

Perguntas Fáceis:

1) O que é um framework? A. Um conjunto de práticas de gestão

B. Um conjunto de bibliotecas para solucionar problemas relacionados ao desenvolvimento de projetos

C. Uma ferramenta de design gráfico

D. Um método de treinamento para equipes

E. Um programa de gerenciamento de tarefas

Resposta) B

2) O que é uma Metodologia Ágil?

A. Um conjunto de ferramentas para design de software

B. Um conjunto de práticas de gestão focado em melhorar a produtividade dos projetos

C. Um tipo de tecnologia de hardware

D. Um modelo de gerenciamento de tempo

E. Um sistema de controle de qualidade

Resposta) B

3) A metodologia Scrum é:

A. Um framework ágil

B. Um conjunto de ferramentas de marketing

C. Um método de programação visual

D. Uma técnica de controle de qualidade

E. Um software de gerenciamento de projetos

Resposta) A

Perguntas Médias:

4) O Scrum trabalha em períodos chamados de:

- A. Fases longas e complexas
- B. Etapas únicas e definitivas
- C. Entregas contínuas e ininterruptas
- D. Ciclos médios e isolados
- E. Ciclos curtos e repetidos chamados sprints

Resposta) E

5) Quanto tempo dura, geralmente, uma sprint?

- A. Entre 1 e 2 semanas
- B. De 3 a 6 meses
- C. De 6 a 12 semanas
- D. Entre 2 a 4 semanas
- E. Entre 5 e 7 semanas

Resposta) D

9) O que é um Product Backlog e qual é o seu papel no ciclo de desenvolvimento de software com a metodologia Scrum?

- A) É uma lista de tarefas que precisam ser realizadas durante o sprint atual.
- B) É uma lista de requisitos do cliente que precisam ser desenvolvidos ao longo de todo o projeto.
- C) É um conjunto de tarefas já finalizadas que estão aguardando liberação para o cliente.
- D) É uma lista de prioridades gerada pela equipe Scrum no final do projeto.
- E) É o registro das atividades que a equipe deve revisar durante as retrospectivas.

Resposta correta: B

Perguntas Difíceis:

6. Quais são os três níveis principais de organização no desenvolvimento de software segundo a metodologia Scrum e como eles se relacionam entre si?

- A) Sprint, Product Backlog e Release Product.
- B) Product Backlog, Sprint Backlog e Daily Scrum.
- C) Sprint, Release e Product.
- D) Release Backlog, Product Increment e Retrospectiva.
- E) Sprint, Backlog Refinement e Product Increment.

Resposta correta: C

7. Como o Scrum permite que as equipes ajustem rapidamente suas prioridades durante o processo de desenvolvimento de um projeto? Cite exemplos práticos de como essa flexibilidade pode ser aplicada.

- A) Através de reuniões diárias, onde os objetivos do sprint são redefinidos diariamente.
- B) Por meio da revisão do Product Backlog entre os sprints, permitindo que itens sejam priorizados ou reordenados.
- C) Por permitir a modificação das tarefas do sprint a qualquer momento conforme necessário.
- D) As prioridades podem ser ajustadas durante o sprint através da intervenção do Product Owner.
- E) A equipe ajusta as prioridades ao término de cada sprint, reavaliando as metas da equipe.

Resposta correta: B

8. Explique o conceito de 'sprint' no Scrum e descreva as condições em que as tarefas dentro de um sprint podem ser alteradas. Por que essa regra é importante para o funcionamento da metodologia?

- A) O sprint pode ser alterado a qualquer momento para se adequar às novas exigências do cliente.
- B) As tarefas do sprint não podem ser alteradas uma vez iniciadas, exceto em caso de emergência.
- C) O sprint é um ciclo longo, onde mudanças são frequentes para acompanhar o desenvolvimento.
- D) O sprint pode ser alterado apenas na retrospectiva, após o encerramento do ciclo.
- E) As tarefas do sprint podem ser alteradas livremente após uma reunião de revisão.

Resposta correta: B

Pergunta Bônus:

10. Quais são os benefícios de utilizar a metodologia Scrum em projetos de desenvolvimento de software e como ela pode ser aplicada fora do contexto de software?

- A) Scrum promove a automação completa do processo, eliminando a necessidade de reuniões frequentes.
- B) Scrum facilita a entrega contínua de valor ao cliente, promovendo ciclos curtos e adaptabilidade, sendo também aplicável em áreas como marketing e educação.
- C) Scrum é útil apenas em equipes de desenvolvimento de software que trabalham com prazos fixos.
- D) A metodologia Scrum garante que o projeto será sempre concluído no prazo estabelecido inicialmente.
- E) Scrum elimina a necessidade de feedback do cliente durante o processo.

Resposta correta: B