. Em outras palavras, a culpa é toda do Time de Desenvolvimento.

654) Sobre a técnica MoSCoW, qual o significado do "M"?

- A) Must Have.
- B) Must Bi.
- C) More Important.
- D) More Time.

Resposta: A

MoSCoW é o acrônimo para: "Must Have"; "Should Have"; "Could Have"; "Would't Have". A vogal "o" foi colocada apenas para ficar mais bacana no nome da técnica.

655) Em que momento o "refactoring" ou refatoração do código deve ser feita?

- A) Assim que for percebida a necessidade.
- B) Quando a complexidade do código aumentar.
- C) Ao final da Sprint.
- D) Entre uma Sprint e outra.

Resposta: A

Tão logo seja identificada a necessidade de refatorar o código! Deixar para refatorar o código mais tarde, aumenta a complexidade, visto que novas rotinas serão escritas e precisarão também ser adaptadas para usar o código refatorado. Importante registrar também que não existe intervalo entre as Sprints.

656) O que abaixo é importante para os "Radiadores de Informações"?

- A) Detalhado.
- B) Simples.
- C) Atual.
- D) Fixo.

Resposta: C

OS Radiadores de Informação precisam conter informações atualizadas, estar visível de forma explícita e de fácil acesso aos envolvidos.

657) Quais os tipos de trabalhos típicos para a construção de um item do Backlog do Produto?

- A) Programação e Testes.
- B) O que for preciso para atender a definição de pronto.
- C) Analise, programação e testes.
- D) Analise, programação, testes e alguma documentação que seja relevante.

Resposta: B

Todo e qualquer desenvolvimento dentro de uma Sprint deve ter o foco na “Definição de Pronto”, pois é ela quem vai dizer se um determinado item está de fato pronto.

658) Em uma empresa que acabou de finalizar um projeto de 10 Sprints, o Time entregou 200 pontos. Um novo projeto de 100 pontos foi criado e o mesmo Time vai atuar no projeto. Quantas Sprints o Time vai precisar, levando em conta que os projetos são similares.

- A) 10 Sprints.
- B) 1 Sprint.
- C) 5 Sprints.
- D) 2 Sprints.

Resposta: C

A velocidade do Time de Desenvolvimento é a média de pontos entregues arredondando sempre para baixo. No caso acima: $200/10 = 20$; $20 * 5sprints = 100$ pontos. Neste caso não foi preciso arredondar para baixo, mas todas as estimativas são arredondadas para baixo sempre.

659) O que significa dizer que um Item ou História foi estimado em 15 pontos?

- A) É o número em horas.
- B) O Tamanho relativo a outra história.
- C) O número de homem/hora.
- D) A prioridade no Backlog.

Resposta: B

Pontos de complexidade é uma grandeza relativa a outra história, ou seja, é uma forma de comparar o quanto uma história é mais complexa que outra.

660) Em um Time Scrum distribuído (em locais diferentes) o que melhor pode ser feito para otimizar a comunicação?

- A) Consolidar o que foi feito pelos Times em um documento na rede.
- B) Garantir que a Reunião de Scrum de Scrums está ocorrendo.
- C) Auditar constantemente o Time.
- D) Criar um plano de comunicação claro e detalhado.

Resposta: B

Das alternativas acima, a melhor seria garantir que a Reunião de Scrum de Scrums está acontecendo, pois ela serve para que os Times de Desenvolvimento sincronizem o seu trabalho e suas dependências.

661) O que está no manifesto ágil?

- A) Processos e ferramentas mais que o indivíduo.
- B) Negociar contratos mais que relacionamento com o cliente.
- C) Documentação abrangente mais que software funcionando.
- D) Responder a mudanças mais que seguir um plano.

Resposta: D

O Manifesto Ágil: “Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas”; “Software em funcionamento mais que documentação abrangente”; “Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos”; “Responder a mudanças mais que seguir um plano”.

662) Para um Sprint de 3 semanas, quanto tempo dura a Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) 2 horas.
- B) 8 horas.
- C) 4 horas.
- D) 6 horas.

Resposta: D

A Reunião de Planejamento da Sprint é um evento Time-Box proporcional ao tamanho da Sprint. Para uma Sprint de 3 semanas, temos 6 horas de reunião. Para uma Sprint de 4 Semanas, temos 8 horas de reunião. Fica fácil de pensar que são 2 horas para cada semana de Sprint no momento do exame.

663) Enquanto um desenvolvedor está programando o outro está olhando e criticando o seu trabalho. O que é mais provável estar acontecendo?

- A) Ociosidade de um membro do Time.
- B) O membro que observa está aprendendo a programar.
- C) Estão utilizando a técnica de programação osmótica.
- D) Estão realizando Programação em Par.

Resposta: D

A programação em par ou "Pair programming" é uma técnica ágil onde dois programadores se revezam em uma mesma estação de trabalho.

664) Qual a melhor reunião para receber feedback dos envolvidos no projeto?

- A) Reunião Diária.
- B) Reunião de Planejamento da Sprint.
- C) Reunião de Revisão da Sprint.
- D) Reunião de Retrospectiva da Sprint.

Resposta: C

Durante a Reunião de Revisão da Sprint, o Time de Desenvolvimento apresenta o incremento de software para os presentes e recebem feedback sobre o produto. Nesta reunião estão presentes o Time Scrum e os Stakeholders.

665) O Dono do Produto precisa de uma história pronta o quanto antes e estima 3 dias de esforço. O Scrum Master acredita que 1 dia seja suficiente, mas o Time de Desenvolvimento fala em 5 dias. Qual a estimativa deve ser considerada para a história?

- A) Dono do Produto.
- B) Scrum Master.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: C

A única estimativa a ser considerada é a do Time de Desenvolvimento, pois é ele quem se compromete em entregar os itens que foram selecionados para o Backlog da Sprint.

666) De acordo com o mundo ágil, qual o melhor modelo de Time para um projeto?

- A) Motivado.
- B) Produtivo.
- C) Auto organizado.
- D) Rápido.

Resposta: C

De acordo com as práticas ágeis, as equipes auto organizadas são mais motivadas, criativas e com um maior comprometimento sobre as entregas.

667) Um Time de Desenvolvimento identifica que não vai entregar a tempo um componente que um outro Time de Desenvolvimento depende. Qual a melhor reunião para tratar desse assunto?

- A) Reunião Diária (Daily Meeting).
- B) Reunião de Scrum de Scrums.
- C) Reunião de Planejamento da Sprint.
- D) Reunião de sincronização de trabalho.

Resposta: B

A Reunião de Scrum de Scrums é onde um membro de cada Time de Desenvolvimento se encontram para sincronizar o trabalho entre os Times e tratar suas dependências.

668) Em uma empresa que está mudando para o Scrum, já existe a figura de um líder que facilita todo o trabalho dos programadores. Qual seria o papel mais indicado no modelo Scrum para esse líder servidor?

- A) Scrum Master.
- B) Líder de equipe.
- C) Facilitador.
- D) Dono do Produto.

Resposta: A

O Scrum Master é um “líder servidor”, ele apoia o Time de Desenvolvimento em suas questões e remove os impedimentos que impactam o avanço do Time.

669) Ao observar o Gráfico Burndown de barras, observamos que uma das barras está abaixo do eixo horizontal (x). O que podemos concluir?

- A) Que o Time está atrasado com o trabalho da Sprint.
- B) Que O Time está adiantado com o trabalho da Sprint.
- C) Que mais trabalho foi adicionado a Sprint.
- D) Que algum trabalho foi retirado da Sprint.

Resposta: C

O Gráfico Burndown de barras quando está acima ou abaixo do eixo horizontal (x) mostra que mais trabalho foi adicionado a Sprint (quando está abaixo de X) ou que algum trabalho foi retirado do escopo da Sprint (quando está acima de X).

670) Antes da Reunião Diária o Time de Desenvolvimento atualiza um gráfico que mostra o que resta de trabalho para ser feito. Qual o nome desse gráfico?

- A) Gráfico Burndown.
- B) Gráfico de Gantt.
- C) Gráfico estocástico.
- D) Gráfico Kanban.

Resposta: A

O Gráfico Burndown é atualizado de preferência antes da Reunião Diária e mostra o que ainda resta de trabalho a ser feito na Sprint. Ele pode ser representado em pontos de história ou em horas.

671) O que é esperado de um Time ágil?

- A) Seguir ordens.
- B) Trabalhar após o horário.
- C) Entregar o que foi acordado.
- D) Criatividade.

Resposta: C

Durante a Reunião de Planejamento da Sprint o Time de Desenvolvimento se compromete com a entrega. Cabe ao Time cumprir com o que foi acordado.

672) Quem determina como o Time de Desenvolvimento executa e divide o seu trabalho?

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Produto.
- C) Líder do Time de Desenvolvimento.
- D) Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

Cabe única e exclusivamente ao Time de desenvolvimento determinar como o trabalho será realizado. O Time de Desenvolvimento é auto organizado e auto gerenciado, ele é o responsável pelas entregas da Sprint.

673) De onde vem o termo “Scrum”?

- A) Do Vôlei.
- B) Do Hugby.
- C) Do Hipismo.
- D) Do judô.

Resposta: B

“Scrum” é o nome dado a uma formação do Hugby onde o Time mistura uma formação de força e colaboração para o sucesso da jogada.

674) Qual a frequência da Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Ao final de cada Sprint.
- B) Apenas quando fizer sentido para o Time.
- C) Cabe o Scrum Master avaliar com o Time.
- D) Entre uma Sprint e outra.

Resposta: A

A Reunião de Retrospectiva da Sprint é uma reunião de lições aprendidas e de suma importância para a melhoria contínua. É o momento onde os membros de todo o Time colaboraram em melhorar o processo de trabalho e fazem reflexões sobre o trabalho na última Sprint. Todos participam como membros.

675) Quando uma Sprint termina?

- A) Quando seu Time-box é alcançado.
- B) Quando todo o trabalho da Sprint foi finalizado.
- C) Quando o Dono do Produto determina.
- D) Quando todas as tarefas estiverem prontas.

Resposta: A

A Sprint é um evento Time-box e como qualquer outro evento no Scrum, ele termina quando o seu tempo limite acaba. Itens não concluídos a tempo em uma Sprint, retornam ao Backlog do Produto para serem priorizados em uma próxima Sprint pelo Dono do Produto.

676) Ao final de cada Sprint é liberado um incremento de software funcionando para ser colocado em produção.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Ao final de uma Sprint temos um incremento de software funcionando e potencialmente utilizável. Não quer dizer que vamos colocar o software em produção, pois pode não fazer sentido no momento. Cabe ao Dono do Produto decidir em que momento o incremento será liberado e ele o faz com base no plano de liberação (release planning).

677) De que forma o Scrum Master pode colaborar para a melhor produtividade do Time de Desenvolvimento?

- A) “Blindando” o Time de contatos externos.
- B) Impedindo mudanças no Backlog da Sprint.
- C) Atuando como facilitador e removendo seus impedimentos.
- D) Facilitando as Reuniões Diárias.

Resposta: C

O Scrum Master é um líder Servidor, ele apoia o Time em suas questões e ajuda removendo os impedimentos que impactam o avanço do Time.

678) Para que serve a Reunião de Revisão da Sprint?

- A) É uma reunião de lições aprendidas, onde todos do Time participam como membros.
- B) É uma Reunião para avaliar os critérios de qualidade que estão sendo adotados pelo Time.
- C) É o momento de medir a velocidade do Time de Desenvolvimento.
- D) É onde é apresentado aos participantes o incremento produzido na Sprint.

Resposta: D

Durante a reunião de revisão da Sprint, o Time de Desenvolvimento apresenta aos participantes (Time Scrum + Stakeholders) o incremento que foi produzido durante a Sprint. Eles então recebem feedback sobre o produto. Novos itens podem ser identificados e adicionados ao Backlog do Produto durante a reunião.

679) Qual o papel da equipe de testes em um projeto Scrum?

- A) Garantir que o incremento atenda a definição de pronto.
- B) Testar o incremento e garantir que não existam erros.
- C) Não existe tal papel no Scrum.
- D) Realizar testes de regressão.

Resposta: C

Todos do Time são responsáveis pela qualidade. Não existe um papel de testador ou de qualidade no Scrum, todos são membros do Time de Desenvolvimento e igualmente responsáveis pela qualidade da entrega.

680) Qual a diferença do Planejamento no Scrum e em uma metodologia tradicional?

- A) O nível de planejamento é o mesmo.
- B) O Planejamento ágil planeja apenas o suficiente para o momento.
- C) Não existe planejamento no Scrum.
- D) O planejamento ágil pode ser feito ao final do projeto.

Resposta: B

O planejamento no Scrum é feito à medida que o projeto avança e na medida suficiente para que ajude ao Time a compreender o que precisa ser feito. O Scrum prefere Software funcionando do que documentação abrangente. Não quer dizer que não exista planejamento ou documentação no Scrum.

681) Porque é importante medir a velocidade do Time de Desenvolvimento?

- A) Para saber o melhor momento de trocar algum membro do Time.
- B) Para poder priorizar melhor os itens do Backlog.
- C) Para justificar o uso do Scrum na empresa.
- D) Para que o Time perceba o que é possível fazer em uma Sprint.

Resposta: D

Sem conhecer a sua velocidade, o Time pode ter dificuldades em selecionar os itens que “cabem” em uma Sprint, uma vez que ele não conhece a sua capacidade produtiva.

682) O que melhor ilustra uma responsabilidade do Dono do Produto?

- A) Estimar o Backlog do Produto.
- B) Definir as atividades do Time de Desenvolvimento.
- C) Garantir o retorno sobre o investimento.
- D) Medir o desempenho do Time.

Resposta:

Uma das responsabilidades do Dono do Produto é garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento). Cabe ao Dono do Produto maximizar o valor do trabalho do Time de Desenvolvimento alinhado com visão de negócio do produto.

683) O que o Dono do Produto faz ao longo das Sprints?

- A) Ele participa das Reuniões Diárias com o Time de Desenvolvimento e responde as suas questões.
- B) Ele responde as dúvidas do Time de Desenvolvimento, se reúne com o cliente para detalhar itens e planeja o que é importante para a próxima Sprint.
- C) Ele estima melhor os itens do Backlog colaborando com o cliente e o Time de Desenvolvimento para priorizar os itens durante a Reunião de Planejamento da Sprint.
- D) Ele atua com o Scrum Master para avaliar a velocidade do Time de Desenvolvimento e com isso saber o que será possível priorizar para a próxima Sprint.

Resposta: B

O Dono do produto não faz estimativas, esse é um Papel do Time de Desenvolvimento. O Dono do Produto também não participa das Reuniões Diárias, esta é uma reunião para o Time de Desenvolvimento sincronizar o seu trabalho. Ele ajuda ao Time com as dúvidas e refina o Backlog do produto.

684) Um dos membros do Time de Desenvolvimento está gerando conflitos na equipe e é possível que seja preciso remove-lo do Time. Quem deve inicialmente tratar deste assunto?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) O Dono do Produto + o Scrum Master.

Resposta: C

Por se tratar de um Time auto gerenciável, questões internas ao Time devem ser resolvidas pelo próprio Time de Desenvolvimento. Cabe ao Time encontrar a melhor forma de resolver o problema, mesmo que seja preciso “remover” o membro hostil ao Time.

685) Qual o principal objetivo da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Para sincronizar o trabalho do Time de Desenvolvimento.
- B) Medir a velocidade do Time de Desenvolvimento.
- C) Remover impedimentos que impactam diretamente o avanço do projeto.
- D) Para tratar de assuntos técnicos e propor soluções aos demais membros.

Resposta: A

Esta é uma reunião do Time de Desenvolvimento para o Time de Desenvolvimento. É o momento onde o Time de Desenvolvimento sincroniza o seu trabalho e falam sobre suas questões.

686) Quem é a maior autoridade quando falamos de Backlog do Produto?

- A) Scrum Master.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Dono do Produto.
- D) Cliente.

Resposta: C

O Dono do Produto é o único responsável pelo Backlog do Produto. Cabe a ele priorizar o Backlog com foco no maior retorno de valor para o produto.

687) No Scrum quem estima o trabalho que será realizado?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: C

Cabe ao Time de Desenvolvimento estimar os Itens do Backlog do Produto e também decidir o que é possível ser feito em uma Sprint.

688) Ao longo de uma Reunião de Planejamento da Sprint, o Time de Desenvolvimento percebe que existem muito itens a serem feitos na próxima Sprint e sinaliza para o Dono do Produto que não terão tempo o suficiente para fazer todo o trabalho. Qual seria a melhor alternativa?

- A) O Time de Desenvolvimento deve colaborar com o Dono do Produto e retirar alguns itens para a próxima Sprint.
- B) Avançar com o trabalho e se for preciso fazer horas extras para cumprir com a entrega.
- C) Solicitar mais membros para o Time de Desenvolvimento.
- D) Escalar o problema para o cliente.

Resposta: A

Cabe ao Time de Desenvolvimento estimar o que é possível realizar dentro de uma Sprint de forma sustentável, ou seja, sem que seja preciso estender o seu horário de trabalho.

689) Qual abaixo é uma atividade do Scrum Master?

- A) Distribuir as tarefas do Time de Desenvolvimento.
- B) Mediar as Reuniões Diárias (Daily Scrum).
- C) Medir o desempenho do Time de Desenvolvimento.
- D) Ensinar o Scrum e garantir o seu correto uso na empresa.

Resposta: D

O Scrum Master é o “Guardião” do Scrum, ele garante o correto uso do Scrum na empresa, além de apoiar o Time de Desenvolvimento e remover seus impedimentos.

690) Quando uma Sprint é cancelada?

- A) Quando seu objetivo (Sprint goal) não faz mais sentido.
- B) Quando a complexidade é muito grande.
- C) Quando o Time percebe que não vai conseguir entregar a maior parte do trabalho.
- D) Quando todo o seu trabalho é finalizado.

Resposta: A

Quando o objetivo ou meta da Sprint não fizer mais sentido, o Dono do Produto pode cancelar a Sprint. Por exemplo, você pode estar trabalhando numa solução fiscal e no meio da Sprint a legislação muda e não faz mais sentido continuar com aquele desenvolvimento.

691) Porque a Reunião Diária (Daily Scrum) acontece no mesmo lugar o no mesmo horário?

- A) A rotina reduz a complexidade.
- B) As salas geralmente são difíceis de agendar.
- C) Pode não ser possível manter a sala.
- D) O Dono do Produto estabelece o horário.

Resposta: A

Manter um horário e local fixo, ajuda a reduzir a complexidade de realizar a reunião.

692) Qual o tamanho ideal de um Time de Desenvolvimento?

- A) 4.
- B) 5.
- C) 6 +/- 2.
- D) 6 +/- 3.

Resposta: D

Estamos falando aqui do Time de Desenvolvimento, ou seja, o Dono do Produto e o Scrum Master não entram na conta. O Tamanho ideal é entre 3 e 9 membros.

693) O Scrum Master está tendo dificuldades em resolver todos os impedimentos do Time, ele está com uma lista muito grande de impedimentos em aberto. O que ele deveria fazer?

- A) Falar com o cliente que o Scrum não está funcionando.
- B) Pedir ajuda ao Dono do Produto.
- C) Pedir por uma reunião de comitê e informar a todos sobre os impedimentos.
- D) Criar uma lista priorizada de impedimentos a serem resolvidos.

Resposta: D

Das alternativas acima, a letra “D” é a melhor opção, uma vez que ele cria uma lista e prioriza os mais importantes, ele pode atuar nos impedimentos que trazem um maior impacto no projeto e depois atacar os demais.

694) Por qual motivo o Scrum Master participa da Reunião Diária?

- A) Para informar o ao Dono do Produto como está indo o trabalho.
- B) Para medir o desempenho do Time.
- C) Ele não precisa participar.
- D) Para garantir que o Time não tem dúvidas sobre o processo.

Resposta: C

O Scrum Master não participa da Reunião Diária, cabe a ele garantir que as reuniões estão acontecendo, mas apenas o Time de Desenvolvimento participa. Esta é uma reunião para sincronizar o trabalho entre os membros do Time de Desenvolvimento.

695) O Time-box para a Reunião Diária é:

- A) 1 hora.
- B) 15 minutos.
- C) 2 horas.
- D) 4 horas.

Resposta: B

A Reunião Diária (Daily Scrum) tem duração máxima de 15 minutos, independentemente do tamanho da Sprint.

696) O que significa dizer que um evento é Time-box?

- A) Ele precisa acontecer em uma data específica.
- B) Ele tem um tempo mínimo para acontecer.
- C) O Evento ocorre na hora estabelecida.
- D) O Evento tem um limite máximo de tempo.

Resposta: D

O evento tem um limite máximo de tempo para acontecer. Por exemplo a Reunião Diária de 15 minutos. Algumas vezes o evento é proporcional ao tamanho da Sprint, por exemplo para uma Sprint de 4 semanas a Reunião de Planejamento da Sprint é de 8 horas, mas para uma Sprint de 2 semanas ela dura 4 horas.

697) O que abaixo é um papel no Scrum?

- A) Gerente de Projetos.
- B) Cliente.
- C) Stakeholders.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: D

Os papéis no Scrum são: Scrum Master; Dono do Produto e Time de Desenvolvimento

698) O Scrum não possui o papel de Gerente de Projetos.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Os papéis no Scrum são: Scrum Master; Dono do Produto e Time de Desenvolvimento

699) Um membro do Time de Desenvolvimento se propõe a ser o dono de um item do Backlog da Sprint.

- A) Isso é possível sempre que ele conseguir executar mais trabalho.
- B) Cabe o Time de Desenvolvimento esta decisão.
- C) Ele não pode ser dono de um item, pois não existem donos, todos são proprietários do Backlog da Sprint.
- D) Isso precisa ser feito Durante a Reunião de planejamento da Sprint.

Resposta: C

O Backlog da Sprint é propriedade de Todo o Time de Desenvolvimento, não existe o dono de um item do Backlog da Sprint.

700) Qual a forma que o Scrum Master ajuda ao Time a manter uma performance elevada ao longo da Sprint?

- A) Garantindo que as Reuniões aconteçam conforme o processo Scrum.
- B) Garantindo que todo tem um entendimento correto quando ao uso do Scrum.
- C) Prevenindo mudanças no Backlog da Sprint após o seu início.
- D) Apoiando as decisões do Time de Desenvolvimento e removendo seus impedimentos.

Resposta: D

O Scrum Master é um líder servidor, ele empodera o Time e o ajuda em suas questões.

701) É um resultado da reunião de Revisão da Sprint ter o Backlog do Produto revisado?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Ao longo da Reunião de Revisão da Sprint o Time recebe feedback e o Backlog é revisitado e eventualmente novos itens podem ser sugeridos pelo envolvidos.

702) Quem é responsável por conduzir a Reunião Diária?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: C

Esta é uma reunião do Time de Desenvolvimento para o Time de Desenvolvimento. É onde o trabalho é sincronizado e os impedimentos são sinalizados. Apenas o Time de Desenvolvimento é necessário nesta reunião.

703) Quando é decomposto o trabalho para os primeiros dias da Sprint?

- A) Ao final da Reunião de Revisão da Sprint.
- B) Na primeira Reunião Diária (Daily Scrum).
- C) No início da Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- D) Ao final da Reunião de Planejamento da Sprint.

Resposta: D

O trabalho é decomposto em unidades de 1 dia ou menos. Ao final da Reunião de Planejamento da Sprint também são criadas as tarefas para cada item selecionado, as tarefas são estimadas em horas.

704) Um Time de Desenvolvimento completou 13 pontos na primeira Sprint; 9 pontos na Sprint 2; 8 pontos na Sprint 3. Qual a velocidade do Time?

- A) 8
- B) 11
- C) 13
- D) 10

Resposta: d

A velocidade é a média dos pontos entregues nas Sprint, arredondando sempre para baixo.

705) Após uma longa discussão, o Time Scrum não chega a um acordo sobre o que é possível fazer na próxima Sprint. Quem tem a última palavra?

- A) Dono do Produto.
- B) Scrum Master.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Cliente.

Resposta: C

O Time de desenvolvimento é quem tem a última palavra, ele é quem estima a complexidade dos itens do Backlog e decide o que será possível ser feito na Sprint. Dessa forma o Time se compromete com a entrega.

706) Qual o tamanho recomendado para um Time de Desenvolvimento?

- A) 7.
- B) 8 +/- 2.
- C) 6 +/- 3.
- D) 2 +/- 5.

Resposta: C

O tamanho ideal recomendado é entre 3 e 9 membros do Time de Desenvolvimento.

707) O que o Gráfico Burndown da Sprint mostra?

- A) O trabalho que já foi feito.
- B) A velocidade de cada membro do Time.
- C) O trabalho que ainda resta ser feito.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: C

O Gráfico Burndown sempre mostra o trabalho restante da Sprint. Ele pode ser expresso em pontos de história ou em horas.

708) Quem é o responsável por todas as estimativas do Backlog do Produto?

- A) O Time de Desenvolvimento
- B) Todo o Time Scrum
- C) O Cliente
- D) O Dono do Produto

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento é responsável por todas as estimativas, o Dono do Produto pode colaborar com a estimativa, mas a palavra final é sempre do Time.

709) Em algumas circunstâncias especiais o Time de Desenvolvimento pode priorizar o Backlog do Produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Em algumas situações o Dono do Produto pode delegar ao Time de Desenvolvimento a atividade de ordenar o Backlog do Produto. Mas independente do motivo especial, o Dono do Produto continua responsável pela priorização, mesmo que não seja ele quem a faça.

710) Quem garante o correto uso do Scrum em uma empresa?

- A) Todos do Time Scrum.
- B) Scrum Master.
- C) Dono do Produto.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: B

O Scrum Master é o “Guardião” do processo Scrum. Cabe ao Scrum Master zelar pelo correto uso do Scrum, além de atuar como um líder servidor, apoiando o Time de Desenvolvimento em suas questões e removendo seus impedimentos.

711) O que significa “refinar” o Backlog do Produto?

- A) Ato de incluir detalhes ao Backlog.
- B) Incluir o incremento no Backlog.
- C) Garantir que um item atende a Definição de Pronto.
- D) Inspeccionar e Adaptar.

Resposta: A

É o ato de decompor os itens, estimar e priorizar o Backlog do Produto.

712) Pelo que o Scrum Master é responsável?

- A) Medir a velocidade do Time de Desenvolvimento.
- B) Priorizar o Backlog do Produto.
- C) Estimar tarefas.
- D) Garantir o correto uso do Scrum.

Resposta: D

O Scrum Master é o “Guardião” do processo Scrum. Cabe ao Scrum Master zelar pelo correto uso do Scrum, além de atuar como um líder servidor, apoiando o Time de Desenvolvimento em suas questões e removendo seus impedimentos.

713) Qual evento abaixo permite inspeção e adaptação no Scrum?

- A) Reunião de status de Projeto.
- B) Reunião Diária.
- C) Sprint Status.
- D) Reunião de Sincronismo.

Resposta: B

Todos os eventos Scrum são apropriados para inspeção e adaptação. Dos eventos acima, apenas a Reunião Diária (Daily Scrum) é um evento Scrum.

714) O que é criado primeiro?

- A) A meta da Sprint (Sprint goal).
- B) O Backlog da Sprint.

Resposta: A

O Backlog da Sprint é a saída da Reunião de Planejamento da Sprint, é a última atividade feita na segunda parte da reunião, logo após o Time ter criado as tarefas para os primeiros dias da Sprint.

715) O que é Débito Técnico?

- A) Bugs ou defeitos no produto produzido pelo Time e não identificado nos testes.
- B) Conhecimento extra que o Time precisa aprender antes de desenvolver uma certa funcionalidade.
- C) O custo para implementar uma funcionalidade em uma Sprint.
- D) O atraso representado no Gráfico Burndown.

Resposta: A

Sempre que são encontrados defeitos ou bugs no produto, o Time precisa ter o retrabalho de corrigir o erro para as próximas Sprints. Quando o débito técnico aumenta muito, pode ser um sinal que a Definição de Pronto não esteja aderente ao que o Time está desenvolvendo.

716) Com qual frequência o trabalho restante de uma Sprint deve ser monitorado?

- A) Diariamente.
- B) Entre as Sprints.
- C) Não é preciso monitoramento, pois o Time é auto gerenciável.
- D) Pelo menos uma vez ao longo da Sprint.

Resposta: A

De preferência antes da Reunião Diária, o Time de Desenvolvimento atualiza o Gráfico Burndown, neste gráfico é exibido o trabalho que ainda resta ser feito na Sprint. Ele pode ser representado em pontos ou em horas.

717) Qual é um benefício de refatorar o código (refactoring)?

- A) Execução mais rápida do código.
- B) Fica mais barato desenvolver.
- C) Reduz a complexidade do código.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: C

Não fica mais barato desenvolver e também o código não executa mais rápido por refatorar. O código fica mais limpo e estruturado, mais fácil de compreender.

718) Quem determina que o Time de Desenvolvimento tem todas as habilidades necessárias para a próxima Sprint?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Scrum Master.
- C) O Cliente.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

Por ser um Time auto-gerenciável, cabe ao Time de Desenvolvimento entender se possui todas as habilidades para realizar o trabalho da Sprint.

719) Qual é um dos objetivos da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Medir a velocidade do Time.
- B) Detalhar um item do Backlog.
- C) Discutir questões técnicas entre o Time.
- D) Criar um plano para as próximas 24 horas.

Resposta: D

Durante a Reunião Diária, o Time de Desenvolvimento sincroniza o seu trabalho e responde as 3 perguntas: “O que fiz ontem? ”; “O que farei hoje? ”; “Quais são meus impedimentos? ”.

720) Estamos falando de “Programação em Par” quando:

- A) Um casal de programadores trabalha na mesma empresa.
- B) Um programador desenvolve o código e o teste ao mesmo tempo.
- C) Quando dois programadores compartilham o mesmo computador.
- D) Quando um programador trabalha ao mesmo tempo em um mesmo código com outro programador.

Resposta: C

Programação em par consistem em dois programadores compartilhando a mesma estação de trabalho, mesmo teclado, mesmo mouse. Eles se revezam, enquanto um programa o outro acompanha e dá feedback.

721) Qual o Time-box para a Reunião Diária para uma Sprint de 15 dias?

- A) 7 minutos.
- B) 15 minutos.
- C) 5 minutos.
- D) 1 hora.

Resposta: B

A Reunião Diária é um evento Time Box de duração fixa. Independentemente do tamanho da Sprint, sua duração será sempre de 15 minutos.

722) Em uma Sprint do projeto, o Time de Desenvolvimento percebeu que não será capaz de entregar todo o Backlog da Sprint a tempo. O Dono do Produto não está nada contente com essa situação. O que deve ser feito?

- A) Cancelar a Sprint atual e criar uma nova com itens priorizados.
- B) Iniciar uma jornada de horas extras até que o Time recupere o atraso.
- C) Pedir ajuda ao Dono do Produto para priorizar os itens mais importantes e ver o que será possível entregar ao final da Sprint.
- D) Entender a duração da Sprint um pouco mais.

Resposta: C

De fato, a responsabilidade do atraso e não entrega é toda do Time de Desenvolvimento. Porém o que pode ser feito é tentar priorizar o que é mais importante e entregar o máximo possível. Os itens não finalizados retornam para o Backlog do produto.

723) O Dono do Produto está delegando tarefas ao Time de Desenvolvimento durante a reunião diária e com isso a reunião está levando mais que 15 minutos. O que o Scrum Master deve fazer?

- A) O Scrum Master não deve interferir e deixar o Time resolver suas questões.
- B) O Scrum Master deve encorajar o Dono do Produto a não participar da Reunião Diária.
- C) O Scrum Master deve definir as prioridades antes com o Dono do Produto e ele mesmo levar as demandas para a Reunião Diária.
- D) O Dono do Produto precisa antes priorizar os assuntos para falar na Reunião Diária.

Resposta: B

Está é uma reunião do Time de Desenvolvimento para o Time de Desenvolvimento. É o momento em que o Time sincroniza o seu trabalho. O Dono do Produto não deveria participar desta reunião ou pelo menos participar apenas como ouvinte.

724) O Dono do Produto acredita que o Time de Desenvolvimento não selecionou itens suficientes para a Sprint e gostaria de adicionar mais itens ao Backlog da Sprint. O que o Scrum Master deveria fazer?

- A) Pedir ao Time de Desenvolvimento considerar mais itens para o Backlog da Sprint.
- B) Pedir ao Dono do Produto que faça suas próprias estimativas e apresente-as ao Time.
- C) Pedir para que o Time de Desenvolvimento e o Dono do Produto se entendam e cheguem a um acordo.
- D) Explicar ao Dono do Produto que esta é uma decisão do Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

Cabe ao Time de Desenvolvimento selecionar o que será possível desenvolver em uma Sprint com base em sua velocidade. É o Time de Desenvolvimento que também estima a complexidade dos Itens do Backlog.

725) Quando é a primeira vez que o Time de Desenvolvimento usa a Definição de Pronto?

- A) Durante a Revisão da Sprint para saber se os itens estão de fato “Prontos”.
- B) Durante a Reunião Diária para saber se estão produzindo itens que atendem aos critérios de “Pronto”.
- C) Durante a Reunião de Planejamento para saber o que é possível incluir na Sprint.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: C

A Definição de Pronto é primeiramente utilizada na Reunião de Planejamento da Sprint. O Time leva em consideração o que precisará ser feito para que um item seja considerado pronto, com base nos critérios de qualidade, o Time consegue estimar o que será possível desenvolver que atenda aos critérios de “Pronto”.

726) O que abaixo é uma entrega aceitável para a primeira Sprint?

- A) Um design de interface desenhado para ser aprovado pelo cliente.
- B) Um documento de arquitetura de todo o projeto.
- C) Algumas simples funcionalidades implementadas.
- D) O refinamento do Backlog do Produto.

Resposta: C

Toda Sprint deve produzir um incremento de software funcional e potencialmente utilizável. Documentação ou protótipos de tela apenas não são entregas válidas para uma Sprint.

727) Em uma empresa que já utiliza o Scrum em seus projetos, existem 4 Times de Desenvolvimento experiente com o Scrum. Quantos Scrum Masters devem existir neste projeto?

- A) Nenhum, pois o Time já sabe como usar o Scrum.
- B) O Scrum recomenda 1 Scrum Master para cada Time de Desenvolvimento.
- C) 1 Scrum Master para os 4 Times de Desenvolvimento.
- D) Esta decisão cabe ao Dono do Produto.

Resposta: D

Como é um Time já experiente com o Scrum, 1 Scrum Master para atender os 4 Times seria suficiente. Não existe um número estabelecido de Scrum Masters em um Time Scrum, cabe ao Time perceber o quão demandado será o Scrum Master.

728) A gerência sênior quer auditar se o Scrum está sendo empregado corretamente na empresa. Quem poderia ajudar com essa questão?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Cliente.
- C) O Scrum Master.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Scrum Master é o “Guardião” do processo Scrum e cabe a ele garantir o correto uso do Scrum na empresa.

729) Durante a Reunião Diária (Daily Scrum), 3 perguntas são respondidas. Qual abaixo é uma delas?

- A) Qual a velocidade de nosso Time?
- B) Quando pretendo finalizar a minha entrega?
- C) Quanto tempo tenho até o fim da Sprint?
- D) O que fiz ontem?

Resposta: D

3 (três) são as perguntas que devem ser feitas durante a Reunião Diária: “O que fiz ontem? ”; “O que farei hoje? ”; “Quais são os meus impedimentos? ”.

730) Um Time de Desenvolvimento acredita que irá atrasar a entrega que um outro Time de Desenvolvimento depende. Qual seria o melhor lugar para alinhar esse tipo de questão?

- A) Durante a Reunião Diária de cada Time.
- B) Durante a Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- C) Durante a Reunião de Scrum de Scrums.
- D) Durante a Reunião de Sincronismo.

Resposta: C

A Reunião de Scrum de Scrums, serve para que membros de cada Time de Desenvolvimento sincronizem os seus trabalhos e tratem de suas dependências. Cada Time de Desenvolvimento elege um representante para estar presente nesta reunião. A periodicidade dessa reunião é definida pelos Times de Desenvolvimento.

731) O Time de Desenvolvimento desenvolve um checklist de boas práticas que todo item deve seguir para ser considerado “Finalizado”. Que artefato o Time acabou de criar?

- A) Definição de Pronto.
- B) Lista de Qualidade.
- C) Plano de testes.
- D) Níveis de aceitação.

Resposta: A

A Definição de Pronto é um documento que define se um incremento está de fato pronto ou não. Ele serve para dar transparência para que todos os envolvidos percebam de forma clara quando um item está de fato “Pronto”. Este documento é definido pelo Time de Desenvolvimento, caso a empresa já não tenha a sua própria Definição de Pronto.

732) Uma boa prática do Scrum é definir histórias de usuário de acrônimo “INVEST”. Com base nisso o que significa o “S” do “INVEST”.

- A) Super.
- B) Small.
- C) Simple.
- D) Single.

Resposta: B

Small (Pequeno) no sentido que as histórias devem ser decompostas o suficiente para caber em um cartão. Pequena o suficiente para ser priorizada e implementada em uma Sprint.

733) O que melhor descreve o objetivo da Reunião Diária da Sprint?

- A) É o momento em que o Scrum Master atualiza o Gráfico Burndown da Sprint.
- B) É o momento em que o Dono do Produto pode perceber o andamento do Time.
- C) É o momento em que o Time sincroniza o seu trabalho.
- D) É o momento em que o Scrum Master ajuda a resolver os impedimentos do Time.

Resposta: C

A Reunião Diária é o momento em que o Time de Desenvolvimento sincroniza o seu trabalho e fala sobre suas questões e impedimentos. Apenas o Time de Desenvolvimento precisa participar desta reunião.

734) O que melhor define: “Planning Poker”?

- A) É uma técnica que compara a complexidade entre histórias.
- B) É jogado quando acontece um empasse ao priorizar um item do Backlog.
- C) É uma técnica utilizada pelo Dono do Produto para priorizar o Backlog.
- D) É utilizado como recreação pelos membros do Time.

Resposta: A

O Planning Poker é jogado durante a Reunião de Planejamento da Sprint para estimar a complexidade dos itens do Backlog do Produto. Cada Time joga uma carta na mesa com a complexidade do item e em caso de divergências, o Time debate e joga mais uma rodada até que se chegue a um consenso.

735) Como deve ser definida a “Definição de Pronto” quando existem múltiplos Times de Desenvolvimento?

- A) Cada Time deve elaborar a sua própria definição contemplando o seu trabalho.
- B) O Dono do Produto deve decidir.
- C) Deve haver apenas uma Definição de Pronto para todos os Times.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: C

Independentemente da quantidade de Times de Desenvolvimento ou da complexidade do produto, deve existir uma única definição de pronto para cada produto.

736) O que abaixo é uma característica de um radiador de informação?

- A) Detalhado.
- B) Atualizado.
- C) Estável.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: B

Um Radiador de informação serve para dar transparência. Ele geralmente é um quadro físico que fica no ambiente do Time de Desenvolvimento contendo informações atualizadas sobre o projeto. Ele precisa ser explícito e de fácil acesso aos envolvidos no projeto.

737) Quanto tempo leva para que um Time de Desenvolvimento com 5 membros realize a Reunião de Planejamento de uma Sprint de 3 semanas?

- A) 3 a 6 horas.
- B) 3 a 6 dias.
- C) O tempo que for preciso.
- D) 8 horas.

Resposta: A

A Reunião de Planejamento da Sprint é um evento Time-box de 8 horas para uma Sprint de 4 semanas. Para um Sprint de 3 semanas, o evento deve durar até 6 horas.

738) Qual o evento Scrum onde o Time de Desenvolvimento recebe feedback dos envolvidos no projeto?

- A) Não existe um evento específico para isso no Scrum.
- B) A qualquer momento.
- C) Durante a Reunião Diária.
- D) Durante a Reunião de Revisão da Sprint.

Resposta: D

Durante a Reunião de Revisão da Sprint, o Time de Desenvolvimento apresenta o que foi desenvolvido na Sprint ao Dono do Produto e aos envolvidos no projeto. Neste momento o Time recebe feedback e pode acontecer algum refinamento no Backlog do Produto.

739) De acordo com os princípios ágeis, como deve ser o ritmo do Time?

- A) Rápido.
- B) Ágil.
- C) Sustentável.
- D) Dinâmico.

Resposta: C

A palavra chave aí é “sustentável”. O Scrum defende que o ritmo seja sustentável, ou seja, um ambiente saudável e com horários de trabalhos regulares.

740) O cliente solicitou um relatório com uma lista atualizada dos últimos bugs encontrados no projeto. Quem seria a melhor pessoa para fazer esse relatório?

- A) O Dono do Produto.
- B) O Cliente.
- C) O Scrum Master.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Scrum Master está próximo do Time de Desenvolvimento e poderia fazer este trabalho, uma vez que o foco é deixar o Time livre de questões que não sejam pertinentes a Sprint.

741) Um dos fatores de sucesso de um Time Scrum é a colaboração. O que abaixo melhor descreve esse fator?

- A) Comunicação Osmótica.
- B) Radiadores de Informação.
- C) Times Distribuídos.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: A

A comunicação osmótica acontece quando membros do Time estão próximos e absorvem a comunicação indiretamente dos membros apenas por estarem no mesmo ambiente. Ou seja, de um jeito ou de outro, eles estarão sabendo o que está sendo definido no projeto.

742) O Dono do Produto é o responsável pelo Plano de Liberações (Release Planning).

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Dono do Produto tem a visão do projeto como um todo e entende o que traz mais valor ao produto. Ele estabelece quando o produto será disponibilizado em partes ou em sua totalidade ao usuário final.

743) O que melhor define “Velocidade” de um Time de Desenvolvimento?

- A) Um entendimento compartilhado de como a Sprint deve ser desenvolvida.
- B) A soma de todos os pontos entregues até o momento.
- C) A média dos pontos entregues até o momento.
- D) Esse valor é definido pelo Scrum Master.

Resposta: C

A velocidade do Time de Desenvolvimento é a média dos pontos entregues até o momento. O valor deve ser arredondado para baixo sempre.

744) Qual dos tipos de contratos abaixo melhor se ajusta ao Scrum?

- A) Preço Fixo.
- B) Tempo e Material (Homem hora).
- C) Contrato pré-fixado.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: B

O Contrato por “homem/hora” ou “Time & Materials” se aplica melhor devido a sua natureza adaptativa. É mais difícil adotar um contrato por “preço fixo”, uma vez que o escopo não é totalmente conhecido no início de um projeto ágil. Pelo menos não a ponto de ter precisão para estimar todo o projeto.

745) De acordo com os princípios ágeis, qual o melhor perfil de um Time de Desenvolvimento?

- A) Colaborativo.
- B) Ágil.
- C) Auto organizável.
- D) Dinâmico.

Resposta: C

As equipes no Scrum são auto organizáveis. Cabe ao Time fazer a gestão do seu trabalho da melhor maneira, com foco em alcançar a meta da Sprint (Sprint Goal)

746) O planejamento ágil ocorre em vários níveis, do estratégico ao diário. Qual o termo utilizado para ilustrar esses níveis de planejamento?

- A) Planning Poker.
- B) Planning Onion.
- C) Sprint Planning.
- D) Wave Planning.

Resposta: B

Fazendo analogia a uma cebola, o Planning Onion é o termo utilizado para ilustrar as várias camadas de planejamento em um projeto Scrum. Ao cortar uma cebola ao meio, é possível perceber as diferentes camadas. As camadas menores, ou mais internas, são planejamentos mais refinados ou detalhados, enquanto as camadas de fora são planejamento de mais alto nível (Ex: Visão do Projeto).

747) Uma pessoa está trabalhando em um código, enquanto outra observa e dá feedback. Eventualmente eles trocam de papel. Qual o nome dessa técnica?

- A) Wave Planning.
- B) Planning Poker.
- C) Programação conjunta.
- D) Programação em Par.

Resposta: D

Programação em par é uma técnica do XP (Extreme Programming) onde 2 membros do Time compartilham a mesma estação de trabalho e se revezam na função de programação.

748) O que melhor define uma Sprint?

- A) Uma sessão de brainstorming para gerar novos itens para o Backlog do Produto.
- B) Uma iteração do Scrum.
- C) É a última iteração do Scrum, onde o Time sincroniza o trabalho das Sprints.
- D) É o nome dado o esforço extra aplicado ao final de uma Iteração no Scrum.

Resposta: B

As iterações do Scrum são Chamadas de "Sprint".

749) Qual abaixo não é um papel no Scrum:

- A) Gerente de Projetos.
- B) Scrum Master.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Dono do Produto.

Resposta: A

Os papéis no Scrum são: Scrum Master; Time de Desenvolvimento; Dono do Produto.

750) Quando o Time de desenvolvimento percebe que a maior parte do trabalho de uma Sprint não será entregue a tempo, o melhor a ser feito é cancelar a Sprint replanejar imediatamente uma nova iteração.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Uma Sprint só pode ser cancelada pelo Dono do Produto, e ele geralmente o faz quando a Sprint perde o sentido em relação a sua meta. Por exemplo, uma mudança de mercado ou legislação pode inviabilizar o trabalho que está sendo desenvolvido em uma Sprint.

751) O Dono do Produto deve detalhar todas as histórias de usuário e realizar suas estimativas antes da primeira Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Para a primeira Reunião de Planejamento da Sprint, o Dono do Produto deve detalhar apenas o suficiente para as próximas Sprints. Ele também não é o responsável por estimar os Itens do Backlog do Produto, quem dá estimativas é o Time de Desenvolvimento.

752) Como são tratados os requisitos de infraestrutura e arquitetura do produto no início de um projeto Scrum?

- A) É preciso fazer todo o planejamento até o final do projeto.
- B) É criada uma documentação detalhada de arquitetura.
- C) Não é necessária arquitetura em projetos ágeis.
- D) São construídos ao longo das Sprints/evolução do produto.

Resposta: D

Como não é possível prever todo o produto no início do projeto, também não é possível definir toda a infraestrutura/arquitetura do produto logo no início. É preciso definir uma infraestrutura inicial para que já na primeira Sprint seja produzido um incremento de software funcional.

753) Um Time Scrum precisa estar focado na entrega da Sprint, para isso, o único contato do Time com os envolvidos no projeto é durante a Reunião de Revisão da Sprint.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Cuidado quando perceber palavras como: “Apenas”, “único”, “somente” ... Geralmente é uma “pegadinha” que quer testar se você enxerga alguma exceção. Na questão acima ele fala do “Time Scrum” como um todo e não apenas no Time de Desenvolvimento. No Time Scrum, temos o Dono do Produto e ele se envolve ativamente com o cliente ao longo das Sprints.

754) A quem o Dono do Produto deve ter em mente quando estiver desenvolvendo um novo produto? A quem as expectativas devem estar 100% aderentes para o sucesso do produto?

- A) O Diretor da empresa.
- B) O Time de Desenvolvimento.
- C) O Usuário final.
- D) O Cliente.

Resposta: C

O usuário final é o stakeholder mais importante para o produto, caso o usuário final não utilize seu produto ou caso o seu produto não satisfaça as expectativas do usuário final, é bem provável que o seu projeto fracasse.

755) O que podemos afirmar sobre o Backlog do Produto?

- A) Ele é uma lista completa e detalhada de itens a serem desenvolvidos em Sprints.
- B) É um documento disponível apenas para o Dono do Produto.
- C) É uma lista de funcionalidades ordenada por valor de retorno do investimento.
- D) É gerenciado pelo Scrum Master.

Resposta: C

O Dono do Produto deve garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento) do projeto, ele prioriza o Backlog do Produto com base no valor que cada funcionalidade agrega ao produto.

756) Em um projeto ágil o Dono do Produto não está disponível o tempo necessário para o projeto e isso está impactando o trabalho do Time de Desenvolvimento. O que o Scrum Master poderia argumentar com o Dono do Produto para conscientizá-lo sobre os impactos negativos no projeto?

- A) O Scrum Master deve alertar sobre o possível cancelamento da Sprint.
- B) O Scrum Master deve deixar o Time de Desenvolvimento resolver essa questão.
- C) O Scrum Master deveria sugerir a troca do Dono do Produto a gerência superior.
- D) O Scrum Master deveria explicar que o incremento produzido na Sprint poderá não estar aderente às expectativas do cliente.

Resposta: D

A ausência do Dono do Produto no projeto poderá resultar em um incremento de software que não está aderente às suas expectativas. Ao longo da Sprint, o Time de Desenvolvimento precisa ter contato com o Dono do Produto para esclarecer dúvidas ou refinar um pouco mais algum item do Backlog. O Dono do Produto precisa ser presente e ser facilmente acessado pelo Time.

757) Quem é responsável por organizar e estruturar todo o trabalho que precisa ser feito em uma Sprint para produzir um incremento de software funcional e potencialmente utilizável ao final da Sprint?

- A) O Time de Desenvolvimento.
- B) Todo o Time Scrum.
- C) O Scrum Master.
- D) O Dono do Produto + Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento é o único responsável por entregar os itens do Backlog da Sprint. O Time de Desenvolvimento se compromete com a entrega durante a Reunião de Planejamento da Sprint, ele é quem faz as estimativas e seleciona os itens que farão parte do Backlog da Sprint.

758) O Dono do Produto em um novo projeto Scrum está muito ocupado com o início do projeto, ele precisa se reunir com os stakeholders e vai delegar a tarefa de escrever algumas histórias de usuário para um dos membros do Time de Desenvolvimento. Esta é uma abordagem permitida no Scrum?

- A) Sim.
- B) Não.

Resposta: A

Na prática sabemos que muitas vezes o Dono do Produto não irá realizar esta atividade, ele pode estar envolvido em assuntos mais estratégicos e eleger um membro do Time de Desenvolvimento para escrever as histórias. Esta é uma abordagem permitida pelo Scrum. O que o membro do Time não poderia fazer no lugar do Dono do Produto seria priorizar ou definir os itens que farão parte do Backlog do Produto. Para o exame, tenha em mente que algumas atividades podem ser delegadas, por exemplo, nas férias do Dono do Produto, o Scrum Master poderia ajudar em algumas questões menos decisivas no projeto.

759) Qual é um critério para ordenar o Backlog do Produto?

- A) Ordem de chegada ao Backlog.
- B) Por valor de retorno ao produto.
- C) Por Risco.
- D) Aleatoriamente.

Resposta: B

Cabe ao Dono do Produto ordenar o Backlog do Produto com foco no que agrega mais valor e tem mais importância ao projeto. Ele deve garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento), estando alinhado com os stakeholders e a visão estratégica da empresa.

760) O Dono do Produto obrigatoriamente precisa definir em detalhes os itens do Backlog que serão priorizados para a próxima Sprint.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Uma “pegadinha” ou ponto de atenção para o exame, é prestar a atenção em palavras como “Obrigatoriamente”. Elas geralmente estão testando ao extremo uma regra do Scrum. Na questão acima, o Dono do Produto não precisa obrigatoriamente definir em detalhes uma história de usuário para que ela seja priorizada e entre no Backlog da Sprint. Ela poderia ser detalhada o suficiente para o início da Sprint ou até o ponto em que o Time de Desenvolvimento consiga entender e estimar a história.

761) Qual o tempo ideal de envolvimento do Dono do Produto com o Time de Desenvolvimento após o Time ter iniciado o trabalho do Backlog da Sprint.

- A) 50%.
- B) Não é necessário o envolvimento do Dono do Produto, pois o Time de Desenvolvimento é auto-gerenciável.
- C) 10%.
- D) O tempo que for necessário.

Resposta: D

O Dono do Produto precisa estar presente no projeto e par ao Time de Desenvolvimento para que o Time possa esclarecer suas questões. Caso o Dono do Produto não se faça presente, corre o risco de o incremento produzido não estar aderente às expectativas dele e do cliente.

762) Das alternativas abaixo, o que não faz parte do Backlog da Sprint?

- A) Gráfico Burndown da Sprint.
- B) Casos de Uso.
- C) Tarefas.
- D) Histórias de usuário.

Resposta: A

O Gráfico Burndown da Sprint é utilizado para monitorar o avanço do Time em relação a Sprint. Ele mostra o trabalho restante de uma Sprint. Ele não é um item do Backlog.

763) O que podemos afirmar sobre a meta da Sprint (Sprint Goal)?

- A) Ela é definida pelo Dono do Produto antes da Reunião de Planejamento da Sprint.
- B) Ela é definida pelo Scrum Master.
- C) O Dono do produto tem em mente o que deseja, mas ela é definida durante a reunião de Planejamento da Sprint em conjunto com o Time de Desenvolvimento.
- D) Ela é definida junto ao cliente pelo Dono do Produto.

Resposta: C

O Dono do Produto já tem uma ideia do que será priorizado para a próxima Sprint antes mesmo da Reunião de Planejamento da Sprint, porém, a meta (Sprint goal) da Sprint é definida durante a Reunião de Planejamento da Sprint em conjunto com o Time de Desenvolvimento, pois o Time precisa estimar a complexidade dos itens e ver se é possível desenvolver tudo na próxima Sprint. Então de forma colaborativa, a meta da Sprint é definida em conjunto com o Time de Desenvolvimento, porém, influenciada pelo Dono do Produto.

764) O que é entregue ao final de uma Sprint?

- A) Um incremento de software em produção.
- B) Um incremento de software testado e sem bugs.
- C) Um incremento de Software que atenda a “Definição de Pronto”.
- D) Uma documentação do incremento de software produzido.

Resposta: C

Ao final de toda Sprint no Scrum, é entregue um incremento de software funcional, potencialmente utilizável e que atenda a “Definição de Pronto”. Não necessariamente ele será disponibilizado em produção, esta decisão cabe ao Dono do Produto.

765) O que abaixo são eventos no Scrum?

- A) Gráfico Burndown.
- B) Gráfico de Gantt.
- C) Reunião de Status da Sprint.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: D

Nenhuma das alternativas acima são eventos no Scrum

766) Ao longo da reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review) os stakeholder podem eventualmente reordenar alguns itens do Backlog do Produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Cabe exclusivamente ao Dono do Produto ordenar o Backlog do Produto. Ao longo da reunião de revisão da Sprint, os envolvidos podem sugerir ou até mesmo influenciar a ordem de itens do Backlog do Produto, mas a palavra final é do Dono do Produto.

767) São ferramentas obrigatórias para monitoramento utilizadas pelo Dono do Produto:

- A) Gráfico Burndown
- B) Gráfico de Gantt
- C) Diagrama de Velocidade
- D) Nenhuma das alternativas acima

Resposta: D

O Dono do produto pode avaliar que tipo de ferramenta ele deseja utilizar. O Scrum não estabelece “ferramentas obrigatórias de monitoramento”, cabe a cada Time avaliar o que melhor se encaixa ao seu processo de desenvolvimento.

768) Em um projeto de implantação de ERP, o Dono do Produto pode criar um novo Backlog do produto por área de negócio, por exemplo: Contábil, fiscal, faturamento, etc. Afim de facilitar o entendimento do Backlog do Produto entre os vários Times de Desenvolvimento.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

Para o mesmo produto, o Backlog do Produto precisa ser único. O que ele poderia fazer é classificar os itens por área de negócio, mas não criar um novo Backlog do Produto. Ter um Backlog único para um mesmo produto ajuda a dar transparência para os Times de desenvolvimento e ajuda ao Time a identificar possíveis dependências entre eles.

769) Qual o Time-box da Reunião de Retrospectiva da Sprint para um Sprint de 15 dias?

A) 15 minutos.

B) 4 horas.

C) 1,5 horas.

D) 1 hora.

Resposta: C

A Reunião de Retrospectiva da Sprint é uma reunião de lições aprendidas, ela tem um Time-box de 3 horas para um Sprint de 30 dias e proporcionalmente 1,5 horas para um Sprint de 15 dias.

770) O que podemos afirmar sobre o Scrum Master?

A) Ele garante o correto uso do Scrum.

B) Ele gerencia o projeto Scrum e sua equipe.

C) Ele é responsável por atualizar o Gráfico Burndown.

D) Ele ajuda na distribuição de tarefas do Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

O Scrum Master é o “Guardião” do Scrum e cabe a ele garantir o correto uso do Scrum no projeto. Ele também é visto como um “Líder Servidor”, ele apoia o Time de Desenvolvimento em suas questões e remove seus impedimentos. Sobre o gráfico Burndown, ele é atualizado pelo Time de Desenvolvimento, de preferência antes da Reunião Diária.

771) Qual é a duração máxima da Reunião de Revisão da Sprint?

- A) 1 hora.
- B) 2 horas.
- C) 3 horas.
- D) 4 horas.

Resposta: D

A Reunião de Revisão da Sprint é um evento Time-box de 4 horas para uma Sprint de 30 dias. Sempre que no exame não for mencionada a duração da Sprint, considere que a Sprint tem 30 dias de duração.

772) Em um projeto com um Time de Desenvolvimento novo no Scrum, o Time percebe que não vai conseguir entregar tudo que se comprometeu para a Sprint. O que o Dono do Produto deve fazer neste caso?

- A) Cancelar a Sprint.
- B) Colaborar com o Time de Desenvolvimento e repriorizar alguns itens para garantir que a meta da Sprint seja alcançada.
- C) Pedir para que o Time de Desenvolvimento se comprometa um pouco mais e trabalhe no regime de horas extras até o final da Sprint para garantir a entrega.
- D) Aumentar a duração da Sprint.

Resposta: B

O Dono do Produto não deve cancelar a Sprint a menos que a meta da Sprint não faça mais sentido. No caso acima, a melhor opção seria alinhar com o Time de Desenvolvimento o que é mais importante para a Sprint e ver se é possível focar na entrega dos itens que definem a meta da Sprint.

773) Sobre o manifesto ágil, podemos afirmar que:

- A) Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas.
- B) Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- C) Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.
- D) Todas as Alternativas acima estão corretas.

Resposta: D

Além das alternativas acima, o Manifesto Ágil também diz: “Responder a mudanças mais que seguir um plano”.

774) Qual abaixo seria uma justificativa aceitável para que o Time de Desenvolvimento cancele uma Sprint.

- A) A meta da Sprint (Sprint Goal) não faz mais sentido.
- B) O Time de Desenvolvimento nunca poderia cancelar uma Sprint.
- C) Quando o atraso do Time representa mais que 50% da entrega prevista.
- D) Quando um problema técnico impede o avanço do trabalho do Time.

Resposta: B

Apenas o Dono do Produto pode cancelar uma Sprint, e ele o faz quando a meta da Sprint não faz mais sentido para o produto. Cabe ao Dono do produto avaliar o cenário e tomar tal decisão.

775) O Dono do Produto está iniciando um novo projeto Scrum e precisa priorizar o Backlog do Produto. Qual abaixo é um critério de ordenação?

- A) Ordem de chegada ao Backlog.
- B) Complexidade de desenvolver.
- C) Valor agregado ao produto.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: C

O Dono do Produto deve garantir o ROI (Retorno sobre o investimento) do produto e cabe a ele priorizar os itens que agregam mais valor ao produto. É preciso também levar em conta os Riscos, dependências e fatores externos ao projeto.

776) Um ponto muito importante para garantir o sucesso de um produto é ter constante feedback dos envolvidos.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Um ponto importante que contribui para o sucesso do Scrum é o contato dos envolvidos logo nas primeiras iterações do projeto. Durante a Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review) os envolvidos no projeto podem perceber o incremento e dar feedback, contribuindo para o desenvolvimento do mesmo.

777) Como deve ser tratada a Definição de Pronto quando um projeto Scrum com mais de um Time de Desenvolvimento atua no mesmo produto?

- A) Os Times precisam colaborar e cada um criar a sua Definição de Pronto.
- B) O Dono do Produto precisa definir uma única Definição de Pronto que faça sentido para todos os Times de Desenvolvimento.
- C) Deve haver apenas uma Definição de Pronto para um único produto.
- D) Cabe ao Scrum Master definir.

Resposta: C

Para um projeto com um único produto, devem haver apenas uma definição de pronto, independentemente do tamanho e complexidade do projeto.

778) O que melhor define o Cone da Incerteza?

- A) Ele mostra que quanto mais longo for o planejamento, mais impreciso ele é.
- B) Ele mostra que o Time de Desenvolvimento tende a ter mais incertezas nas primeiras Sprints do projeto.
- C) Ele mostra a variação de velocidade do Time versus o planejado para a Sprint.
- D) É um gráfico utilizado pelo Dono do Produto que ajuda a priorizar o Backlog do Produto.

Resposta: A

O cone da incerteza mostra que a medida que planejamos mais distante, maior é a incerteza para o projeto. Podemos ver isso ocorrendo em projeto tradicionais, onde a maioria falha em suas projeções de longo prazo. Por outro lado, trabalhar mais focado em entregas mais curtas, aumenta a precisão do que se espera do produto final.

779) Durante a execução da Sprint, o que o Dono do Produto faz?

- A) Nada, ele retorna as suas atividades funcionais.
- B) Ele colabora com o Time de Desenvolvimento e refina o Backlog do Produto.
- C) Ele monitora as atividades do Time de Desenvolvimento.
- D) Ele estima o restante dos itens do Backlog do Produto.

Resposta: B

O Dono do Produto se encontra com clientes e stakeholders para discutir questões sobre o produto e seu Backlog, além de se reunir com o Time de Desenvolvimento durante as reuniões de "Grooming" para refinar o Backlog do Produto.

780) De que forma o Dono do Produto deve participar da Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Ele não precisa participar.
- B) Ele deve responder as dúvidas do Time de Desenvolvimento.
- C) O Scrum Master deve mediar a comunicação entre o Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento.
- D) O Dono do Produto deve conduzir a reunião.

Resposta: A

A Reunião Diária (Daily Scrum) é uma reunião do Time de Desenvolvimento para o Time de Desenvolvimento. O Dono do Produto poderia participar se ele insistisse, apenas como ouvinte e com a ideia de dar transparência. Mas o Scrum recomenda que apenas o Time de Desenvolvimento esteja presente na Reunião Diária. Importante falar que não é proibida a participação do Scrum Master e do Dono do Produto, o Scrum Master poderia facilitar a reunião em um Time novo no Scrum por Exemplo. É uma recomendação do Scrum e não uma proibição.

781) São atividades de um Dono de Produto:

- A) Monitorar as atividades do Time de Desenvolvimento.
- B) Informar sobre o andamento do projeto aos stakeholders.
- C) Mediar a Reunião Diária (Daily Scrum).
- D) Estimar os itens do Backlog do produto.

Resposta: B

O Dono do Produto tem a visão do projeto como um todo. Ele participa das reuniões com o Time Scrum e cria o plano de librações com base no que agrega mais valor ao projeto. Como ele é quem está mais próximo aos stakeholders, cabe a ele mantê-los informados sobre o status do projeto.

782) O Scrum é uma metodologia que diz como desenvolver softwares de maneira mais produtiva.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Scrum é um framework que dá uma direção e foco ao gerenciamento ágil. Ele não é uma metodologia e também não possui um passo a passo sobre como desenvolver softwares. Ele permite a utilização de outras técnicas de mercado, por exemplo, você poderia utilizar casos de uso no lugar de histórias de usuário para os Itens do Backlog.

783) O que podemos afirmar sobre o Dono do Produto?

- A) Ele é responsável por ordenar o Backlog do Produto.
- B) Ele é quem lidera o Time de Desenvolvimento.
- C) Ele é quem estima o Backlog do Produto.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: A

O Dono do Produto é o responsável por ordenar o Backlog do Produto e ele o faz priorizando os itens que agregam mais valor ao produto, levando em conta também os riscos e dependências de cada funcionalidade.

784) Quem monitora e é responsável pelo trabalho dentro de uma Sprint?

- A) Time de Desenvolvimento.
- B) Scrum Master.
- C) Dono do Produto + Scrum Master.
- D) Todo o Time Scrum é responsável.

Resposta: A

Apenas o Time de Desenvolvimento monitora o seu próprio trabalho, pois trata-se de uma equipe auto-gerenciável e/ou auto-organizável.

785) Um projeto que será disponibilizado na internet precisa tratar as questões de acesso simultâneo. Como o Time Scrum poderia tratar dessas questões e garantir que estarão presentes em cada incremento?

- A) Criar uma Sprint para tratar da questão de concorrência (acesso simultâneo).
- B) Ao final do projeto, o Time deve submeter o produto a um teste de stress.
- C) Incluir esse requisito na Definição de Pronto.
- D) Envolver a equipe de segurança no projeto.

Resposta: C

A melhor resposta acima é incluir esse requisito na definição de pronto. Dessa forma, cada incremento para ser considerado “Pronto”, deveria atender às questões de acesso simultâneo/concorrência.

786) Qual a principal função de um analista de qualidade em um Time de Desenvolvimento?

- A) Garantir que um incremento atende a “Definição de Pronto” antes de ser finalizado.
- B) Testar as funcionalidades exaustivamente antes de serem consideradas prontas.
- C) Não existe esse papel no Scrum.
- D) Criar um plano de testes simples e realista.

Resposta: C

No Scrum todos são membros do Time de Desenvolvimento, ou seja, são desenvolvedores, não importa se a formação ou as habilidades de um membro seja testador ou qualquer outra coisa, todos tem o mesmo papel como membro do Time de Desenvolvimento. Cabe ao Time se organizar para entregar o Backlog da Sprint com sucesso.

787) O Dono do Produto é o único que pode escrever histórias de usuários ou decompor os itens do Backlog do Produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Dono do Produto é o responsável por definir de forma clara os itens do Backlog do Produto, mas ele pode delegar a um membro do Time de Desenvolvimento em alguns casos. Na prática isso acaba acontecendo, visto que o Dono do Produto precisa se envolver em questões mais estratégicas. Porém a responsabilidade continua sendo do Dono do Produto, ele pode delegar o refinamento de uma história de usuário, mas não pode por exemplo delegar a priorização dos itens do Backlog.

788) Quando o Dono do Produto cancela uma Sprint?

- A) Ele não tem essa autoridade.
- B) Quando a meta da Sprint (Sprint Goal) não faz mais sentido.
- C) Quando o Time de Desenvolvimento não consegue entregar os itens essenciais para a meta da Sprint.
- D) Apenas o cliente poderia cancelar uma Sprint.

Resposta: B

O Dono do Produto é o único com autoridade para cancelar uma sprint e ele geralmente o faz quando a meta da Sprint perde o sentido. Por exemplo, vamos supor que você está trabalhando em uma funcionalidade do módulo fiscal e a legislação muda ao longo da Sprint. Pode não fazer mais sentido a Sprint atual e então ela é cancelada pelo Dono do Produto.

789) Um fator que indica o sucesso do projeto Scrum é o aumento de velocidade do Time de desenvolvimento.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

Existem outros fatores mais relevantes a serem considerados ao medir o sucesso de um projeto. Por exemplo, a aderência às expectativas dos usuários, o uso de fato pelos usuários finais, o quanto de valor o produto agrega a empresa. O aumento da velocidade do Time é ótimo e deve ser perseguido, mas ele por si só não é um indicador de sucesso do projeto.

790) Um dos fatores que o Dono do Produto deve considerar ao priorizar os Itens do Backlog do Produto são suas dependências.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: A

Muitas das vezes para desenvolver uma funcionalidade importante para o produto, é preciso desenvolver uma que não tem tanta importância assim, por exemplo, quando existe uma dependência entre elas. Você não poderia desenvolver uma funcionalidade de venda com cartão de crédito sem antes criar o cadastro de usuários (ok, até poderia, mas fica apenas para ilustrar o cenário).

791) Um Time de Desenvolvimento deve possuir as habilidades necessárias para realizar todo o trabalho de uma Sprint, do seu design aos testes.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: A

Atenção no exame, aqui ele testa se você tem o conceito que o Time de Desenvolvimento deve passar por todo o ciclo de desenvolvimento do que se propõe desenvolver dentro da Sprint. Ou seja, o Time de Desenvolvimento deve ter todas as habilidades para produzir o incremento. Não devemos ter uma Sprint apenas para design, uma para desenvolvimento e outra para testes, tudo deve ocorrer dentro de uma única Sprint.

792) O que o Dono do Produto deveria fazer para otimizar o seu tempo ao especificar os Itens do Backlog do Produto?

- A) Ele deveria focar em detalhar apenas os itens mais prioritários e o suficiente para as próximas Sprints.
- B) Ele deveria detalhar todos os itens do Backlog do Produto antes do início do projeto.
- C) Ele deveria contratar um analista de negócio para dar agilidade e qualidade as especificações.
- D) Cabe ao Scrum Master especificar com o Time de Desenvolvimento cada item do Backlog.

Resposta: A

Os itens do topo do Backlog do Produto são menores, ou seja, os itens com mais prioridade são mais refinados que os do final do Backlog do Produto (itens maiores). O Dono do Produto deve detalhar apenas o suficiente para o entendimento do Time de Desenvolvimento e apenas os itens prioritários do Backlog.

793) Ao final de uma Sprint o Time de Desenvolvimento deve liberar um incremento de software funcional e disponibilizá-lo em produção.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Ao final de uma Sprint o Time de Desenvolvimento libera um incremento de software funcional e potencialmente utilizável, não quer dizer que ele será colocado em produção. Esta decisão cabe ao Dono do Produto e ele toma essa decisão com base em seu plano de liberações (Release Planning).

794) Em que momento a meta da Sprint (Sprint Goal) é criada?

- A) Durante a Reunião Diária da Sprint (Daily Scrum).
- B) Durante a Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective).
- C) Durante a Reunião do Planejamento do Projeto (Project Planning).
- D) Durante a Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning).

Resposta: D

A Meta da Sprint (Sprint Goal) é criada ao final da primeira parte da Reunião de Planejamento da Sprint.

795) Quantos Donos de Produtos devem existir em um projeto Scrum complexo e com 5 Times de Desenvolvimento?

- A) Devem existir um Dono de Produto para cada Time de Desenvolvimento.
- B) Apenas um Dono do Produto para todo o projeto.
- C) Cabe o Scrum Master decidir.
- D) Todas as Alternativas acima estão corretas.

Resposta: B

Deve existir apenas um Dono do Produto para todo o projeto. Em alguns casos onde o projeto está escalando o Scrum, é possível definir um Chefe de Dono de Produto e ter mais de um Dono do Produto respondendo a esse chefe. Mas atenção no exame, pois a menos que o cenário esteja sugerindo isso você deve considerar o Chefe dos Donos de Produto. Na maior parte das vezes, você deve considerar um Dono de Produto para todo o projeto.

796) Uma vez que o Dono do Produto é responsável pelos Itens do Backlog do Produto, cabe a ele definir e garantir a consistência na “Definição de Pronto” (Definition of Done).

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

A “Definição de Pronto” (DoD) é estabelecida pelo Time de Desenvolvimento caso a empresa já não possua a sua própria definição de pronto. O Time de Desenvolvimento é quem pode atestar o que é importante estar na Definição de Pronto para garantir a qualidade do incremento produzido na Sprint.

797) Em um projeto complexo que utiliza o Scrum, o Time entendeu que seria melhor aumentar a equipe e dividir em 2 Times de Desenvolvimento o trabalho do projeto. Qual é o impacto de realizar essa “adição” de mais um Time ao longo do projeto?

- A) Isso não é permitido no Scrum.
- B) Pode acontecer uma perda inicial de produtividade no Time original.
- C) Não existem impactos significantes no projeto.
- D) O Time que está chegando terá uma velocidade maior que o Time original.

Resposta: B

Não existem problemas em aumentar o Time ao longo do projeto. O que pode ser percebido inicialmente é um impacto na velocidade do Time original, visto que eles agora precisam tratar dependências e sincronizar o seu trabalho. Ao longo do Projeto é possível reverter essa perda inicial de velocidade.

798) Ao longo de uma Sprint o cliente procura pelo Dono do Produto e informa que existe uma funcionalidade muito importante e que ele gostaria que fosse logo desenvolvida. O que o Dono do Produto deve fazer?

- A) Trocar um item de mesmo valor de complexidade pelo item solicitado pelo cliente.
- B) Procurar pelo Scrum Master para que ele colabore com Time de Desenvolvimento e veja se é possível desenvolver a nova funcionalidade.
- C) Incluir a funcionalidade no Backlog do Produto e levar para a próxima Reunião de Planejamento da Sprint.
- D) Rejeitar a funcionalidade, visto que a Sprint já começou.

Resposta: C

Como a Sprint atual já começou o seu desenvolvimento, para não interromper o trabalho do Time, é melhor que ele leve o item para a próxima Reunião de Planejamento da Sprint.

799) O que podemos afirmar sobre uma Sprint?

- A) O seu tamanho é definido pelo Scrum Master.
- B) Deve haver um intervalo entre uma Sprint e outra para sincronizar o incremento.
- C) Ela deve ter no máximo 30 dias.
- D) Nenhuma das alternativas acima está correta.

Resposta: C

Segundo o Scrum, uma Sprint não deve possuir um tamanho maior que 30 dias. Isso aumentaria a complexidade de sincronizar os trabalhos e não daria a transparência necessária aos stakeholders.

800) Qual o melhor momento para receber feedback dos stakeholders?

- A) Durante a Reunião Diária.
- B) A qualquer momento.
- C) Durante a Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- D) Durante a Reunião de Revisão da Sprint.

Resposta: D

Durante a Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review) o Time de Desenvolvimento recebe feedback dos stakeholders sobre o que foi produzido durante a Sprint.

801) Um Time de Desenvolvimento não está avançando como deveria em uma Sprint e não vai conseguir entregar tudo que se comprometeu para o Backlog da Sprint. O que o Time de Desenvolvimento deve fazer neste caso?

- A) Cancelar a Sprint, visto que não vão entregar todo o trabalho.
- B) Pedir que seja alocado mais membros ao Time de Desenvolvimento.
- C) Trabalhar além do horário normal para garantir a entrega.
- D) Colaborar com o Dono do Produto e ver se é possível priorizar alguns itens.

Resposta: D

A Melhor alternativa seria conversar com o Dono do Produto e ver se é possível não desenvolver alguns itens, o Dono do Produto poderia priorizar os itens mais importantes para a meta da Sprint.

802) Segundo o Scrum, qual o tempo ideal entre uma Sprint e outra?

- A) Não existe tal intervalo.
- B) 8 horas (ou 1 dia de trabalho).
- C) O quanto o Time de Desenvolvimento julgar necessário.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: A

Uma Sprint deve iniciar imediatamente após o término da outra. Não existe um tempo entre as Sprints.

803) Qual a duração da Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) 8 horas.
- B) 4 horas.
- C) 3 horas.
- D) 15 minutos.

Resposta: A

A Reunião de Planejamento da Sprint é um evento Time-Box de 8 horas para uma Sprint de 30 dias. Esse é um evento proporcional ao tamanho da Sprint. No exame sempre assumo 30 dias para o tamanho da Sprint quando não for informado outro tamanho.

804) Podemos afirmar que o trabalho que o Time de Desenvolvimento está realizando tem origem sempre no Backlog do Produto?

- A) Sim.
- B) Não.

Resposta: A

O trabalho deve ter sua origem no Backlog do Produto, toda a decomposição até os níveis de tarefas, devem estar de alguma forma associadas ao Backlog do Produto.

805) Qual o evento Scrum é um “termômetro” para medir as expectativas do cliente em relação às entregas?

- A) Reunião Diária (Daily Scrum).
- B) Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review).
- C) Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning).
- D) Reunião de Status de Projeto (Status Report).

Resposta: B

Durante a Reunião de Revisão da Sprint o Time recebe feedback dos stakeholders em cima do que foi desenvolvido ao longo da Sprint.

806) O feedback dos stakeholders é de vital importância para o sucesso do projeto Scrum.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Uma das propostas do Scrum é ter o envolvimento dos stakeholders ao longo do ciclo de desenvolvimento do produto. Dessa forma, eles percebem o rumo que o projeto está tomando e dão feedback sobre o seu desenvolvimento.

807) Quem tem autoridade em interromper uma Sprint?

- A) O Cliente + Dono do Produto.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Dono do Produto + Scrum Master.
- D) Apenas o Cliente.

Resposta: B

Apenas o Dono do Produto tem autoridade de cancelar uma Sprint e ele o faz quando a meta da Sprint não faz mais sentido para o produto.

808) Quando falamos que um item do Backlog do Produto precisa ser “pequeno” para “caber” em uma Sprint. Sobre o que estamos falando?

- A) Que ele precisa ser finalizado em pouco tempo.
- B) Que ele não tem uma importância relevante a meta da Sprint.
- C) Que ele poderá ser substituído por outro item de mesmo tamanho.
- D) Que ele precisa ser detalhado o suficiente para ser desenvolvido em uma Sprint.

Resposta: D

Quando falamos que um item é “pequeno”, estamos nos referindo a sua granularidade, ou seja, o quanto ele está decomposto ou detalhado para caber em uma Sprint.

809) Sabemos que a visão do produto é criada pelo Dono do Produto, mas em que ela ajuda ao Time de Desenvolvimento, uma vez que o Time está mais focado nas entregas da Sprint?

- A) A Visão do Produto não é relevante ao Time de Desenvolvimento, apenas ao Dono do Produto e stakeholders.
- B) Não existe tal artefato no Scrum.
- C) Ajuda ao Time de Desenvolvimento a ter uma visão do todo e não apenas a ilhas de conhecimento dentro de uma Sprint.

Resposta: C

Ter uma visão do produto como um todo ajuda ao Time de Desenvolvimento a planejar melhor a forma de implementar os itens do Backlog. Ele pode prever eventuais dependências ou até mesmo limites tecnológicos para uma certa funcionalidade.

810) O Time de Desenvolvimento está tendo dificuldades em estimar os itens do Backlog do Produto. O que poderia ser uma possível causa desse problema?

- A) O Gráfico Burndown pode não estar refletindo a velocidade correta do Time.
- B) O Dono do Produto é quem deve estimar os Itens do Backlog.
- C) Os itens do Backlog do Produto podem não estar claros o suficiente para o Time de Desenvolvimento.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: C

Das alternativas acima, a que faz mais sentido é que os itens podem não estar claros o suficiente para que o Time de Desenvolvimento possa estimar com mais precisão.

811) O que abaixo é obrigatório no Scrum?

- A) Histórias de usuário.
- B) Gráfico Burndown.
- C) Reunião de Retrospectiva da Sprint.
- D) Planejamento de Release.

Resposta: C

Dos itens acima, apenas a Reunião de Planejamento da Sprint é obrigatória.

812) Que tipo de atividades são realizadas entre as Sprints?

- A) Não existe tal espaço entre as Sprints.
- B) Os trabalhos entre os Times de Desenvolvimento são sincronizados.
- C) Os itens do Backlog do Produto são estimados.
- D) O Dono do Produto prioriza o Backlog do Produto.

Resposta: A

Uma Sprint deve iniciar imediatamente após o término de outra. Não existe um intervalo entre elas.

813) O gerente de projetos em uma metodologia tradicional é equivalente a que papel no Scrum?

- A) Dono do Produto.
- B) Scrum Master.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Nenhuma das alternativas acima está correta.

Resposta: D

Não existe papel similar o gerente de projetos no Scrum. O Scrum Master até tem um papel de gestão, mas de gestão de processos Scrum e não de pessoas.

814) Um critério para determinar o sucesso de um produto é a velocidade em que ele foi desenvolvido.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

A velocidade do Time de Desenvolvimento é importante, mas não é ela quem determina o sucesso de um projeto, questões como o ROI (Retorno sobre o Investimento), utilização do produto e aderência ao usuário final são mais importantes que a velocidade em que foi desenvolvido.

815) Qual o tamanho de um Time de Desenvolvimento?

- A) 6 +/- 3.
- B) Até 8.
- C) Entre 2 e 7.
- D) 9.

Resposta: A

O tamanho ideal de um Time de Desenvolvimento varia entre 3 e 9 membros, mais que 9 aumentaria a complexidade para sincronizar os trabalhos e menos que 3 podem faltar habilidades para o trabalho da Sprint.

816) O que melhor define o Backlog da Sprint?

- A) É criado pelo Dono do Produto.
- B) É o plano do Time de Desenvolvimento para a Sprint.
- C) O Scrum Master o define.
- D) É uma lista priorizada pelo Dono do Produto com foco em atingir a meta da Sprint.

Resposta: B

Cabe ao Time de Desenvolvimento criar o Backlog da Sprint na segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint. O Time de Desenvolvimento seleciona os itens priorizados pelo Dono do Produto que serão desenvolvidos durante a Sprint. Cabe ao Time de Desenvolvimento decidir o que será possível desenvolver.

817) O que mostra o Gráfico Burndown da Sprint?

- A) A velocidade de cada membro do Time de Desenvolvimento.
- B) O trabalho já realizado.
- C) O trabalho que ainda resta.
- D) Os riscos no projeto.

Resposta: C

O Gráfico Burndown da Sprint sempre mostra o trabalho restante na Sprint, ele pode ser representado em pontos de história ou em horas.

818) O que podemos afirmar sobre a Sprint Zero ou Pré-jogo?

- A) São os planejamentos iniciais do projeto antes de iniciar a primeira Sprint.
- B) Não existe tal evento no Scrum.
- C) É criado o ambiente para o Time de Desenvolvimento atuar.
- D) É onde são criadas as equipes que farão parte do Time Scrum.

Resposta: B

Embora seja uma prática comum no mercado dar o nome de Sprint0 ao momento de definição de equipes, criação de infraestrutura para os membros, bate-papo inicial sobre o projeto, etc. Não existe tal evento (Sprint0) no Scrum e para o exame você deve responder dessa forma.

819) A Reunião de Retrospectiva pode ser comparada a uma reunião de lições aprendidas?

- A) Sim.
- B) Não.

Resposta: A

Durante a Reunião de Retrospectiva, todo o Time Scrum colabora, discute como foi a última Sprint e sugere melhorias na forma de trabalho. Ela pode, sim, ser comparada a uma Reunião de Lições Aprendidas.

820) O que é mais valioso na Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) O Feedback dos stakeholders.
- B) A Velocidade do Time de Desenvolvimento.
- C) Os bugs encontrados no projeto.
- D) O Retorno sobre o Investimento.

Resposta: A

O feedback dos stakeholders, pois sem ele o Time não saberia se está seguindo no caminho certo.

821) Quem deve garantir o Retorno sobre o Investimento?

- A) O Cliente.
- B) O Dono do Produto.
- C) O gerente comercial.
- D) O Scrum Master.

Resposta: B

O Dono do Produto é responsável por garantir o melhor retorno sobre o investimento e maximizar o valor produzido pelo Time de Desenvolvimento.

822) Para que serve a Revisão da Sprint?

- A) Para revisar os bugs encontrados no projeto.
- B) Para receber feedback dos stakeholders.
- C) Para estimar os itens do Backlog do Produto.
- D) Para falar sobre o que pode melhorar no processo de trabalho do Time.

Resposta: B

A Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review) é onde o Time de Desenvolvimento apresenta aos stakeholders o que foi desenvolvido durante a Sprint e recebe feedback do trabalho realizado. Se necessário, o Backlog do produto pode ser adaptado nesta reunião.

823) Qual é um benefício de uma Definição de Pronto bem elaborada?

- A) Transparência do que está de fato “Pronto”.
- B) Garantir uma maior velocidade do Time.
- C) Monitorar o andamento do projeto.
- D) Nenhuma das alternativas acima está correta.

Resposta: A

A “Definição de Pronto” ajuda a dar transparência aos envolvidos. Fica mais fácil perceber se de fato um item está “pronto”.

824) De que forma o Scrum Master pode ajudar na comunicação entre o Dono do Produto e o Time de Desenvolvimento?

- A) Colhendo as dúvidas do Time e levando ele mesmo ao Dono do Produto.
- B) Ensinando um pouco mais sobre o negócio ao Time de Desenvolvimento.
- C) Atuando como facilitador e monitorando a comunicação entre eles.
- D) Nenhuma das alternativas acima está correta.

Resposta: C

O Scrum Master deve ajudar e colaborar com todo o Time Scrum, ele poderia atuar como facilitador e monitorar se o Time de Desenvolvimento está conseguindo uma boa comunicação com o Dono do Produto.

825) O que podemos afirmar sobre a Reunião de Retrospectiva da Sprint?

- A) Deve ser realizada sempre que o Time julgar necessária.
- B) Ela deve acontecer ao final da última Sprint do Projeto como uma reunião de lições aprendidas.
- C) Deve acontecer ao final da primeira Sprint.
- D) É uma reunião de lições aprendidas.

Resposta: D

A Reunião de Revisão da Sprint é uma reunião de lições aprendidas onde cada membro do Time fala sobre o trabalho realizado na última Sprint e o que é possível melhorar na forma de trabalhar.

826) Quando o Dono do Produto poderia refinar os itens do Backlog do Produto?

- A) Durante a Reunião Diária.
- B) Durante a reunião de status do projeto.
- C) Durante uma Sprint em andamento com o Time de Desenvolvimento.
- D) Nenhuma das alternativas acima está correta.

Resposta: C

Ao longo da Sprint acontecem as Reuniões de "Grooming" do Backlog. O Dono do Produto se reúne com o Time de Desenvolvimento e juntos colaboram para estimar melhor os itens do Backlog do Produto. Estas reuniões devem tomar cerca de 10% do tempo total do Time de Desenvolvimento.

827) Todo o incremento liberado ao final de uma Sprint deve ser disponibilizado em produção.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Ao final de uma Sprint é liberado um incremento de software funcional e potencialmente utilizável. Cabe ao Dono do Produto decidir se ele vai disponibilizar o incremento em produção ou não.

828) Quando tempo leva para que uma Sprint inicie após uma outra Sprint ter terminado?

- A) 1 dia.
- B) Isso é definido durante a Reunião de Planejamento da Sprint.
- C) Proporcional ao tempo da última Sprint.
- D) Imediatamente.

Resposta: D

Não existem intervalos entre as Sprints, elas devem iniciar imediatamente após o término da última Sprint.

829) O que é uma reunião de “Grooming”?

- A) Não existe tal evento no Scrum.
- B) Ela serve para estimar itens do Backlog do Produto.
- C) É uma reunião de lições aprendidas.
- D) É a reunião do “Kickoff” do projeto.

Resposta: B

Ao longo das Sprints acontecem as reuniões de “Grooming”. O Time de Desenvolvimento deve reservar em torno de 10% do seu tempo total na Sprint para se reunir com o Dono do Produto e refinar o Backlog do Produto.

830) Qual o papel do Scrum Master durante a Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Ele não precisa estar na Reunião Diária.
- B) Atuar como mediador da reunião.
- C) Delegar tarefas ao Time de Desenvolvimento.
- D) Esclarecer dúvidas do Time.

Resposta: A

O exame vai testar se você tem o conceito de que a Reunião Diária (Daily Scrum) é apenas para o Time de Desenvolvimento. Importante dizer que o Scrum Master e o Dono do Produto não estão proibidos de participar, mas a recomendação é que apenas o Time de Desenvolvimento participe desta reunião, uma vez que ela serve para o Time sincronizar o seu trabalho.

831) Qual a duração da Reunião Diária para uma Sprint de 2 semanas?

- A) 6 minutos.
- B) 15 minutos.
- C) 10 Minutos.
- D) 5 minutos.

Resposta: B

A Reunião Diária da Sprint é um evento Time-Box fixo de 15 minutos. Ele não é proporcional ao tamanho da Sprint.

832) O que melhor define o Scrum Master abaixo:

- A) Gerente.
- B) Líder Servidor.
- C) Gestor de Pessoas.
- D) Gerente de Projetos.

Resposta: B

Além de “Guardião do Scrum”, o Scrum Master é visto como um “Líder Servidor” em função do seu papel de apoiar o Time e remover seus impedimentos.

833) Como é calculada a velocidade de um Time de Desenvolvimento?

- A) É adotado o valor de pontos entregues na última Sprint.
- B) É a soma dos pontos entregues na última Sprint.
- C) É a média dos pontos entregues nas últimas Sprints.
- D) É definida pelo Scrum Master.

Resposta: C

A média de todos os pontos entregues em todas as Sprints, arredondando para baixo o resultado.

834) O Scrum Master é uma posição de gestão?

- A) Sim.
- B) Não.

Resposta: A

Sim, mas no sentido de gestão do processo Scrum e não gestão de pessoas.

835) Qual abaixo é um pilar do Scrum?

- A) Respeito.
- B) Agilidade.
- C) Coragem.
- D) Inspeção.

Resposta: D

São 3 os pilares do Scrum: Transparência, Inspeção e Adaptação.

836) A quem a gerencia sênior deve procurar em uma auditoria para verificar a aderência do Scrum na empresa?

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Produto.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Cliente.

Resposta: A

O Scrum Master é o “Guardião” do processo Scrum e ele é a melhor pessoa para colaborar em uma auditoria referente ao uso do Scrum.

837) Um Time Scrum cria um checklist para garantir que um item está pronto. O que o Time está utilizando?

- A) Lista de Qualidade.
- B) Gráfico de Gantt.
- C) Definição de Pronto.
- D) Roteiro de Testes.

Resposta: C

A definição de pronto é uma lista com os critérios que definem um incremento como “Pronto”. Para ser considerado pronto, o incremento deve atender aos critérios definido pelo Time de Desenvolvimento nessa lista.

838) Todos os itens planejados para a Sprint não foram finalizados, a Sprint foi um fracasso e a gerencia sênior quer saber quem será responsabilizado. Quem é o responsável?

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Produto.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: C

O Time de desenvolvimento é o responsável por entregar o que foi comprometido durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

839) O que o W da técnica de priorização conhecida como “MoSCoW”?

- A) Wish.
- B) Won’t.
- C) Whether.
- D) Would.

Resposta: B

“MoSCoW” significa = “Must Have”; “Should Have”; “Could Have” e “Won’t Have”.

840) Qual é o melhor momento para refatorar um código no projeto?

- A) Continuamente e na primeira oportunidade possível.
- B) Durante as iterações mais difíceis.
- C) Durante a última iteração.
- D) Quando o Dono do Produto decidir por agendá-la.

Resposta: A

Sempre que o Time entender que é preciso refatorar o código. O Time ganha em qualidade a longo prazo, pois o código fica mais simples e bem estruturado.

841) Como um Radiador deve ser?

- A) Atual.
- B) Completo.
- C) Estável.
- D) Grande.

Resposta: A

Um radiador de informação deve ser atual e disponível para todos os envolvidos no projeto. Atual no sentido de ter informações atualizadas no projeto e de fácil acesso.

842) O quanto de trabalho um Time deve empregar em uma história de usuário?

- A) Conforme determinado pela Definição de Pronto.
- B) Programação e Testes.
- C) O Máximo possível em um dia de trabalho.
- D) Arquitetura, programação e testes.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento deve empregar todo o trabalho necessário para realizar a entrega da Sprint que atenda a “Definição de Pronto”.

843) Passadas oito Sprints, um Time entregou 85 pontos. O Time tem sido solicitado para iniciar um trabalho em um novo projeto que está estimado em 64 pontos. Quantas Sprints serão necessárias para completar este projeto?

- A) Cinco.
- B) Sete.
- C) Oito.
- D) Dez.

Resposta: B

A velocidade do Time é a média das últimas histórias de arredondando para baixo o resultado. A velocidade do Time acima é: $85 / 8 = 10.65$ ou 10. Dessa forma temos o novo projeto de 64 pontos = $64/10 = 6.4$ Sprints, como não podemos ter 6.4 Sprints, arredondamos para 7 Sprints.

844) Uma história é estimada em 10 pontos. Qual é a interpretação do número 10?

- A) O número de horas de duração requeridas para completar a história.
- B) O número de dias que o Time de desenvolvimento leva para concluir a história.
- C) A complexidade em relação a outra história.
- D) O número de homem/hora de esforço requerido para completar a história.

Resposta: C

Os pontos de uma história são pontos de complexidade relativos a outra história, ou seja, serve para saber o quanto mais complexa é uma história comparada a outra.

845) Qual é o melhor caminho para melhorar as comunicações em um Time Scrum distribuído?

- A) A nomeação de um único ponto de contato para a comunicação entre todos os locais.
- B) Co-localização de toda a equipe para uma sessão de planejamento da versão de entrega.
- C) Estabelecer trilha de auditoria clara para toda a comunicação do projeto.
- D) Nenhuma das alternativas acima.

Resposta: A

Em Times distribuídos, cada Time elege um membro do Time de Desenvolvimento para participar da reunião de "Scrum de Scrums". Esta reunião serve para sincronizar o trabalho dos Times e tratar questões de dependência entre os Times.

846) O que está correto sobre o Manifesto Ágil?

- A) Valorizamos mais documentação a software funcionando.
- B) Valorizamos processos e ferramentas sobre interação com o cliente.
- C) Valorizamos responder a mudanças mais que seguir um plano.
- D) Valorizamos negociações de contrato sobre colaboração com o cliente.

Resposta: C

O Manifesto ágil diz: “Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas”; “Software em funcionamento mais que documentação abrangente”; “Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos”; “Responder a mudanças mais que seguir um plano”.

847) Para uma Sprint de 2 semanas e um Time de Desenvolvimento com 8 participantes, em quanto tempo deve ser realizada a Reunião de Planejamento da Sprint?

- A) Em até 8 horas.
- B) Em até 4 horas.
- C) Entre 1 e 2 horas.
- D) O tempo que o Time avaliar necessário.

Resposta: B

A reunião de planejamento da Sprint é um evento Time-Box proporcional ao tamanho da Sprint, ou seja, para uma Sprint de 2 semanas ela deve ter a duração máxima de 4 horas e para uma Sprint de 4 semanas sua duração é de 8 horas.

848) Um membro do Time de Desenvolvimento está programando e ao seu lado tem outro membro que olha e dá feedback, em algum tempo depois eles trocam de papéis e o outro passa a programar enquanto o que estava programando só olha agora. O que está acontecendo?

- A) Ociosidade de um dos membros.
- B) Conversa paralela, isso pode atrapalhar o programador.
- C) Uma técnica de Programação em Par.
- D) O estagiário está aprendendo a programar.

Resposta: C

A resposta mais coerente seria a técnica de Programação em Par vinda do XP (Extreme Programming). Esta é uma técnica ágil onde dois programadores compartilham a mesma estação de trabalho e se revezam na programação.

849) Ao longo da Sprint o Time de Desenvolvimento percebe que um arquiteto java sênior de um outro projeto poderia dar um retorno valioso sobre como eles estão desenvolvendo a aplicação. Em que momento esse arquiteto sênior poderia ajudar ao Time dando a sua opinião?

- A) Durante a Reunião Diária (Daily Scrum).
- B) Durante a Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning).
- C) Durante a Reunião de Retrospectiva da Sprint (Sprint Retrospective).
- D) Durante a Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review).

Resposta: D

O Arquiteto Java Sênior poderia ser convidado para a Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review) e dar feedback sobre o incremento produzido pelo Time de Desenvolvimento dentro da Sprint. É um ótimo momento, pois ali é possível adaptar o Backlog do Produto para contemplar eventuais orientações do Arquiteto Java Sênior.

850) O Time de Desenvolvimento estima 3 dias para implementar uma história de usuário, o Dono do Produto precisa que a história seja feita em 2 dias e o Scrum Master acredita ser possível desenvolver a história em 1 dia. Qual a estimativa deve prevalecer?

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Produto.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Nenhuma das Alternativas acima.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento é quem estima os itens e define o que será possível levar para ser desenvolvido na Sprint. Esta é uma decisão exclusiva do Time de Desenvolvimento, ele até pode ser influenciado pelo Dono do Produto, mas a decisão final é do Time.

851) Segundo as práticas ágeis, um Time de Desenvolvimento deve ser:

- A) Verdadeiro.
- B) Ágil.
- C) Rápido.
- D) Auto-organizável.

Resposta: D

Um Time de Desenvolvimento deve ser auto-organizável, ou seja, cabe a ele definir a melhor forma de trabalho e cuidar de suas questões internas.

852) Um Time Scrum está consciente que está atrasado na entrega de um componente que outro Time Scrum está esperando. Qual é a melhor cerimônia para discutir esta questão e encontrar uma solução?

- A) Reunião diária de uma das duas equipes.
- B) Scrum-de-Scrums.
- C) Revisão da Sprint.
- D) Retrospectiva da Sprint.

Resposta: B

Durante a reunião de “Scrum de Scrums” um membro de cada Time de Desenvolvimento se reúnem para sincronizar o trabalho entre os Times e tratar de suas dependências.

853) Em uma empresa que está migrando para o Scrum, já existe o papel de um funcionário que ajuda a equipe nas iterações, remove seus impedimentos. Qual o melhor papel para esta pessoa ao migrar para o Scrum?

- A) Dono do Produto.
- B) Scrum Master.
- C) Membro do Time de Desenvolvimento.
- D) Gerente de Projetos.

Resposta: B

É papel do Scrum Master apoiar o Time e remover seus impedimentos ao longo das Sprints, então, o melhor papel para esta pessoa seria o de Scrum Master.

854) O Scrum Master ao observar o Gráfico Burndown de Barras da Release, percebeu que a parte inferior de uma das Barras está acima do eixo horizontal do gráfico. O que isso representa?

- A) Que o Time de Desenvolvimento está abaixo do planejado.
- B) Que foi removido escopo da Sprint em questão.
- C) Que foi adicionado escopo a Sprint em questão.
- D) Que o Time de Desenvolvimento está acima do planejado.

Resposta: B

O Gráfico Burndown de Barras mostra o volume de trabalho de cada Sprint, quantidade de pontos por Sprint. Quando a barra está abaixo ou acima do eixo horizontal, isso representa uma variação no escopo planejado. Acima representa que algum trabalho foi removido e abaixo que algum trabalho extra foi adicionado.

855) Todos os dias o Time de Desenvolvimento avalia o quanto de histórias já finalizaram e atualiza um Gráfico com uma linha que o corta na diagonal. Qual o nome desse gráfico?

- A) Gráfico Burndown.
- B) Gráfico de Gantt.
- C) Gráfico de Velocidade.
- D) Gráfico de Performance.

Resposta: A

O Gráfico Burndown é atualizado diariamente pelo Time de Desenvolvimento. O Gráfico Burndown mostra a quantidade de trabalho restante em uma Sprint.

856) Quem é responsável por estimar os Itens do Backlog do Produto?

- A) Dono do Produto.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Scrum Master + Time de Desenvolvimento.
- D) Dono do Produto + Time de Desenvolvimento.

Resposta: B

Cabe ao Time de Desenvolvimento estimar os itens do Backlog do Produto, uma vez que é o Time de Desenvolvimento quem vai implementar os itens selecionados para a Sprint. Isso cria um comprometimento do Time com a entrega da Sprint, uma vez que foi ele quem disse o que é possível fazer na Sprint.

857) O que se é esperado de um Time de Desenvolvimento?

- A) Entregar o que foi comprometido para a Sprint.
- B) Pontualidade e responsabilidade.
- C) Rapidez no desenvolvimento.
- D) Priorizar o Backlog do Produto.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento deve entregar o que foi acordado durante a Reunião de Planejamento da Sprint. Ele é quem faz a gestão do seu próprio trabalho e decide a melhor forma de implementar os itens selecionados para a Sprint.

858) Quem determina como o Time de Desenvolvimento realiza o seu trabalho?

- A) Dono do Produto.
- B) Scrum Master + Dono do Produto.
- C) O Próprio Time de Desenvolvimento.
- D) Scrum Master.

Resposta: C

O Time de Desenvolvimento é uma equipe auto-gerenciável e cabe a ele definir o melhor método de trabalho para alcançar a meta da Sprint (Sprint Goal).

859) Como deve ser interpretado o princípio Ágil “Simplicidade – a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado – é essencial”?

- A) Evite desperdício.
- B) Mantenha as coisas simples.
- C) Maximizar o que traz mais valor ao produto.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: A

O foco aqui é evitar o desperdício, por exemplo, desenvolvendo funcionalidades que não trazem valor ao produto ou realizando atividades que não são o foco para alcançar a meta da Sprint.

860) Com que frequência a reunião de retrospectiva deve ser realizada e por quê?

- A) Ao final do projeto, pois as lições aprendidas podem ser utilizadas para outros projetos.
- B) Se o Time de Desenvolvimento está entregando, a reunião de retrospectiva não é necessária.
- C) Ao final de cada Sprint, pois através dela o Time de Desenvolvimento inspeciona seus processos para então adaptá-los, de forma a melhorar continuamente.
- D) Sempre que o Time de Desenvolvimento achar necessário, pois o Time é auto-organizado.

Resposta: C

A Reunião de Retrospectiva da Sprint é uma reunião de lições aprendidas, muito importante para a melhoria contínua dos processos de trabalho do Time.

861) Quando termina uma Sprint?

- A) Quando todas as tarefas do Sprint Backlog estiverem prontas.
- B) Quando o Dono do Produto determina que a Sprint acabou.
- C) Quando todos os itens do Backlog do Produto atingirem a Definição de Pronto.
- D) Quando o tempo fixo determinado para cada Sprint acaba.

Resposta: D

A Sprint é um evento Time-Box e termina quando o seu tempo limite é atingido, independente se todo o trabalho foi finalizado ou não.

862) Ao final de cada Sprint o incremento de software produzido deve ser colocado em Produção?

- A) Sempre, sem exceção.
- B) Sempre que o Dono do Produto decidir que faz sentido.
- C) Sempre que o Scrum Master decidir que faz sentido.
- D) Sempre que o incremento estiver livre de erros.

Resposta: B

Ao final de cada Sprint, deve ser liberado um incremento de software funcional e potencialmente utilizável. Não necessariamente este incremento será disponibilizado em produção, essa decisão cabe ao Dono do Produto.

863) De que forma O Scrum Master pode ajudar ao Time de Desenvolvimento a ser mais produtivo?

- A) Impedindo o contato entre cliente e Time de Desenvolvimento.
- B) Agindo como um facilitador e removendo impedimentos.
- C) Mantendo funcionalidades de maior valor no alto do Backlog do Produto.
- D) Assegurando que as reuniões iniciem e terminem no horário adequado.

Resposta: B

O papel do Scrum Master é atuar como facilitador e remover os impedimentos que impactam o avanço do trabalho do Time de Desenvolvimento. Além de garantir o correto uso do Scrum entre os envolvidos no projeto.

864) Qual é o foco da Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review)?

- A) É uma reunião para que o Dono do Produto faça uma revisão das atividades do Time de Desenvolvimento durante o Sprint.
- B) É uma reunião utilizada para construir o espírito de equipe.
- C) É uma reunião para dar aos clientes e demais partes interessadas uma oportunidade de inspecionar o que foi feito durante o Sprint e dar feedback.
- D) É uma reunião para que o Time de Desenvolvimento faça uma revisão dos seus processos durante o Sprint.

Resposta: C

Durante a Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review), o Time de Desenvolvimento apresenta o incremento produzindo ao longo da Sprint e recebe feedback dos stakeholders.

865) Pelo que a equipe de Qualidade é responsável em um projeto Scrum?

- A) Não existe equipe de qualidade em projetos Ágeis.
- B) Testar o produto Desenvolvido pelo Time de Desenvolvimento.
- C) Garantir a qualidade do produto gerado pelo Time de Desenvolvimento.
- D) Apontar os erros cometidos pelo Time de Desenvolvimento.

Resposta: A

A qualidade faz parte do trabalho do Time de Desenvolvimento. Todos no Time de Desenvolvimento são Desenvolvedores.

866) Qual a diferença do planejamento tradicional para o planejamento ágil?

- A) O planejamento Ágil utiliza apenas o nível de detalhes disponível em cada momento.
- B) O planejamento Ágil é feito apenas uma vez.
- C) O planejamento Ágil é similar ao tradicional.
- D) O plano ágil não pode ser modificado.

Resposta: A

Planejar apenas o necessário, ao contrário do planejamento tradicional que tenta prever todas as funcionalidades do projeto em sua fase inicial, o planejamento ágil se adapta à medida que o projeto avança.

867) Qual o motivo de medir a velocidade do Time de Desenvolvimento, uma vez que ele é auto-gerenciável?

- A) Para ajudar o Time de Desenvolvimento a decidir o quanto do Backlog do Produto ele irá selecionar para desenvolver no Sprint.
- B) Para que o Dono do Produto possa cobrar do Time de Desenvolvimento que ele tenha uma velocidade cada vez maior.
- C) Para que o Dono do Produto possa cobrar do Time de Desenvolvimento que ele mantenha sempre a mesma velocidade.
- D) Não se deve medir a velocidade do Time de Desenvolvimento em nenhum Sprint.

Resposta: A

Com base na velocidade das últimas Sprints, o Time de Desenvolvimento seleciona a quantidade de pontos necessários para desenvolver dentro da Sprint.

868) O que abaixo é uma atividade do Dono do Produto?

- A) Dizer ao Time de Desenvolvimento o que ele deve fazer.
- B) Gerenciar o projeto garantindo que o trabalho esteja de acordo com os compromissos estabelecidos com os clientes do projeto.
- C) Otimizar o retorno sobre o investimento do trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento.
- D) Definir o monitorar o cronograma do projeto.

Resposta: C

O Dono do Produto deve maximizar o valor do trabalho produzido pelo Time de Desenvolvimento e garantir o melhor ROI (Retorno sobre o Investimento) para o projeto.

869) Em um projeto já em andamento, um novo membro chega para compor o Time de Desenvolvimento, porém ele está gerando conflitos internos e tornando ruim o ambiente de trabalho. Quem deve resolver este problema?

- A) O RH da empresa é o responsável, pois deve cuidar das contratações e demissões.
- B) O Time de Desenvolvimento é responsável, pois ele é um Time auto-organizado, facilitado pelo Scrum Master.
- C) O Scrum Master é responsável, pois ele deve remover impedimentos.
- D) O Dono do Produto é responsável, pois ele controla o retorno sobre o investimento do trabalho.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento deve ser capaz de resolver suas questões internas, mas caso seja preciso, ele pode contar com a ajuda do Scrum Master e se preciso for, retirar o membro do Time de Desenvolvimento.

870) Para que serve a Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Para que o Time de Desenvolvimento informe seus impedimentos ao Scrum Master.
- B) Para que o Time de Desenvolvimento preste contas para os clientes do projeto.
- C) Para promover visibilidade sobre o trabalho e comunicação entre os membros do Time de Desenvolvimento.
- D) Para que o Time de Desenvolvimento preste contas para o Scrum Master.

Resposta: C

A Reunião Diária serve para que o Time de Desenvolvimento sincronize o seu trabalho.

871) Quem tem a última palavra sobre as prioridades dos itens no Backlog do Produto?

- A) O Scrum Master.
- B) O Dono do Produto.
- C) O Gerente de Projetos.
- D) O Time de Desenvolvimento.

Resposta: D

O Dono do Produto é o responsável por ordenar o Backlog do Produto e ele faz isso com base no agrega mais valor ao produto. Cabe ao Dono do Produto garantir o maior ROI (Retorno sobre o Investimento).

872) Quem é responsável pelas estimativas em um projeto Ágil?

- A) O Time de Desenvolvimento.
- B) O Gerente de Projetos.
- C) O Dono do Produto.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: A

O Time de Desenvolvimento é responsável por estimar o Backlog do Produto, é ele também quem seleciona os Itens para o Backlog da Sprint com base nas necessidades do Dono do Produto.

873) Durante uma reunião de Sprint Planning, a carga de trabalho necessária para cumprir os itens desejados pelo Dono do Produto parece maior do que a capacidade do Time de Desenvolvimento. Que ação faz mais sentido?

- A) A Sprint deveria ser cancelada.
- B) Aumentar o tamanho da Sprint.
- C) Time de Desenvolvimento e Dono do Produto colaboram e possivelmente removem ou modificam itens.
- D) O Dono do Produto exige que o Time de Desenvolvimento trabalhe horas-extras somente por esse Sprint, desde que isso não aconteça novamente.

Resposta: C

Neste caso a melhor alternativa é tentar priorizar o que é vital para a meta da Sprint e ver o que é possível não ser desenvolvido, levando em conta o menor impacto na entrega.

874) No framework Scrum, que é voltado para o desenvolvimento de produtos complexos, cada Sprint pode ser considerada um projeto, com horizonte de até um mês, que possui a definição do que será construído, um plano projetado e flexível para guiar a construção, o trabalho e o resultado do produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Scrum prevê todo o ciclo de vida dentro de uma iteração (Sprint). Não existe uma Sprint para análise e arquitetura, outra para desenvolvimento e uma final para testes e qualidade. Todo o ciclo é percorrido ao longo de 1 Sprint.

875) Acerca de Scrum, assinale a opção correta:

- A) Em uma equipe Scrum, o conhecimento prático acerca do Scrum Master é mais importante que o conhecimento teórico a seu respeito, ainda que esse conhecimento seja confirmado por certificações.
- B) Os requisitos para o desenvolvimento de um novo software são coletados dos usuários desse software e podem ser conflitantes entre si, situação que deve ser regularizada durante a etapa de construção.
- C) Todos os integrantes de uma equipe Scrum devem se revezar no papel de Dono do Produto, com o objetivo de tornar mais colaborativo o desenvolvimento do software.
- D) A técnica de planning Poker é utilizada para mensurar o tamanho de um requisito, auxiliando o Dono do Produto a determinar se esse requisito será implementado no software para compor o Backlog do produto.

Resposta: D

O Planning Poker é uma técnica que ajuda a comparar a complexidade de um item do Backlog em relação a outro item. Ele dá uma visão da complexidade de desenvolver um item e com base nisso o Dono do Produto prioriza o que agrega mais valor ao produto.

876) No Scrum, práticas de estimativa como burndown e burncomplete, em conjunto com gráficos de barra, são úteis para estabelecer o burndown baseline e auxiliar o Time de desenvolvimento a gerir a complexidade do projeto.

- A) Verdadeiro
- B) Falso

Resposta: B

Não existem tais técnicas no Scrum. O Burdown conhecido no Scrum é o Gráfico Burndown e ele serve para o monitoramento e não para estimativas.

877) A respeito de Scrum, marque a alternativa INCORRETA:

- A) Os seus três pilares são: transparência, inspeção e adaptação.
- B) São exemplos de eventos do Scrum: Scrum diário, revisão da Sprint, retrospectiva da Sprint e planejamento da Sprint.
- C) O Time Scrum é composto por um Dono do Produto, pelo Time de desenvolvimento e um Scrum Master.
- D) Os Times de desenvolvimento não devem ser auto-organizáveis.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento Scrum é uma equipe auto-organizável, ou seja, ele faz a própria gestão do seu trabalho e resolve suas questões internas. Não existe um chefe do Time de desenvolvimento no Scrum, todos são responsáveis pela entrega.

878) Depois de ordenados os requisitos do Backlog do Produto pelo Time de desenvolvimento, o Dono do Produto avalia a qualidade dos produtos entregues para certificar que os desenvolvedores realizaram adequadamente as avaliações de mercado e as necessidades dos clientes do produto. Práticas de estimativa, como burndown, em conjunto com gráficos de barra, são úteis para estabelecer o burndown baseline e auxiliar o Time de desenvolvimento a gerir a complexidade do projeto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento não ordena o Backlog do Produto, quem o faz é o Dono do Produto, também não existe uma estimativa Burndown e sim o Gráfico Burndown e ele é usado no monitoramento e não em estimativas.

879) Normalmente, o Time do projeto define quando a entrega de uma versão deve ser realizada após analisar o retorno sobre o investimento e avaliar se um conjunto de funcionalidades já pode ser utilizado por clientes e usuários.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Quem avalia quando será disponibilizada uma versão é o Dono do Produto, ele também é quem analisa o ROI (Retorno sobre o investimento).

880) Sobre o Scrum podemos afirmar:

- A) O Scrum Master deve ser um líder cooperativo para a equipe, devendo ser um orientador.
- B) A atribuição do Backlog do Produto é compartilhada entre o Dono do Produto, o Scrum Master e a equipe especialista.
- C) Um Time Scrum deve englobar uma equipe voltada para os esforços especialistas, devendo o gerenciamento da equipe ser centralizado no Scrum Master.
- D) Os Sprints possuem um tempo fixo de duração de uma semana, o que determina que o Sprint Review ocorra diariamente e que a retrospectiva seja realizada ao final de cada Sprint.

Resposta: A

O Scrum Master é visto como um “líder servidor”, ele apoia o Time de Desenvolvimento em suas questões e remove seus impedimentos.

881) No Scrum, o responsável por definir uma lista de critérios de aceitação do produto é o:

- A) Gerente Funcional.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Dono do Produto.
- D) Scrum Master.

Resposta: B

A “Definição de Pronto” é definida pelo Time de Desenvolvimento, caso a empresa já não possua uma definição que atenda ao projeto em questão.

882) Na reunião de planejamento do Sprint, o Backlog do produto a ser desenvolvido na Sprint é definido apenas pelo (a):

- A) Dono do Produto.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Scrum Master.
- D) Cliente.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento é quem decide o que será desenvolvido na Sprint, ele leva em conta a complexidade dos itens e sua velocidade. O Dono do Produto colabora com o Time e influencia a seleção com base no que é importante a ser desenvolvido no momento, mas a palavra final é do Time de Desenvolvimento.

883) O cancelamento da Sprint, antes do seu término, só poderá ser realizado formalmente pelo:

- A) Cliente.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Gerência Sênior.
- D) Dono do Produto.

Resposta: D

Apenas o Dono do Produto tem autoridade de cancelar uma Sprint, e ele geralmente o faz quando a Sprint perde o sentido em relação a sua meta.

884) Uma das quatro oportunidades formais que o Scrum prescreve para a inspeção e a adaptação das tarefas para atingir os objetivos é a reunião de:

- A) Definição do Time.
- B) Definição de Backlog.
- C) Revisão do Sprint.
- D) Definição de qualidade.

Resposta: C

Durante a Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review) o Time de Desenvolvimento apresenta o incremento de software produzido ao longo da Sprint aos stakeholders e recebem feedback. Neste momento podem ocorrer adaptações no Backlog do Produto.

885) O recurso que, devido ao fato de ser considerado guardião do processo, garante que as técnicas de Scrum sejam aplicadas em um projeto denomina-se:

- A) Líder de equipe.
- B) Coordenador do projeto.
- C) Líder técnico.
- D) Scrum Master.

Resposta: D

O Scrum Master é o “Guardião” do processo Scrum e cabe a ele garantir o correto uso do Scrum pelos envolvidos no projeto.

886) No Scrum, o artefato Burndown Chart serve para:

- A) Controlar uma Sprint e apresentar resultados relacionados à linha de base.
- B) Criar o primeiro Backlog do projeto e a primeira Sprint.
- C) Apresentar resultados de performance de uma equipe de projeto.
- D) Controlar a qualidade e complementar o Backlog.

Resposta: A

O Gráfico Burndown é utilizado no monitoramento do projeto Scrum. Ele exibe o trabalho restante em uma Sprint e poder ser representado por pontos de complexidade ou horas.

887) No desenvolvimento ágil de sistemas utilizando o Scrum, um integrante da equipe é encarregado de comunicar a visão, os objetivos e os itens do Backlog do Produto para o Time de Desenvolvimento, além de encontrar técnicas para o gerenciamento efetivo do Backlog do Produto. Esse integrante é o:

- A) Líder técnico.
- B) Dono do Produto.
- C) Scrum Master.
- D) Gerente Comercial.

Resposta: B

O Dono do Produto tem a visão do projeto como um todo, é ele quem garante o retorno sobre o investimento do projeto. Ele é responsável por criar, priorizar e detalhar os itens do Backlog do Produto.

888) Em um projeto ágil em que se utiliza Scrum, a criação e a estimativa de tarefas cabe ao:

- A) Dono do Produto + Scrum Master.
- B) Scrum Master.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: C

Quem estima os itens do Backlog do Produto é o Time de Desenvolvimento. Ele também cria as tarefas do Backlog da Sprint para atender aos itens a serem desenvolvidos.

889) Usa-se um framework de testes iniciais automatizados para escrever os testes para uma nova funcionalidade antes que ela seja implementada, pois acredita-se que escrever o teste de unidade antes do código, que é escrito em pares, ajuda a escrever códigos com maior qualidade. Do que estamos falando?

- A) Scrum.
- B) Dynamic Systems Development Method.
- C) Extreme Programming.
- D) Feature Driven Development.

Resposta: C

São técnicas previstas no XP (Extreme Programming): Programação em par e Programação orientada a testes.

890) O Backlog do Produto, lista das principais funcionalidades que o produto ou projeto tem de executar, é um dos artefatos mais importantes do framework ágil do Scrum, sendo construído e mantido pelo Dono do Produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Dono do Produto é o responsável pelo Backlog do Produto, cabe a ele construir o Backlog com base no alinhamento com o stakeholders e no valor de retorno de cada item para o produto (ROI – retorno sobre o investimento).

891) Diferentemente da abordagem de gerência de projetos waterfall, que é orientada ao planejamento detalhado e de execução sequencial, o scrum é fundamentado em um desenvolvimento incremental e iterativo que permite maior adaptação e antecipação dos potenciais problemas.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Scrum é um processo empírico, ou seja, ele aprende e se adapta ao longo a evolução do projeto.

892) O SCRUM é um modelo de desenvolvimento ágil de software que fornece métodos para se definir o planejamento, os principais papéis de pessoas e a forma de trabalho da equipe. Em relação ao SCRUM, é correto afirmar que:

- A) O Backlog do Produto é composto por uma lista de funcionalidades desenvolvida em conjunto com o cliente, que é priorizada por valor.
- B) O Proprietário do Produto representa os interesses da equipe, fazendo a interface entre o cliente e o Time de desenvolvedores.
- C) O Sprint Backlog é um gráfico que mostra a quantidade de trabalho cumulativo restante de um Sprint, dia por dia.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: A

O Dono do Produto em conjunto com os stakeholders cria o Backlog do Produto e o prioriza com base no valor que cada item agrega ao produto.

893) No contexto Scrum, ocorre um Sprint quando o Scrum Master acelera o ciclo de desenvolvimento de um produto ou serviço.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Uma Sprint é uma iteração do Scrum, ao final de uma Sprint o Time de Desenvolvimento entrega um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

894) No Scrum, os projetos são particionados em ciclos de tempo denominados Sprints, nas quais um conjunto de atividades deve ser executado.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Uma Sprint é uma iteração no Scrum, durante uma Sprint o Time de Desenvolvimento constrói os itens que foram selecionados do Backlog do Produto durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

895) Daily Scrum, também conhecido como Daily Standup ou Daily Meeting, é uma reunião diária rápida para se atualizar o Scrum Master sobre o estado do projeto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

A Reunião Diária serve para o Time de Desenvolvimento sincronizar o seu trabalho, planejar o que farão durante o dia e falar sobre seus impedimentos. É uma reunião onde apenas o Time de Desenvolvimento deve participar. Não é necessária a presença do Scrum Master e do Dono do Produto.

896) No Scrum, a lista de funcionalidades a serem implementadas em cada projeto que apresenta uma visão dos requisitos de forma mais voltada à maneira como a equipe vai desenvolvê-los, e não em uma visão de alto nível voltada às necessidades diretas do cliente, é conhecida como:

- A) Backlog do Produto.
- B) Scrum Backlog.
- C) Backlog da Sprint.
- D) Daily Backlog.

Resposta: C

O Backlog da Sprint contém os itens do Backlog do Produto que serão desenvolvidos na Sprint. Além dos itens do Backlog do Produto, o Time também cria tarefas que são decompostas dos itens. Estas tarefas dizem como o Time vai implementar o item em questão.

897) A metodologia Scrum é considerada uma metodologia ágil, influenciada pelas boas práticas da manufatura enxuta japonesa. Dentre essas, destaca-se a execução de projetos por equipes pequenas, cujos integrantes desempenham papéis específicos. Assinale a opção que apresenta somente os papéis definidos para a metodologia Scrum.

- A) Dono do Produto; Cliente; Scrum Master.
- B) Scrum Master; Dono do Produto; Time de Desenvolvimento.
- C) Scrum Master; Dono do Produto; Stakeholders.
- D) Dono do Produto; Scrum Master; Programadores.

Resposta: B

Os papéis do Scrum são: Scrum Master; Dono do Produto e Time de Desenvolvimento.

898) Na metodologia SCRUM, o Backlog da Sprint refere-se a:

- A) Uma lista de requisitos do sistema e suas prioridades definidas pelo Dono do Produto e que será feita no próximo Backlog do Produto.
- B) Uma lista de itens selecionados do Backlog do Produto que serão realizados na próxima Sprint.
- C) Uma Sprint do Backlog do Produto definido pelo Dono do Produto.
- D) Uma lista secundária de controle do Dono do Produto dos itens faltantes do Sprint.

Resposta: B

O Backlog da Sprint é derivado do Backlog do Produto, nele constam os itens selecionados pelo Time de Desenvolvimento durante a Reunião de Planejamento da Sprint. Estes itens serão desenvolvidos durante a Sprint.

899) Conforme o framework SCRUM, a Reunião de Planejamento da Sprint (Sprint Planning) é uma reunião de planejamento em que o Scrum Master prioriza os itens do Backlog do Produto e a equipe seleciona as atividades a serem implementadas no período.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Quem é responsável por priorizar os itens do Backlog do Produto é o Dono do Produto. Quem seleciona os Itens que irão para o Backlog da Sprint é o Time de Desenvolvimento (Levando em conta a priorização feita pelo Dono do Produto).

900) Um técnico de TI está trabalhando em um projeto de desenvolvimento de software que utiliza o modelo Scrum, em que as funcionalidades a serem implementadas, na forma de histórias de usuários, são mantidas em uma lista denominada:

- A) Backlog do Produto.
- B) Sprint.
- C) Sprint Burndown.
- D) Lista da Sprint.

Resposta: A

O Backlog do Produto é criado pelo Dono do Produto e alinhado com as expectativas dos stakeholders. Ele pode utilizar histórias de usuário ou qualquer outra técnica para detalhar os requisitos.

901) O Dono do Produto, é responsável por garantir que o Scrum seja entendido e aplicado. Faz isso para garantir que o Time Scrum adere à teoria, práticas e regras do Scrum. É um líder servidor para o Time Scrum.

II. O Scrum Master é o responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho do Time de Desenvolvimento. Como isso é feito pode variar amplamente nas organizações, Times Scrum e indivíduos.

III. O coração do Scrum é a Sprint, um Time-boxed de um mês ou menos, durante o qual um "Pronto", versão incremental potencialmente utilizável do produto, é criado.

- A) I e II
- B) III
- C) II e III
- D) I e III

Resposta:

O Scrum Master é quem garante o correto uso do Scrum. O Dono do Produto é quem maximiza o valor do produto.

902) O framework ágil de desenvolvimento de software em que os projetos são divididos em ciclos chamados Sprints é:

- A) Crystal.
- B) XP.
- C) RUP.
- D) Scrum.

Resposta: D

O Scrum é um framework iterativo e incremental baseado em processos empíricos. Suas iterações são chamadas de Sprints e ao final de uma Sprint, um incremento de software funcional e potencialmente utilizável é entregue.

903) O Scrum é um método de desenvolvimento ágil que possui princípios consistentes com o manifesto ágil. O papel dentro de uma equipe Scrum que é responsável por guiar, treinar e assistir a equipe para que tenham um entendimento e uso adequados desse método é conhecido como:

- A) Scrum Coach.
- B) Scrum Trainer.
- C) Scrum Master.
- D) Líder Scrum.

Resposta: C

O Scrum Master apoia o Time de Desenvolvimento em suas questões e remove seus impedimentos. Ele é um “líder servidor”, é papel do Scrum Master também garantir o correto uso do Scrum no projeto.

904) No Scrum, o evento que ocorre no final da Sprint que serve para a equipe examinar a Sprint passada e planejar melhorias é conhecido como:

- A) Retrospectiva da Sprint.
- B) Avaliação da Sprint.
- C) Lições aprendidas da Sprint.
- D) Melhoria da Sprint.

Resposta: A

A Retrospectiva da Sprint é uma reunião de lições aprendidas. Cada membro do Time Scrum colabora com ideias para melhorar o processo de trabalho do Time. As ideias mais relevantes são postas em prática já para a próxima Sprint.

905) O Scrum prescreve quatro Eventos formais, contidos dentro dos limites da Sprint, para inspeção e adaptação, como descrito na seção Eventos do Scrum Guide. Qual alternativa prescreve esses quatros eventos:

- A) Backlog do Produto, Reunião de planejamento da Sprint, reunião diária e retrospectiva da Sprint.
- B) Reunião de planejamento da Sprint, reunião diária, reunião de revisão da Sprint e retrospectiva da Sprint.
- C) Visão do Produto, reunião diária, reunião de revisão da Sprint e retrospectiva da Sprint.
- D) Reunião de planejamento da Sprint, reunião diária, reunião de revisão da Sprint e Transparência do artefato.

Resposta: B

A alternativa B contempla os quatro eventos principais do Scrum.

906) O Scrum é fundamentado nas teorias empíricas de controle de processo, ou empirismo. O Scrum emprega uma abordagem iterativa e incremental para aperfeiçoar a previsibilidade e o controle de riscos. Quais são os três pilares que apoiam a implementação de controle de processo empírico?

- A) Pessoa, processo e ferramenta.
- B) Transparência, inspeção e adaptação.
- C) Transparência, processo e adaptação.
- D) Pessoa, inspeção e adaptação.

Resposta: B

Os 3(três) pilares do Scrum são: Transparência, inspeção e adaptação.

907) No SCRUM, cada ponto de história implica uma hora de trabalho de uma pessoa.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Os pontos de história são uma unidade de medida que serve para comparar a complexidade de um item em relação a outro item do Backlog do Produto. Esses pontos são estimados pelo Time de Desenvolvimento.

908) O Scrum Master deve assumir a gerência de um projeto ágil com base no SCRUM, de modo a definir as prioridades para que a equipe entregue, primeiramente, os produtos de software que agreguem maior valor ao negócio do cliente.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Não existe a função de gerente de projetos no Scrum e quem define as prioridades dos itens do Backlog do Produto é o Dono do Produto. O Dono do Produto também é responsável por garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento).

909) No Scrum, um projeto se inicia com uma visão simples do produto que será desenvolvido. A visão pode ser vaga a princípio e ir tornando-se clara aos poucos. O (I) então, transforma essa visão em uma lista de requisitos funcionais e não-funcionais para que, quando forem desenvolvidos, reflitam essa visão. Essa lista, chamada de (II), é priorizada pelo (III) de forma que os itens que gerem maior valor ao produto tenham maior prioridade.

Complete, correta e respectivamente, as lacunas (I), (II) e (III):

- A) Scrum Master – Backlog do Produto – Dono do Produto.
- B) Time de Desenvolvimento – Backlog da Sprint – Scrum Master.
- C) Dono do Produto – Backlog do Produto – Dono do Produto.
- D) Dono do Produto – Backlog do Produto – Time de Desenvolvimento.

Resposta: C

O Dono do Produto é quem cria o Backlog do Produto. O Dono do Produto também é responsável por priorizar e detalhar o Backlog do Produto.

910) Assinale a alternativa INCORRETA sobre a Sprint:

- A) Um Sprint só pode ser cancelado pelo Dono do Produto, embora ele possa fazê-lo sob influência das partes interessadas, do Time ou do Scrum Master.
- B) Cada Sprint possui uma meta. O Scrum Master é a pessoa responsável por garantir que não será realizada nenhuma mudança que possa afetar a meta de um Sprint.
- C) Durante um Sprint, tanto a composição do Time quanto as metas de qualidade devem permanecer constantes.
- D) Um Sprint é uma iteração com duração máxima de 30 dias.

Resposta: D

Uma Sprint não pode durar mais que 30 dias.

911) No Scrum, o responsável pelo trabalho de expressar claramente os itens do Backlog do Produto é o:

- A) Dono do Produto.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Cliente.
- D) Scrum Master.

Resposta: A

O Dono do Produto deve detalhar os itens do Backlog do Produto o suficiente para que o Time de Desenvolvimento possa compreender e estimar a sua complexidade.

912) No Scrum:

- A) Ao final de cada Sprint, a equipe deve realizar um Sprint Review Meeting para verificar o que foi feito e, então, partir para uma nova Sprint.
- B) A cada dia pode-se avaliar o andamento das atividades, contando a quantidade de atividades por fazer e a quantidade de atividades terminadas, o que vai produzir o diagrama dual line Burndown.
- C) O Scrum Master é a pessoa responsável pelo projeto em si, tendo, como principal atribuição indicar quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada Sprint.
- D) As funcionalidades a serem implementadas em cada projeto são mantidas em uma lista chamada task list.

Resposta: A

A Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review) acontece sempre ao final da Sprint, antes da Reunião de Retrospectiva da Sprint. É onde o Time de Desenvolvimento apresenta o incremento produzido aos stakeholders e recebem feedback.

913) Uma das características do Scrum é:

- A) Focar nas práticas de engenharia.
- B) Focar na documentação formal do software.
- C) Ser um método iterativo e incremental.
- D) Exigir o planejamento do projeto, de acordo com as práticas do PMBOK.

Resposta: C

O Scrum é um framework ágil iterativo e incremental baseado no empirismo.

914) Dentro de uma Sprint no Scrum, as metas de qualidade não diminuem e não são feitas mudanças que possam afetar o objetivo da Sprint.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Durante uma Sprint não devem ocorrer mudanças nos itens doB, isso ajuda ao Time a manter o foco na meta da Sprint. O que pode ocorrer são decomposições dos itens realizadas pelo Time de Desenvolvimento.

915) No modelo ágil Scrum, durante a Sprint, cabe ao Dono do Produto manter ao Backlog da Sprint atualizado, indicando as tarefas já concluídas e aquelas ainda por concluir, preferencialmente mostradas em um gráfico atualizado diariamente e à vista de todos. A cada dia pode-se avaliar o andamento das atividades, contando a quantidade de atividades por fazer e a quantidade de atividades terminadas, o que vai produzir o diagrama Burndown da Sprint.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

Quem mantém o Backlog da Sprint é o Time de Desenvolvimento. O Time de Desenvolvimento é auto-organizável e não precisa de ninguém indicando que tarefas devem fazer. O Diagrama Burndown não existe, o que existe é o Gráfico Burndown, este exibe a quantidade de trabalho que ainda resta em uma Sprint.

916) Uma nova Sprint inicia imediatamente após a conclusão da Sprint anterior. Uma Sprint pode ser cancelada antes do seu Time-box terminar, porém, a autoridade para cancelar é exclusiva do Dono do Produto.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: A

Não existem intervalos entre as Sprints, uma Sprint inicia imediatamente após a outra. Apenas o Dono do Produto pode cancelar um Sprint e ele geralmente o faz quando a meta da Sprint não faz mais sentido.

917) Scrum é uma metodologia de desenvolvimento de software que possui entre os seus princípios a realização do trabalho em Sprint. Nessa metodologia, o tempo da Sprint é variável, o que a faz adaptar-se mais facilmente às mudanças que possam ocorrer.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

O Scrum é um Framework e não uma metodologia. Em uma metodologia todos os processos são conhecidos e previamente definidos, ou seja, prescritivos, diferentemente do Scrum onde o processo de aprendizado é empírico.

918) É correto afirmar que, de acordo com a definição oficial, o Scrum é um(a):

- A) Framework.
- B) Técnica para construir produto.
- C) Metodologia para desenvolvimento de software.
- D) Linguagem de Programação.

Resposta: A

O Scrum é um framework iterativo e incremental baseado no empirismo.

919) Quanto à metodologia Scrum e no que diz respeito às características das Equipes de Desenvolvimento, é incorreto afirmar que:

- A) Não há exceções para a regra de que o único título dos integrantes é o de Desenvolvedor, independentemente do trabalho que está sendo realizado pela pessoa.
- B) São auto-organizadas e nem mesmo o Scrum Master diz à Equipe de Desenvolvimento como transformar o Backlog do Produto em incrementos de funcionalidades potencialmente utilizáveis.
- C) São multifuncionais, possuindo todas as habilidades necessárias, enquanto equipe, para criar o incremento do Produto.
- D) Elas contêm subequipes dedicadas a domínios específicos de conhecimento, tais como teste ou análise de negócios.

Resposta: D

Não existem subequipes especializadas no Scrum. Todos são desenvolvedores, por mais que uns tenham habilidades diferenciadas dos outros.

920) Entre os vários papéis do SCRUM, o Dono do Produto é a única pessoa responsável por gerenciar o Backlog do Produto, possuindo, ainda, a responsabilidade de maximizar o valor do produto e do trabalho da equipe de desenvolvimento.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Cabe ao Dono do Produto gerenciar o Backlog do Produto, esclarecer dúvidas do Time de Desenvolvimento e garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento).

921) No 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.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: A

No Scrum existem papeis e cada papel tem as suas funções, não existe hierarquia. Cada pessoa é um membro do Time Scrum e responsável por gerenciar o seu trabalho.

922) SCRUM é um framework baseado no modelo ágil. No SCRUM,

A) O Scrum Team é a equipe de desenvolvimento, necessariamente dividida em papéis como analista, designer e programador. Em geral o Scrum Team tem de 10 a 20 pessoas.

B) As funcionalidades a serem implementadas em cada projeto (requisitos ou histórias de usuários) são mantidas em uma lista chamada de Scrum Board.

C) O Scrum Master é um gerente no sentido dos modelos prescritivos. É um líder, um facilitador e um solucionador de conflitos. É ele quem decide quais requisitos são mais importantes.

D) O Dono do Produto tem, entre outras atribuições, a de indicar quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada Sprint. É responsável por conhecer e avaliar as necessidades dos clientes.

Resposta: D

O Dono do Produto é quem garante o ROI (Retorno sobre o Investimento), cabe a ele maximizar o valor do trabalho do Time de Desenvolvimento. Ele é quem cria o plano de liberações e sabe o que agrega mais valor ao produto.

923) O Scrum é um modelo ágil para a gestão de projeto de software. No Scrum

- A) O Scrum Team é a equipe de desenvolvimento com 6 a 10 pessoas, necessariamente dividida em papéis como analista, designer e programador.
- B) O Scrum Master é um gerente e um líder como nos modelos prescritivos, já que as equipes não são auto-organizadas.
- C) O Backlog do Produto precisa ser completo desde o início do projeto, contemplando todas as funcionalidades.
- D) As funcionalidades a serem implementadas em cada projeto (requisitos ou histórias de usuário) são mantidas em uma lista chamada de Backlog do Produto

Resposta: D

O Backlog do Produto é definido pelo Dono do Produto, levando em conta as expectativas dos stakeholders e o valor que cada funcionalidade agrega ao produto final.

924) No Scrum, o Dono do Produto (PO) é responsável por definir a visão do produto e remover os impedimentos, enquanto o Scrum Master (SM) é responsável por elaborar e manter o Product Backlog, bem como por ajudar o PO a executar suas atividades diárias.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Dono do Produto é responsável por definir a visão do produto, mas quem remove os impedimentos do Time é o Scrum Master. O Dono do Produto é quem cria e mantém o Backlog do Produto, não o Scrum Master.

925) De acordo com o framework Scrum, a constituição ideal da equipe de desenvolvimento para que o trabalho se mantenha ágil deve ser de menos de três pessoas.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Tamanho ideal previsto pelo Scrum é um Time de Desenvolvimento entre 3 e 9 pessoas (6 +/- 3). Pequeno o suficiente para facilitar o sincronismo do trabalho e grande o suficiente para possuir as habilidades necessárias para desenvolver o trabalho da Sprint.

926) O ciclo de vida da metodologia Scrum se divide nas fases de pré-planejamento, desenvolvimento e pós-planejamento. O documento denominado Backlog do Produto é gerado na fase de desenvolvimento.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Responder: B

O Scrum é baseado no modelo iterativo e incremental, a cada iteração do Scrum, chamada de Sprint, todo o ciclo de vida de desenvolvimento do produto é percorrido. É feito: prototipação, desenvolvimento, testes, etc. Ao final da Sprint é liberado um incremento de software funcional e na sequência outra Sprint inicia imediatamente.

927) O SCRUM trabalha com períodos definidos de tempo e, em cada período, uma determinada função deve ser desenvolvida. O nome dado a esse espaço de tempo é:

A) Linha do tempo.

B) Modelo de tempo.

C) SCRUM Time.

D) Sprint.

Resposta: D

Uma iteração no Scrum é chamada de Sprint e ela tem a duração máxima de 4 semanas.

928) O único papel definido pelo Scrum com autoridade para cancelar uma Sprint é o do Dono do Produto.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: A

O Dono do Produto é o único que pode cancelar uma Sprint, e ele o faz quando a meta da Sprint perde o seu sentido. Por exemplo, por uma mudança de legislação ou regra negócio que impacte o que está sendo desenvolvido na Sprint.

929) Uma das atribuições do Dono do Produto, papel definido pelo Scrum, é a responsabilidade pelo gerenciamento do Backlog do Produto. Tal atribuição pode ser delegada aos outros membros do Time Scrum.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

O Dono do Produto é o responsável pela gestão do Backlog do Produto. Ele até poderia delegar para um membro do Time de Desenvolvimento uma atividade de detalhar um item do Backlog ou escrever uma História de Usuário. Importante falar que mesmo ele delegando a um membro a escrita de uma História de Usuário, ele ainda continua responsável pelo que está escrito lá.

930) Uma Sprint do Scrum tem duração prevista de 2 meses.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

Na Reunião de Planejamento da Sprint é definido o tamanho das Sprints. É recomendável que ele se mantenha o mesmo ao longo do projeto. Uma Sprint pode ter o seu tamanho entre 1 a 4 semanas.

931) O Backlog do Produto, um dos artefatos utilizados no Scrum, constitui-se da lista priorizada de todos os requisitos do produto final.

A) Verdadeiro.

B) Falso.

Resposta: B

O Scrum é um processo empírico, ou seja, aprende ao longo do caminho. O Backlog do Produto é adaptável e ele muda ao longo do projeto. Os requisitos vão sendo refinados, funcionalidades perdem o sentido e novos requisitos aparecem. Essa é a natureza do Scrum.

932) Na metodologia Scrum de desenvolvimento ágil, as regras SMART significam:

- A) Specific. Measurable. Achievable. Realistic. Time- based.
- B) Source. Milestone. Achievable. Recoverable. Turn- back.
- C) Specific. Maintainable. Achievable. Relevant. Time- dependent.
- D) Specific. Measurable. Allowable. Realistic. Task- based.

Resposta: C

Specific – No sentido de qualquer um entender o recado / Measurable – pode ser mensurada *facilmente*, ex: “Finalizamos esta tarefa?” / Achievable – Significa que pode ser interrompida sem impactar o Time / Relevant – Ser relevante e fácil de explicar o que ela faz / Time – Based – ser estimada em horas por exemplo, de preferência até 8 horas para caber em um dia.

933) 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 Dono do Produto 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.

Resposta: A

Durante a Reunião de Planejamento da Sprint o Dono do Produto leva o Backlog do Produto priorizado e colabora com o Time para ver o que é possível ser desenvolvido, o Time de Desenvolvimento pode pedir ao Dono do Produto que detalhe um pouco mais um item ou sugerir mudanças por questões tecnológicas ou de dependências.

934) A metodologia Scrum prega que a equipe complete e entregue partes do produto final constantemente ao final de cada interação. Essa interação deve ser curta e possuir tempo de execução definido previamente.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

As Iterações no Scrum são conhecidas como “Sprints”. Ao final de cada Sprint, o Time de Desenvolvimento entrega um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

935) No SCRUM, o Dono do Produto (Dono do Produto) é responsável por maximizar o valor do produto e o trabalho da equipe de desenvolvimento. O Dono do Produto é a única pessoa responsável pela manutenção do Backlog do Produto. Este gerenciamento inclui:

- A) Encontrar técnicas para a manutenção efetiva do Backlog do produto e transmitir essas técnicas para a equipe de desenvolvimento.
- B) Assegurar que o Time de Desenvolvimento compreenda os itens do Backlog do produto no nível necessário.
- C) Comunicar, nas reuniões diárias, as metas e itens do Backlog do produto para a equipe de desenvolvimento.
- D) Treinar o Time Scrum para que crie, de forma clara e precisa, os itens do Backlog do produto.

Resposta: B

O Dono do Produto deve detalhar os itens do Backlog o suficiente para que o Time de Desenvolvimento compreenda o seu escopo e consiga estimar a complexidade do item.

936) Em um projeto gerido com o framework Scrum, um produto estará, ao final de cada Sprint, completamente testado, estando 100% completos todos os requisitos do Backlog do Produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Ao final de uma Sprint deve ser liberado um incremento de software funcional e potencialmente utilizável que atenda a “Definição de Pronto”.

937) O escopo, a importância e a estimativa de um Sprint do Scrum são definidos pelo Dono do Produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Dono do Produto define as prioridades, mas cabe ao Time de Desenvolvimento estimar a complexidade de cada item e identificar o que pode ser construído em uma Sprint. Durante a Reunião de planejamento da Sprint, o Dono do Produto colabora com o Time de Desenvolvimento para ver o que é possível levar para a próxima Sprint.

938) O Framework Scrum, ágil para gerência de projetos, baseia-se em ciclos de 30 dias, denominados Sprints, em que se trabalha para alcançar objetivos bem definidos.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Os ciclos ou iterações de até 30 dias são conhecidos como “Sprint” no Scrum. Ao final de um ciclo, inicia-se outro ciclo imediatamente. Ao final de cada ciclo (Sprint) é entregue um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

939) No Scrum os projetos são divididos em ciclos chamados de:

- A) Springs.
- B) Sprints.
- C) Springer.
- D) Split.

Resposta: B

Os ciclos ou iterações de até 30 dias são conhecidos como “Sprint” no Scrum. Ao final de um ciclo, inicia-se outro ciclo imediatamente. Ao final de cada ciclo (Sprint) é entregue um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

940) No Framework Scrum, NÃO faz parte da Reunião de Revisão da Sprint (Sprint Review) o seguinte procedimento:

- A) O Time de Desenvolvimento apresenta o trabalho que foi desenvolvido e responde questões sobre o incremento.
- B) O Time de Desenvolvimento discute quais fatores positivos e negativos ocorreram durante o Sprint e como os podem melhorar como estão trabalhando.
- C) O Dono do Produto identifica o que está pronto e o que ainda está por fazer.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: B

Discutir sobre lições aprendidas e propor melhorias no processo de trabalho é assunto para a Reunião de Retrospectiva da Sprint. Durante a Reunião de Revisão da Sprint o Time deve apresentar o que produziram e receber feedback dos stakeholders. O Backlog do Produto pode sofrer adaptações ao longo dessa reunião.

941) Qual das opções se caracteriza por um conjunto de cerimônias, desenvolvimento em iterações curtas chamadas de Sprints e a realização de reunião diária com o Time de Desenvolvimento?

- A) RUP.
- B) MVC.
- C) SCRUM.
- D) UML.

Resposta: C

O Scrum e suas iterações são conhecidas como "Sprint".

942) Segundo Roger S. Pressman, em seu livro Engenharia de Software, 7a edição, os princípios do Scrum são consistentes com o manifesto ágil e são usados para orientar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as atividades estruturais de requisitos, análise, projeto, evolução e entrega. Em cada atividade metodológica, ocorrem tarefas a realizar dentro de um padrão de processo chamado:

- A) Process Backlog.
- B) Scrum Master.
- C) Backlog.
- D) Sprint.

Resposta: D

As Sprints são as iterações no Scrum. Tem um tamanho de no máximo 30 dias, e ao final de uma Sprint é liberado um incremento de software funcional e potencialmente utilizável.

943) No Scrum, as entregas de partes funcionais do projeto são divididas em ciclos, geralmente compreendidos no período de 1 a 4 semanas. Qual o nome desses ciclos?

- A) Sprint.
- B) Período de entrega.
- C) Entrega e retrospectiva.
- D) Backlog.

Resposta: A

Os ciclos ou iterações no Scrum são conhecidos como Sprint. As Sprints têm duração de até 30 dias.

944) No SCRUM, Sprint é:

- A) Um representante dos stakeholders e do negócio.
- B) Uma lista de requisitos que tipicamente vêm do cliente.
- C) Uma lista de itens priorizados a serem desenvolvidos em um curto período de tempo.
- D) Um conjunto de requisitos, priorizado e estimado pelo Dono do Produto.

Resposta: C

O Backlog da Sprint deriva do Backlog do Produto, ele contém os itens que foram selecionados pelo Time de Desenvolvimento, levando em conta as prioridades do Dono do Produto sobre que é importante ser desenvolvido de imediato.

945) Um dos pontos do Scrum é a Reunião Diária (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 ?

- A) A tarefa que está sendo executada no momento.
- B) A relação da tarefa atual com o outro membro da equipe.
- C) Obstáculo impede o desenvolvedor de prosseguir com a tarefa.
- D) O tempo restante para finalização da tarefa.

Resposta: C

São feitas 3(três) perguntas durante a Reunião Diária: “O que fiz ontem? ”; “O que farei hoje? ”; “Quais são meus impedimentos? ”.

946) Dentre os papéis do Scrum está o Scrum Master. NÃO se inclui entre as funções deste papel:

- A) Remover impedimentos para o progresso do Time de desenvolvimento.
- B) Determinar para o Time de desenvolvimento como os itens de Backlog devem ser convertidos em potenciais funcionalidades para entrega.
- C) Entender o planejamento de produto de longo termo em um ambiente empírico.
- D) Ajudar os empregados e envolvidos com o projeto no entendimento e promulgação de Scrum e produtos empíricos.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento é uma equipe auto-gerenciável. Não é a função do Scrum Master, determinar ao Time de Desenvolvimento o que precisa ser feito.

947) No 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) A Sprint pode ser cancelada por decisão do Scrum Master.

Resposta: D

O único com autoridade para cancelar uma Sprint é o Dono do Produto, e ele o faz quando a meta da Sprint perde o sentido.

948) Aceita a imprevisibilidade do desenvolvimento de software e a contorna através da adaptação constante. Destaca-se dos demais métodos ágeis por dar mais enfoque à área de gerenciamento. Seu nome tem origem em um esporte quando jogadores de cada Time colaboram entre si numa tentativa de avançar juntos pelo campo adversário. Tais características estão presentes no processo....

- A) UP.
- B) RUP.
- C) XP.
- D) SCRUM.

Resposta: D

O Scrum é um framework de gestão de projetos ágeis, iterativo, incremental e baseado no processo empírico, ou seja, ele aprende e se adapta à medida que o projeto avança.

949) No Scrum, o quadro de tarefas é um grande painel onde podem ser colocadas informações importantes para o acompanhamento da Sprint. Por meio do quadro de tarefas, as informações acerca das atividades não iniciadas, das que estão em andamento e das concluídas ficam sempre visíveis e disponíveis para todos os interessados no projeto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Você pode utilizar uma ferramenta como um quadro para gerenciar as tarefas, como por exemplo, um quadro Kanban (ou ScrumBan).

950) Um dos principais conceitos do Scrum para atacar a complexidade do desenvolvimento e gerenciamento de software é a implantação de um controle descentralizado, capaz de lidar mais eficientemente com contextos pouco previsíveis. Para tanto, o gerenciamento é distribuído por meio de três agentes independentes que são:

- A) Dono do Produto, Cliente e Scrum Master.
- B) Backlog do Produto, Sprint e Incremento.
- C) Scrum Master, Time de Desenvolvimento e Dono do Produto.
- D) Time de Desenvolvimento, Gerente de Projetos e Scrum Master.

Resposta: C

Os três papéis no Scrum são: Scrum Master, Time de Desenvolvimento e Dono do Produto.

951) No SCRUM, o processo de desenvolvimento inicia com uma reunião de planejamento na qual o Dono do Produto e a equipe decidem, em conjunto, o que deverá ser implementado do Backlog do Produto. Assim, a equipe planeja seu trabalho, definindo o Backlog da Sprint, na:

- A) Primeira parte da Reunião de Planejamento da Sprint.
- B) Segunda parte da Reunião de Planejamento da Sprint.
- C) Terceira parte da Reunião de Planejamento da Sprint.
- D) Sprint.

Resposta: B

Durante a primeira parte o Time de Desenvolvimento seleciona os Itens que farão parte do Backlog da Sprint, mas é na segunda parte da reunião que o Time cria as tarefas e decompõem os itens em trabalhos menores, dando origem assim ao Backlog da Sprint.

952) No SCRUM, um Backlog consiste em uma lista de itens priorizados a serem desenvolvidos para um software. Essa lista é mantida pelo Dono do Produto, o qual pode alterá-la a qualquer momento, desde que os itens alterados não estejam no Backlog da Sprint.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Dono do Produto é o responsável por manter o Backlog do Produto, ao longo da Sprint ele refina o Backlog colaborando com os stakeholders e o Time de Desenvolvimento. Os itens que estão sendo trabalhados na Sprint não podem sofrer alterações externas para não impactar a meta da Sprint.

953) Produto do Scrum, o artefato “Backlog do Produto” contém os requisitos definidos a partir da visão do cliente e é utilizado novamente no final da Sprint para revisão ou modificações dos requisitos inicialmente definidos.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Durante a Reunião de Revisão da Sprint, o Time de Desenvolvimento apresenta o incremento de software aos stakeholder e recebe feedback. Neste momento o Backlog do Produto pode sofrer alterações.

954) Scrum é um processo ágil de produção de software que mantém o foco na entrega da maior parte do produto, no menor tempo possível.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Scrum prevê iterações curtas de até 30 dias. Dessa forma o cliente pode perceber mais cedo como o projeto está caminhando e sugerir adaptações. O projeto vai sendo adaptado e alinhado as expectativas do cliente ao longo das Sprints.

955) No contexto das regras do SCRUM, é correto afirmar:

- A) Durante a realização do Sprint, o Backlog pode ser modificado por qualquer um dos elementos da equipe, desde que acordado nas reuniões semanais.
- B) A Sprint deve ser realizada num período não superior a 30 dias e ter um objetivo bem claro, baseado no Backlog.
- C) Modificação no Backlog é prerrogativa do Scrum Master, quando achar necessário, em qualquer momento no decorrer da Sprint.
- D) O foco na produtividade se estende às Scrum meetings e a conversação é pautada em discussões por toda a equipe.

Resposta: B

O objetivo ou meta (Sprint Goal) da Sprint é definido durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

956) Durante a Daily Scrum, o Time de Desenvolvimento sincroniza o seu trabalho e fala de suas questões. Com que frequência essa reunião deve ser realizada?

- A) Sempre que necessário.
- B) Ocasionalmente.
- C) Uma vez por semana.
- D) Diariamente.

Resposta: D

A Daily Scrum (Reunião Diária), como o próprio nome já diz, deve ser realizada diariamente.

957) No SCRUM, o produto final, a data final e o custo do projeto são determinados:

- A) Respectivamente, no planejamento, ao longo do projeto, no início do projeto.
- B) Ao longo do projeto.
- C) No planejamento.
- D) Respectivamente, nas fases intermediárias, no planejamento, no final do projeto.

Resposta: B

O Scrum é um processo empírico, ou seja, ele se adapta ao longo do projeto. Dessa forma, a data final, custo e produto, vão sendo conhecidos à medida que o projeto avança. Não quer dizer que não exista uma estimativa, mas sim que não é possível prever todo o projeto em detalhes no início de seu desenvolvimento.

958) Os princípios Scrum são usados para guiar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as seguintes atividades de arcabouço: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega. Em cada atividade de arcabouço, as tarefas de trabalho ocorrem dentro de um padrão de processo chamado:

- A) Sprint.
- B) Iteração.
- C) Ciclo.
- D) História de usuário.

Resposta: A

Uma Sprint compreende todo o ciclo de desenvolvimento necessário para entregar o incremento de software. Não existem Sprints específicas para análise, desenvolvimento ou testes. Todas essas atividades ocorrem dentro de uma Sprint, que se repete até o final do projeto.

959) No SCRUM, que papel é responsável pela visão do produto e pelo retorno do investimento?

- A) Dono do Produto.
- B) Scrum Master.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: A

O Dono do Produto deve garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento) e maximizar o valor do trabalho produzido pelo Time de Desenvolvimento.

960) No Scrum, o software é desenvolvido em processos iterativos denominados:

- A) Building Products.
- B) Backlog do Produto.
- C) Sprints.
- D) Ciclos.

Resposta: C

O final de cada Sprint o Time de Desenvolvimento libera um incremento de software funcional e potencialmente utilizável que atenda a “Definição de Pronto”.

961) O Scrum é facilitado 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.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O papel do Scrum Master é apoiar o Time de Desenvolvimento em suas questões e remover seus impedimentos. Ele também é conhecido como o “Guardião” do processo Scrum.

962) Um princípio chave do Scrum é o reconhecimento de que desafios fundamentalmente empíricos não podem ser resolvidos com sucesso utilizando-se uma abordagem tradicional de controle. O Scrum adota uma abordagem empírica, aceitando que o problema não pode ser totalmente entendido ou definido, focando na maximização da habilidade da equipe de responder de forma ágil aos desafios emergentes.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Scrum é baseado no empirismo, ou seja, o projeto se adapta ao longo de seu desenvolvimento. Em projetos de software é comum que não se conheça todas as variáveis logo no início do projeto, o Scrum trata isso de forma natural e receptiva a mudanças.

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

- A) Sprint.
- B) Ciclos.
- C) Backlog.
- D) Iteração.

Resposta: A

Uma iteração no Scrum é chamada de Sprint. Ao final de uma Sprint o Time de Desenvolvimento entrega um incremento de software funcional e potencialmente utilizável que atenda a “Definição de Pronto”.

964) As metodologias ágeis tornaram-se populares em 2001 quando um grupo de especialistas em processos de desenvolvimento de software decidiu se reunir nos Estados Unidos. O objetivo foi discutir maneiras de melhorar o desempenho de seus projetos. Embora tivessem preferências e métodos distintos entre si, concordaram que um pequeno conjunto de princípios sempre parecia ter sido respeitado quando os projetos davam certo. Foi então criada a Aliança Ágil e o estabelecimento do Manifesto Ágil, contendo os conceitos e os princípios comuns compartilhados por todos esses métodos. O que não é considerado um princípio ágil?

- A) Responder a mudanças mais que seguir um plano.
- B) Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.
- C) Processos e ferramentas mais que indivíduos e interação entre eles.
- D) Software em funcionamento mais que documentação abrangente.

Resposta: C

Os princípios do Manifesto Ágil são: “Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas”; “Software em funcionamento mais que documentação abrangente”; “Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos”; “Responder a mudanças mais que seguir um plano”.

965) No SCRUM, Sprint é:

- A) Um representante dos stakeholders e do negócio.
- B) Uma lista de requisitos que tipicamente vêm do cliente.
- C) Uma iteração que segue um ciclo (PDCA) e entrega incremento de software pronto.
- D) Um conjunto de requisitos, priorizado pelo Dono do Produto.

Resposta: C

Uma iteração no Scrum é chamada de Sprint. Ao final de uma Sprint o Time de Desenvolvimento entrega um incremento de software funcional e potencialmente utilizável que atenda a “Definição de Pronto”.

966) O Scrum é um framework ágil que possui princípios consistentes com o manifesto ágil. O papel dentro de uma equipe Scrum que é responsável por guiar, treinar e assistir a equipe para que tenham um entendimento e uso adequados desse método é conhecido como:

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Produto.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Líder Scrum.

Resposta: A

O papel do Scrum Master é apoiar o Time de Desenvolvimento em suas questões e remover seus impedimentos. Ele também é conhecido como o “Guardião” do processo Scrum.

967) SCRUM é um framework baseado no modelo ágil. No SCRUM,

- A) O Scrum Team é a equipe de desenvolvimento, necessariamente dividida em papéis como analista, designer e programador. Em geral o Time Scrum tem de 10 a 20 pessoas.
- B) As funcionalidades a serem implementadas em cada projeto (requisitos ou histórias de usuários) são mantidas em uma lista chamada de quadro Scrum.
- C) Um dos conceitos mais importantes é a Sprint, que consiste em um ciclo de desenvolvimento que, em geral, tem duração de 4 a 7 dias.
- D) O Dono do Produto tem, entre outras atribuições, a de indicar quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada Sprint. É responsável por conhecer e avaliar as necessidades dos clientes.

Resposta: D

O Dono do Produto tem a visão do projeto como um todo. Ele é quem deve garantir o ROI (Retorno sobre o Investimento) e estar alinhado as expectativas dos stakeholders. Cabe o Dono do Produto maximizar o valor do trabalho produzido pelo Time de Desenvolvimento.

968) Uma das características do framework ágil Scrum é:

- A) Focar nas práticas de engenharia.
- B) Focar na documentação formal do software.
- C) Ser um método iterativo e incremental.
- D) Não exigir interação com o cliente.

Resposta: C

O Scrum é baseado no modelo iterativo e incremental, a cada iteração do Scrum, chamada de Sprint, todo o ciclo de vida de desenvolvimento do produto é percorrido. E feito: prototipação, desenvolvimento, testes, etc. Ao final da Sprint é liberado um incremento de software funcional e na sequência outra Sprint inicia imediatamente.

969) No Scrum, o artefato Burndown Chart serve para:

- A) Controlar uma Sprint e apresentar resultados relacionados à linha de base do projeto.
- B) Criar o primeiro Backlog do projeto e o primeiro Sprint.
- C) Controlar a qualidade e complementar um Backlog.
- D) Todas as alternativas acima estão corretas.

Resposta: A

O Gráfico Burndown da Sprint é uma ferramenta de controle. O Time de Desenvolvimento atualiza o gráfico diariamente, antes da Reunião Diária. O Gráfico mostra o avanço do Time em relação ao planejamento esperado. Ele exibe a quantidade de trabalho restante em uma Sprint.

970) Uma Sprint no Scrum deve durar 30 dias (4 semanas).

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Um Sprint no Scrum pode durar de 1 a 4 semanas, mas o tamanho das Sprint varia de projeto para projeto. Cabe ao Time definir o tamanho e se possível manter o mesmo tamanho das Sprints até o final do projeto. Isso facilita a medição de velocidade e reduz a complexidade do trabalho.

971) O Dono do Produto e Scrum Master não são incluídos na contagem de tamanho da equipe de desenvolvimento.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: O Tamanho de um Time de Desenvolvimento Scrum não leva em conta o Scrum Master e o Dono do Produto. O Tamanho do Time de Desenvolvimento varia de 3 a 9 membros.

972) No Scrum quem é responsável por estimar as tarefas?

- A) Dono do Produto.
- B) Time de Desenvolvimento.
- C) Cliente.
- D) Scrum Master.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento é quem cria e estima as tarefas. As tarefas são atividades que decompõe os Itens selecionados para uma Sprint. Elas são geralmente estimadas em horas e com a duração de até 8 horas.

973) Time-Box é um princípio importante no Scrum. O Que significa Time-Box?

- A) O evento precisa acontecer o exato instante definido pelo Time-Box.
- B) O Evento precisa acontecer no mesmo horário todos os dias.
- C) O Evento precisa ter um tempo mínimo de duração.
- D) O Evento precisa ter um tempo máximo de duração.

Resposta: D

Eventos Time-Box tem uma duração máxima. Por exemplo a Reunião Diária (Daily Scrum) é um evento Time-Box de 15 minutos, ao final dos 15 minutos o evento acaba.

974) Resolver conflitos internos não é responsabilidade do Time de Desenvolvimento.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

O Time de Desenvolvimento é um Time auto-gerenciável, cabe a ele resolver os seus problemas internos.

975) Existe a figura do Gerente de Projetos no Scrum?

- A) Sim.
- B) Não.

Resposta: B

Os papéis no Scrum são: Dono do Produto, Scrum Master e Time de Desenvolvimento

976) Pelo que abaixo o Time de Desenvolvimento não é responsável?

- A) Planejar como alcançar a meta da Sprint.
- B) Aumentar a produtividade e conhecimento.
- C) Resolver conflitos internos.
- D) Escolher o Dono do Produto.

Resposta: D

O Time de Desenvolvimento não existe antes do Dono do Produto, e também não possui autoridade para escolher o Dono do Produto.

977) É uma premissa típica do desenvolvimento ágil:

- A) O cliente aprende ao longo do desenvolvimento, à medida que é capaz de manipular o sistema.
- B) A especialização torna as tarefas mais simples e consequentemente facilita o determinismo.
- C) A especialização não impõe a necessidade, por parte de quem executa o trabalho, de pensar sobre o que está fazendo; basta fazer.
- D) Busca por processos determinísticos, visando menos alterações e maior previsibilidade.

Resposta: A

O Scrum é um processo empírico, onde o projeto vai sendo adaptado à medida que todos vão aprendendo mais sobre ele.

978) Assinale a opção que apresenta uma característica relacionada a projetos que utilizam o método XP (eXtreme Programming), muito utilizado em projetos para o desenvolvimento de softwares

- A) Grandes releases.
- B) Programação individual.
- C) Cliente off-site.
- D) Planejamento incremental.

Resposta: D

O Planejamento iterativo e Incremental é a base do Scrum. Os incrementos de softwares vão sendo produzidos em ciclos, chamado de Sprint, ao final de cada ciclo o Time de Desenvolvimento apresenta o que foi produzido durante a Sprint.

979) A abordagem iterativa de desenvolvimento de software tem se popularizado como técnica-padrão de desenvolvimento de sistemas pequenos e médios, especialmente no mundo dos negócios. Scrum e eXtreme Programming são métodos ágeis e iterativos de desenvolvimento de software que compartilham a característica de:

- A) Ênfase em processos em vez de pessoas.
- B) Envolvimento restrito do cliente no processo de desenvolvimento.
- C) Desenvolvimento e entrega incrementais de software.
- D) Dificuldade de atender a contínuas mudanças nos requisitos.

Resposta: C

O desenvolvimento incremental possibilita o envolvimento dos stakeholders desde o início do projeto. Tornando assim, mais natural a mudança e mais aderente as suas expectativas.

980) São algumas das metodologias de desenvolvimento de software consideradas ágeis:

- A) RUP, XP e DSDM.
- B) Waterfall, RUP e FDD.
- C) XP, FDD e RUP.
- D) Scrum, XP e FDD.

Resposta: D

Scrum, XP e FDD, são métodos ágeis populares no mercado.

981) Na fase de desenvolvimento do Scrum, o software é desenvolvido em processos iterativos denominados:

- A) Building Products.
- B) Backlog do Produto.
- C) Sprints.
- D) Product Backlog Cycle.

Resposta: C

Uma Sprint é uma iteração do Scrum, ao final de uma Sprint o Time de Desenvolvimento entrega um incremento de software funcional e potencialmente utilizável

982) Um dos principais conceitos do Scrum para atacar a complexidade do desenvolvimento e gerenciamento de software é a implantação de um controle descentralizado, capaz de lidar mais eficientemente com contextos pouco previsíveis. Para tanto, o gerenciamento é distribuído por meio de três agentes independentes que são:

- A) Dono do Produto, Product Backlog e Planning Meeting.
- B) Dono do Produto, Sprint e Planning Meeting.
- C) Dono do Produto, Scrum Team e Scrum Master.
- D) Sprint, Scrum Master e Planning Meeting.

Resposta: C

Os papéis no Scrum são: Scrum Master, Dono do Produto (Dono do Produto) e Time de Desenvolvimento (Scrum Team ou Development Team).

983) No Scrum existe uma hierarquia definida a seguir: Dono do Produto -> Scrum Master -> Time de Desenvolvimento.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

Não existem hierarquias no Scrum, existem papéis e cada um tem a sua função definida. O Time Scrum é auto-gerenciável e deve entender o que deve ser feito para desenvolver o produto atendendo aos critérios de qualidade do projeto.

984) O Scrum Master pode ser um membro do Time de Desenvolvimento.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Scrum não proíbe essa prática. No mercado é um modelo bastante utilizado, pois em alguns projetos pode não ser necessário um Scrum Master atuando exclusivamente como Scrum Master, ele então poderia ser um membro do Time de Desenvolvimento e também o Scrum Master.

985) Que ferramenta abaixo melhor representa o trabalho que ainda resta em uma Sprint?

- A) Gráfico de Gantt.
- B) Gráfico Burndown.
- C) Relatório de Status.
- D) Backlog do Produto.

Resposta:

O Gráfico Burndown mostra o trabalho restante em uma Sprint. Ele pode ser representado em pontos de complexidade ou em horas.

986) Uma Sprint pode ser cancelada pelo Dono do Produto apenas.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Dono do Produto é o único que pode cancelar uma Sprint e ele geralmente o faz quando a Sprint não tem mais sentido em relação a sua meta.

987) O gráfico Burndown pode ser representado em horas

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

O Gráfico Burndown pode ser representado em horas ou em pontos de complexidade. É mais comum que seja representado em pontos de complexidade.

988) O Dono do Produto deve evitar de participar das Reuniões Diárias.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

A Reunião Diária é uma reunião do Time de Desenvolvimento para o Time de Desenvolvimento. É o momento de sincronizar o trabalho e falar de seus impedimentos. Por uma questão de transparência, o Dono do Produto poderia participar eventualmente como ouvinte para não interromper a dinâmica do Time de Desenvolvimento.

989) O Scrum Master é um gestor.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Sim, ele é um gestor, mas um gestor do processo Scrum e não um gestor de pessoas.

990) Qual o papel do Scrum Master na Reunião Diária (Daily Scrum)?

- A) Ele não precisa estar lá.
- B) Mediar a reunião entre o Time.
- C) Ser o porta-voz do Dono do Produto.
- D) Nenhuma das alternativas acima está correta.

Resposta: A

O Scrum Master não precisa estar na Reunião Diária (Daily Scrum). Ele precisa garantir que a reunião vai acontecer e que seu processo está sendo seguido. Apenas o Time de desenvolvimento precisa estar na reunião diária.

991) No modelo ágil Scrum:

- A) Ao final de cada Sprint, a equipe deve realizar a reunião de revisão da Sprint para verificar o que foi feito.
- B) O Backlog do Produto apresenta requisitos de baixo nível, voltados para as necessidades diretas dos clientes e desenvolvedores.
- C) O Scrum Master é a pessoa responsável pelo projeto em si, tendo, como principal atribuição indicar quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada Sprint.
- D) A cada dia pode-se avaliar o andamento das atividades, contando a quantidade de atividades por fazer e a quantidade de atividades terminadas, o que vai produzir o diagrama dual line Burndown.

Resposta: A

A Reunião de Revisão da Sprint é onde o Time de Desenvolvimento apresenta aos stakeholders o que foi desenvolvido dentro da Sprint.

992) Quem é o responsável por detalhar o Backlog do Produto?

- A) Scrum Master.
- B) Dono do Produto.
- C) Time de Desenvolvimento.
- D) Cliente.

Resposta: B

O Dono do Produto deve detalhar os itens do Backlog do Produto ao ponto que o Time de Desenvolvimento entenda do que se trata e consiga estimar a sua complexidade.

993) Qual a duração da Reunião de Retrospectiva da Sprint para uma Sprint de 30 dias?

- A) 8 horas.
- B) 4 horas.
- C) 3 horas.
- D) 15 minutos.

Resposta: C

A Reunião de Retrospectiva é uma reunião de lições aprendidas. Ela dura até 3 horas para uma Sprint de 30 dias. A sua duração é proporcional ao tamanho da Sprint.

994) A Definição de Pronto é estabelecida pelo Time de Desenvolvimento quando a empresa não possuir uma.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: A

Cabe ao Time de Desenvolvimento estabelecer a “Definição de pronto” sempre que a empresa não possuir a sua própria.

995) Sobre histórias de usuário, podemos afirmar que:

- A) Só existe no Scrum.
- B) É uma forma de escrever um diagrama de classes.
- C) São funcionalidades representadas por protótipos.
- D) É utilizada em outras metodologias do mundo ágil.

Resposta: D

A “história de usuário” não é um artefato oficial do Scrum. Assim como os “casos de uso” também não são. O Scrum permite o uso de várias técnicas ágeis, cabe ao Time de Desenvolvimento identificar o que melhor se encaixa ao projeto.

996) O uso de História de Usuário precisa ser utilizado para detalhar o Backlog do Produto.

- A) Verdadeiro.
- B) Falso.

Resposta: B

A “história de usuário” não é um artefato oficial do Scrum. Assim como os “casos de uso” também não são. O Scrum permite o uso de várias técnicas ágeis, cabe ao Time de Desenvolvimento identificar o que melhor se encaixa no projeto.

997) Qual o evento central do Scrum?

- A) Reunião de Planejamento da Sprint
- B) Reunião Diária
- C) Sprint
- D) Incremento de Software

Resposta: C

Uma Sprint é uma iteração do Scrum, ao final de uma Sprint o Time de Desenvolvimento entrega um incremento de software funcional e potencialmente utilizável que atenda a “definição de pronto”.

998) No Scrum a lista de itens que precisa ser desenvolvido dentro de uma sprint é conhecida como:

- A) Backlog da Sprint.
- B) Backlog do Produto.
- C) Backlog do Projeto.
- D) Lista de Pendências.

Resposta: A

O Backlog da Sprint deriva do Backlog do Produto. Ela tem os itens que foram selecionados pelo Time de Desenvolvimento durante a Reunião de Planejamento da Sprint. O Time de Desenvolvimento se compromete em entregar o Backlog da Sprint.

999) Após o projeto ter iniciado, quem pode visualizar o Backlog do Produto?

- A) O Dono do Produto.
- B) Todos os envolvidos no projeto.
- C) O Scrum Master.
- D) Todo o Time Scrum.

Resposta: B

Transparência é um dos pilares do Scrum, as informações de projeto devem estar visíveis e de fácil acesso a todos os envolvidos no projeto.

1000) O que é um “Épico” no Scrum?

- A) Uma história de usuário muito grande.
- B) Um marco no Scrum.
- C) Uma atividade crítica.
- D) Representa o final do projeto.

Resposta: A

Um Épico nada mais é que uma história de usuário muito grande que precisa ser decomposta em várias histórias de usuário. É utilizada para ilustrar uma funcionalidade grande do sistema, mas que ainda precisa ser refinada até o nível de histórias de usuário.