

רשמו בוודאות: Crystal balls

במתודולוגיית RUP פותחו תפקידים חדשים שהותאמו לצרכים ולפעולות הנדרשות לפיתוח במתודולוגיה הזו. לדוגמה **Toolsmith** , שאחראי על פיתוח כלים לאוטומציה ולאינטגרציה של התשתיות.

במתודולוגיית **Scrum** , ה- **Product owner** הוא אחראי לקשר עם הלקוח ולהבהרת סוגיות הקשורות בדרך כלל בדרישות או בשינויים. במתודולוגיית **RUP** , האחראי לניהול הסביבות הוא ה **Configuration manager**. במתודולוגיית קריסטל כתום, חשיבות ההצגה בתום הסבב אחד התפקידים החדשים במתודולוגיה זו הוא **UI Designer** . תפקיד ייחודי שמבוצע בדרך כלל בטספ' לתפקיד המתכנת או הארכיטקט הוא ה **reuse point** .

תשובתך נכונה.

במאמר "Climbing the 'Stairway to Heaven'", השלב בו למעשה מבוצעים אינטגרציות חזרות בכל יום על ידי חברי הצוות תוך שימוש בתהליכי אוטומציה נקרא **Continuous integration** .

פיתוח חומרה עדיף לנבחר שיטות כותק מתהליך הפיתוח.

אין פתרון יחיד לפיתוח חומרה.

אנשים צריכים לזכור את פיתוח החומרה על מנת ליישם את התהליך.

תשובתך נכונה.

מה מהבאים מהווים את עקרונות "השכל הישר" על פי **Amalier** (בא אם לא במלואם)

- יש לבחור תשובה אחת או יותר
- ישתף הלקוח למתן פידבק
- פיתוח ב-Agile המאפשר שינוי מהיר יותר תהליכי עבוד הלקוח. שינויים מבוצעים גם בלשבים מאחורי
- העדיפות הגבוהה ביותר שלנו היא לספק את הלקוח באמצעות משלוח מוקדם ונרחב של תוכנות
- השיטה היעילה והזולה ביותר להעברת פידע לצוות הפיתוח היא בחקשורת לא מסונברת. לא מתוכננת
- משמט - האמנות של הגדלת כמות העבודה שלא נעשה - הוא חיצי

תשובתך נכונה.

סימבולים נחשבים כגורם למשבר התוכנה

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

- ☒ הרצון להגדרת יעדים ברורים ונפויים
- ☐ מהווה את הבסיס לשיטת הפיתוח הרגיפה
- ☒ כישלון נרחב של שיטת פיתוח תוכנה מסורתית המבוססת במסל המי
- ☐ אירוע מרכזי של כישלון תוכנה בפיתוח אגיל

תשובתך נכונה.

במתודות RUP מקובל מידול באמצעות ויזואליזציה של

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

- ☒ תרשימי UML לארכיטקטורה
- ☒ תרשימי UML למקרי שימוש use cases
- ☐ כחול המסינים
- ☒ זרימת הדף DFD

הקשר בין משחק הרובי ל- SCRUM

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ SCRUM זו סביבת פיתוח של המערכת נבנית בסבבים ובדורונה כמו בעולם הרובי.
- ☐ SCRUM זו סביבת פיתוח של מערכת המהווה מסגרת מתאימה לצוות מסוים כמו בעולם הרובי.
- ☒ SCRUM זו סביבת פיתוח שבה עבודת הצוות מרוכזת בסבבים קצרים וקצרים ספירטיים כמו בעולם הרובי.
- ☐ SCRUM זו סביבת פיתוח התוכנה שמתבצעת באופן רציף כמו משחק רובי.
- ☐ אף תשובה נכונה.

תשובתך נכונה.

במתודות RUP סוחרו בעלי תפקידים חדשים שהותאמו לערכים ולפעולות הנדרשות לפיתוח במתודולוגיה הזו. לדוגמה

למפרטים ומסמיקציות של מסכים. במתודולוגית זו האחראי לניהול הסביבות הוא ה

במתודולוגית

אתה אלא אסף של מתודולוגיות שני מאפיינים של מתודולוגיה זו הוא הצבע והקריטיקליות של הפריקט.

על פי גישת Highsmith מהו המרכיב המרכזי ב-Agile?

יש לבחור תשובה אחת:

☐ דגש רב יותר על מנגנון לא ידועים

☐ דגש רב יותר על סדר עדיפות ואישות שוק למפתחים שונים

☒ דגש רב יותר על הגורם האנושי במרוקס: ידידותיות, כושר, פיוסות ותקשורת.

☐ דגש רב יותר על התמחות של בעלי תפקידים

תשובתך נכונה.

שתי חברות עבדו מאג'יל לשלב ה R&D. הן ציינו שהאתגר האדול ביותר היה הבדקות, כולל הסמעת בדיקות אוטומטיות בסביבת הפיתוח.

יש לבחור תשובה אחת:

☐ נכון

☒ לא נכון

האתגרים כי שמוגדרים באיכות ה-Agile Data (AD)?

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

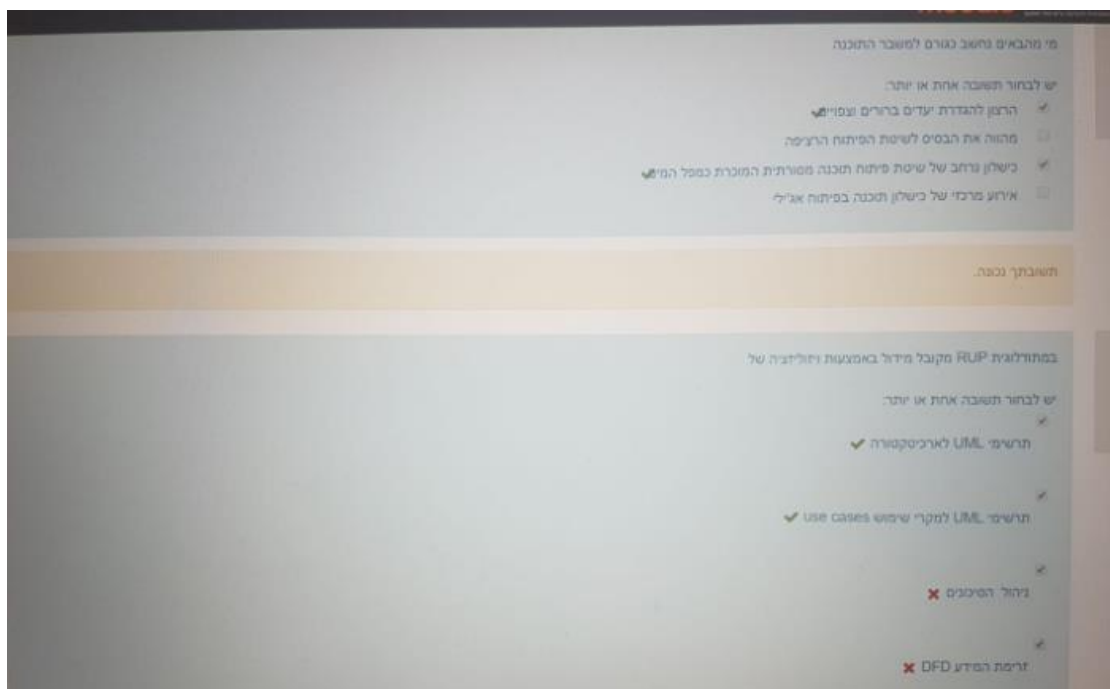
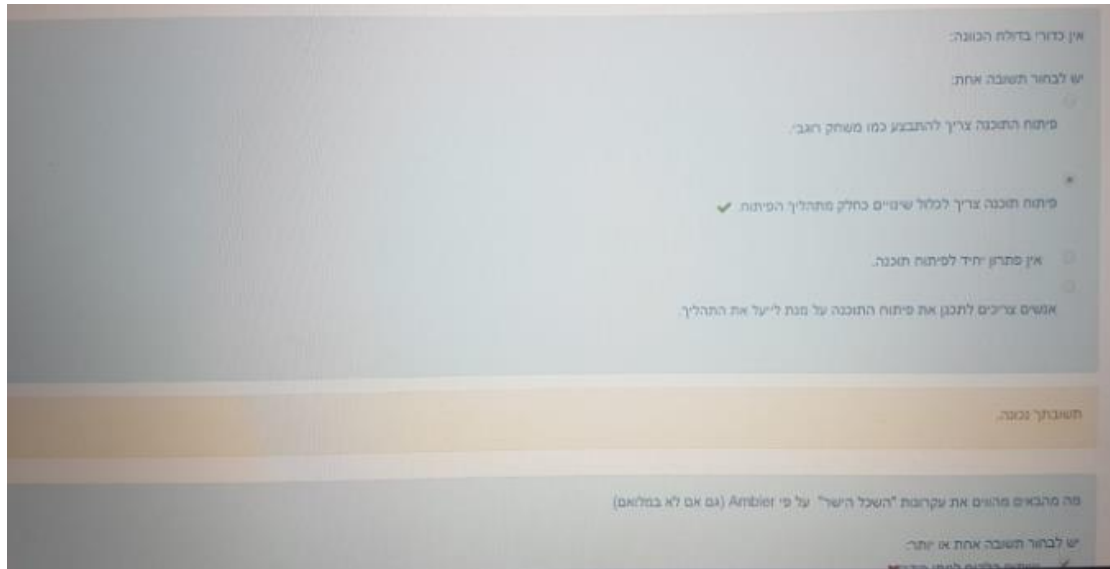
☐ תיעוד חסר

☐ מורכבות גבוהה של המערכות

☒ יעדר התמחות של בעלי תפקידים

☒ סדר עדיפות ואישות שוק למפתחים שונים

תשובתך נכונה.



אין כדורי בדולח הכוונה:

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ אנשים צריכים לתכנן את פיתוח התוכנה על מנת לייעל את התהליך.
- ☐ אין פתרון יחיד לפיתוח תוכנה.
- ☐ פיתוח התוכנה צריך להתבצע כמו משחק רוגבי.
- ☒ פיתוח תוכנה צריך לכלול שינויים כחלק מתהליך הפיתוח. ✓

תשובתך נכונה.

מסרת שיטת Agile Data היא

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ שיטה יחידה ואחידה לניהול נתונים במאות
- ☐ להגדיר נתונים
- ☒ להגדיר אסטרטגיה לעבודת צוות של אנשי התוכנה מנקודת מבט של הנתונים ✓
- ☐ להגדיר אוטומציה לעדכון הנתונים בפרויקט התוכנה

תשובתך נכונה.

אחד מעקרונות המנשר האג'ילי הוא "גמישות לשינויים". מה מהמושגים הבאים מדגים את העיקרון?

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ SPBL
- ☒ Crystal balls ✓
- ☐ CMM
- ☐ Pair programming

תשובתך נכונה.

במאמר "Climbing the Stairway to Heaven", מציינים האתגרים העיקריים במעבר מ CD ל CI. מה אינו מהווה אתגר

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ קושי בקונפיגורציה של סביבת הלקוח
- ☐ חוסר בשקיפות ודיווח סטטוס פיתוח
- ☒ מורכבות הקוד ✓
- ☐ חוסר מעורבות של מנהלי המוצר

תשובתך נכונה.

הקשר בין משחק הרוגבי ל- SCRUM

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ אף תשובה נכונה
- ☐ SCRUM זו טכניקת פיתוח התוכנה שמתבצעת באופן רציף כמו משחק רוגבי.
- ☒ SCRUM זו טכניקת פיתוח שבה עבודת הצוות מרוכזת בסבבים קצרים נקראים ספרינטים כמו בעולם הרוגבי. ✓
- ☐ SCRUM זו טכניקת פיתוח של מערכת המהווה מסגרת מתאימה לצוות מנוסה כמו בעולם הרוגבי.
- ☐ SCRUM זו טכניקת פיתוח של המערכת נבנית בסבבים ובהדרגה כמו בעולם הרוגבי.

תשובתך נכונה.

מי מהבאים נחשב כגורם למשבר התוכנה

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

- ☐ אירוע מרכזי של כישלון תוכנה בפיתוח אג'יל
- ☐ מהווה את הבסיס לשיטת הפיתוח הרציפה
- ☒ כישלון נרחב של שיטת פיתוח תוכנה מסורתית המוכרת כמפל המשי ✓
- ☒ הרצון להגדרת יעדים ברורים וצפויים ✓

תשובתך נכונה.

בפיתוח ממתודולוגיית SCRUM, בפגישה היומית הקצובה בת 15 דקות המתבצעת בעמידה (stand up meeting) ובה משתתפים רק חברי צוות הפיתוח, מה מסביר כל חבר צוות:

יש לבחור תשובה אחת:

- ☒ "מה הושלם מאז הפגישה הקודמת", "מה יושלם עד הפגישה הבאה", "אילו מכשולים עומדים בדרכך". ✓
- ☐ "פרטי העבודה הנדרשת לאותו שבוע", "פרטי העתודה של העבודה לאותו שבוע", "הפקת לקחים מהשבוע הקודם".
- ☐ "מה התבצע מאז הפגישה הקודמת", "אילו בעיות התעוררו מאז הפגישה הקודמת", "כיצד נפתרו הבעיות מאז הפגישה הקודמת"
- ☐ "הדגמה של העבודה שהתבצעה מאז הפגישה הקודמת", "מענה לשאלות בנוגע למוצר", "תיאור של הבעיות נפתרו מאז הפגישה הקודמת".

תשובתך נכונה.

במתודולוגיית RUP מקובל מידול באמצעות ויזואליזציה של

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

- ☒ תרשימי UML לארכיטקטורה ✓
- ☐ ניהול הסיכונים
- ☐ זרימת המידע DFD
- ☒ תרשימי UML למקרי שימוש use cases ✓

במתודולוגית RUP פותחו בעלי תפקידים חדשים שהותאמו לצרכים ולפעולות הנדרשות לפיתוח במתודולוגיה הזו. לדוגמה  , שאחראי על כתיבת מסמכי תיעוד לתפריטים וספסיפיקציות של מסכים. במתודולוגיית זו האחראי לניהול הסביבות הוא ה  .

במתודולוגיית  , הצוות אחראי לארגון והתנהלות עצמאית להשגת היעדים שהוגדרו. במתודולוגיית  , לא הוגדרה מתודולוגיה אחת אלא אוסף של מתודולוגיות. שני מאפיינים של מתודולוגיה זו הוא הצבע והקריטריונים של הפריקט.

תשובתך נכונה.

מהבאים נכון לגבי הנקודות המתנות Sweet spot על פי Cockburn (2002):

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ מתייחסות לאיזון בין ההתמחויות של בעלי התפקידים בתהליך פיתוח תוכנה
- ☐ הפוכות נתונים data למידע information במערכות מידע
- ☒ מתייחסות לאיזון בין הקלילות lightness והמספק sufficient בתהליך פיתוח התוכנה
- ☐ מתייחסות לשיפור בתהליכי הפיתוח האגילי

תשובתך נכונה.

מה מהבאים מהווה מענה לגורמים למשבר התוכנה

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

☐ אין שינויים בספרינט

☒ צוותים קטנים יחסית ומיומנים

☒ פיתוח מונחה עצמים (OO)

☐ עיצוב מסמכי דרישות מסודר ומפורט

☐ מעורבות הלקוח בתחילת הפיתוח

☐ תקשורת מסונכרנת בין הצוותים



מטרת שיטת Agile Data היא

יש לבחור תשובה אחת:

שיטה יחידה ואחידה לניהול נתונים בצוות

להגדיר אסטרטגיה לעבודת צוות של אנשי התוכנה מנקודת מבט של הנתונים ✓

להגדיר נתונים

להגדיר אוטומציה לעדכון הנתונים בפרויקט התוכנה

תשובתך נכונה.

תפקיד ה DBA לפי גישת AD:

יש לבחור תשובה אחת:

כתיבת xml ועיצוב DB

A+C

בדיקת תסריטי עדכון ל DB

תחזוקה של הסביבה

כל הטענות נכונים ✓

תשובתך נכונה.

מה מהבאים נכון לגבי סיפורי משתמש user stories

יש לבחור תשוב Configuration manager

הסיפור חייב להתייחס לפחות לתכונה אחת.

נכתב על פי תבנית תפקיד המשתמש, מטרה, ערך מוסף. ✓

משקף את פעולות המשתמשים

חייב לכסות מספר דרישות (יותר מאחת).

Crystal

writer

תשובתך נכונה.

במאמר "Climbing the "Stairway to Heaven", מצוינים האתגרים העיקריים במעבר מ CI לCD. מה אינו מהווה אתגר

יש לבחור תשובה אחת:

חוסר מעורבות של מנהלי המוצר

קושי בקונפיגורציה של סביבת הלקוח

חוסר בשקיפות ודיווח סטטוס פיתוח

מורכבות הקוד ✓

במתודולוגית RUP התפקידים נגזרים כתוצאה מהפעילויות הקיימות בתהליך כך שיש כ 30 תפקידים

יש לבחור תשובה אחת:

נכון ✓

לא-נכון

### הקשר בין משחק הרוגבי ל- SCRUM

יש לבחור תשובה אחת:

☐ אף תשובה נכונה

☐ SCRUM זו טכניקת פיתוח של מערכת המהווה מסגרת מתאימה לצוות מנוסה כמו בעולם הרוגבי.

☐ SCRUM זו טכניקת פיתוח של המערכת נבנית בסבבים ובהדרגה כמו בעולם הרוגבי.

☐ SCRUM זו טכניקת פיתוח התוכנה שמתבצעת באופן רציף כמו משחק רוגבי.

☒ SCRUM זו טכניקת פיתוח שבה עבודת הצוות מרוכזת בסבבים קצרים נקראים ספרינטים כמו בעולם הרוגבי. ✓

### על פי גישת Highsmith ו- Cockburn מהו המרכיב המרכזי ב- Agile ?

יש לבחור תשובה אחת:

☐ דגש רב יותר על התמחות של בעלי תפקידים.

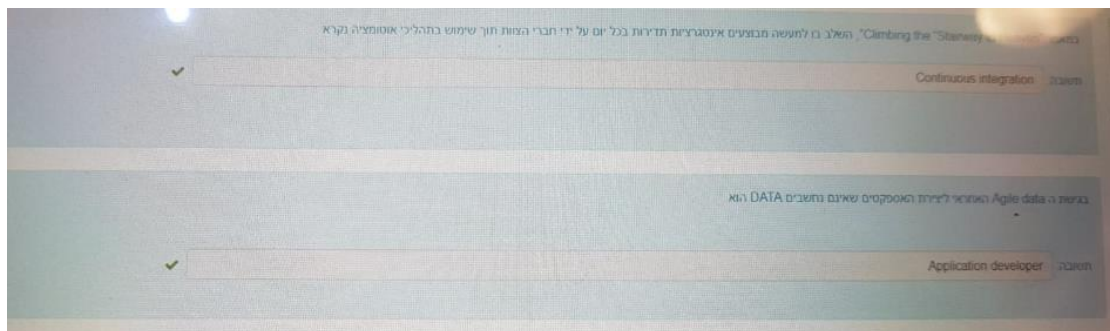
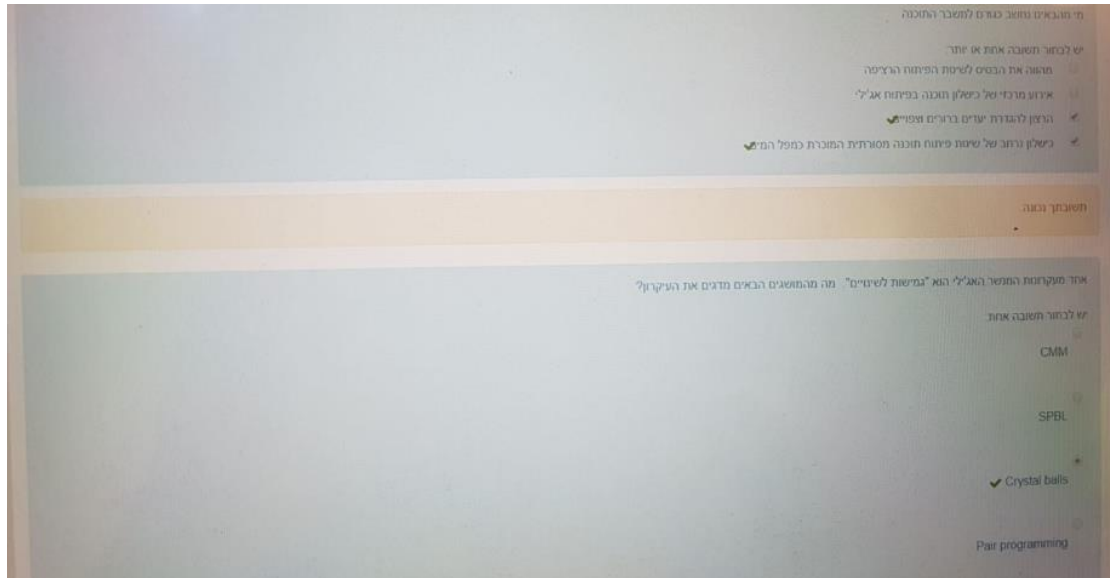
☐ דגש רב יותר על נתונים לא ידועים

☐ דגש רב יותר על סדר עדיפות וגישות שונות למפתחים שונים

☒ דגש רב יותר על הגורם האנושי בפרויקט: ידידותיות, כישרון, מיומנות ותקשורת. ✓

במתודולוגיית RUP פותחו בעלי תפקידים חדשים שהותאמו לצרכים ולפעולות הנדרשות לפיתוח במתודולוגיה הזו. לדוגמה  , שאחראי על כתיבת מסמכי תיעוד לתפריטים וספציפיקציות של מסכים. במתודולוגיית זו האחראי לניהול הסביבות הוא ה  .  
במתודולוגיית  , הצוות אחראי לארגון והתנהלות עצמאית להשגת היעדים שהוגדרו. במתודולוגיית  , לא הוגדרה מתודולוגיה אחת אלא אוסף של מתודולוגיות. שני מאפיינים של מתודולוגיה זו הוא הצבע והקריטריונים של הפרויקט.





מהבאים נכון לגבי תהליך SCRUM

יש לבחור תשובה אחת:

כולל 3 שלבים: שלב לפני משחק (pre-game), שלב פיתוח (development), שלב אחרי משחק (post-game).

אף תשובה אינה נכונה.

כולל 3 שלבים: שלב עתודת המוצר (Product Backlog), שלב עתודת המאון (Sprint Backlog), ושלב גרף שריפה (Burn down chart).

כולל 3 שלבים: שלב "ההתקדמות", שלב "העבודה המתוכננת", ושלב "הקשיים אפשריים".

## מהבאים נכון לגבי תהליך SCRUM

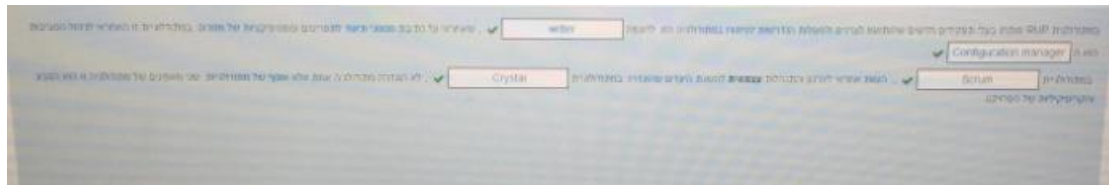
יש לבחור תשובה אחת:

כולל 3 שלבים: שלב לפני משחק (pre-game), שלב פיתוח (development), שלב אחרי משחק (post-game). ☒

אף תשובה אינה נכונה. ☐

כולל 3 שלבים: שלב עתודת המוצר (Product Backlog), שלב עתודת המאמץ (Sprint Backlog), ושלב גרף שריפה (Burn down chart). ☐

כולל 3 שלבים: שלב "ההתקדמות", שלב "העבודה המתוכננת", ושלב "הקשיים אפשריים". ☐



## מהבאים נכון לגבי תהליך SCRUM

יש לבחור תשובה אחת:

כולל 3 שלבים: שלב עתודת המוצר (Product Backlog), שלב עתודת המאמץ (Sprint Backlog), ושלב גרף שריפה (Burn down chart). ☐

כולל 3 שלבים: שלב לפני משחק (pre-game), שלב פיתוח (development), שלב אחרי משחק (post-game). ☒

כולל 3 שלבים: שלב "ההתקדמות", שלב "העבודה המתוכננת", ושלב "הקשיים אפשריים". ☐

אף תשובה אינה נכונה. ☐

תשובתך נכונה

יש מהבאים אינו נחשב כגורם למשבר התכונה

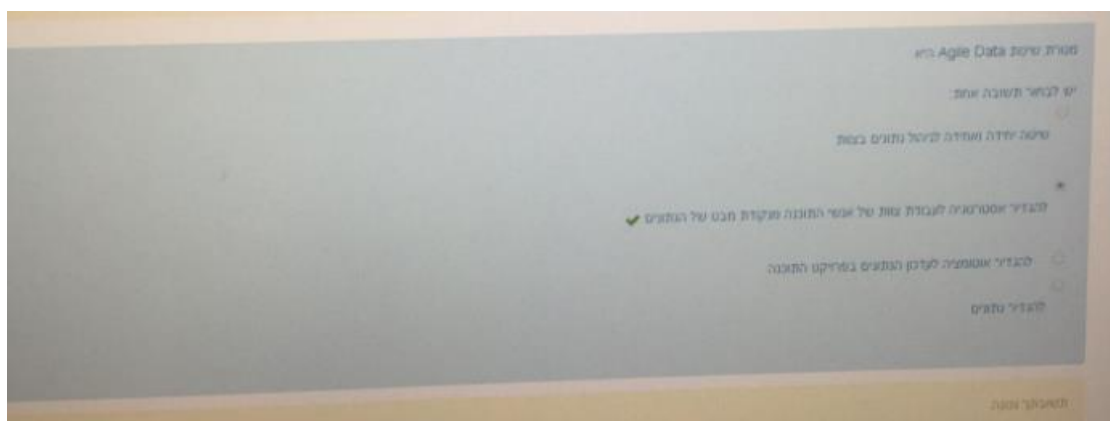
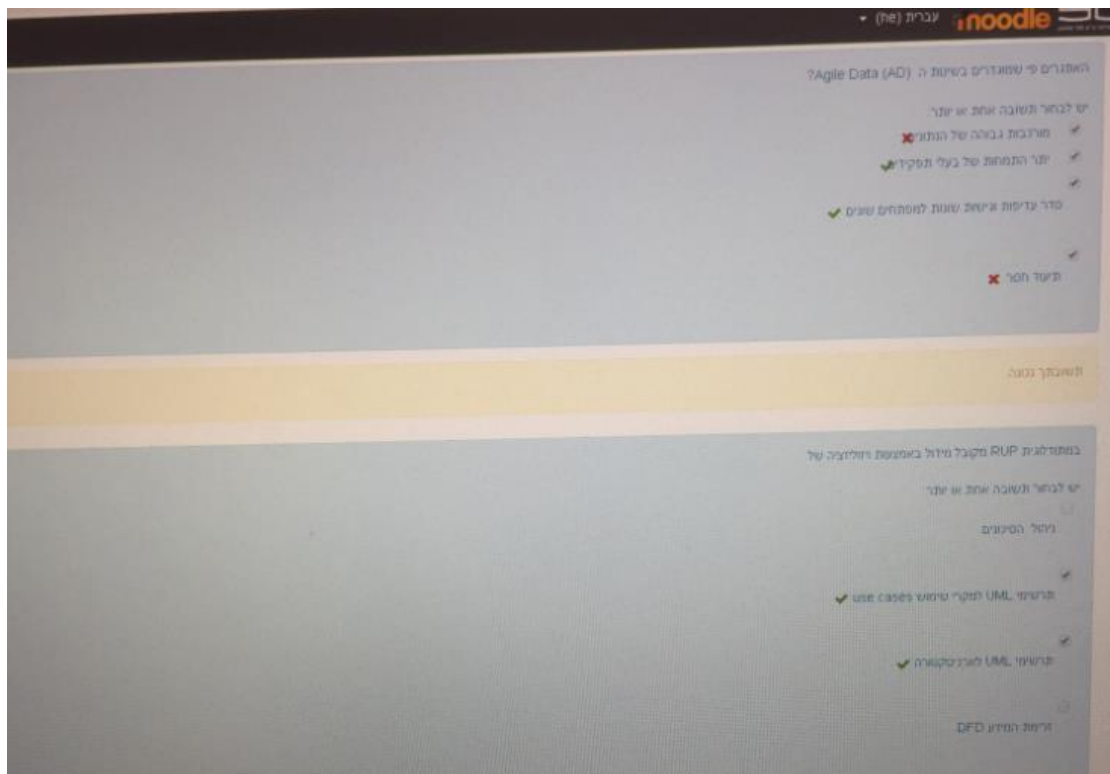
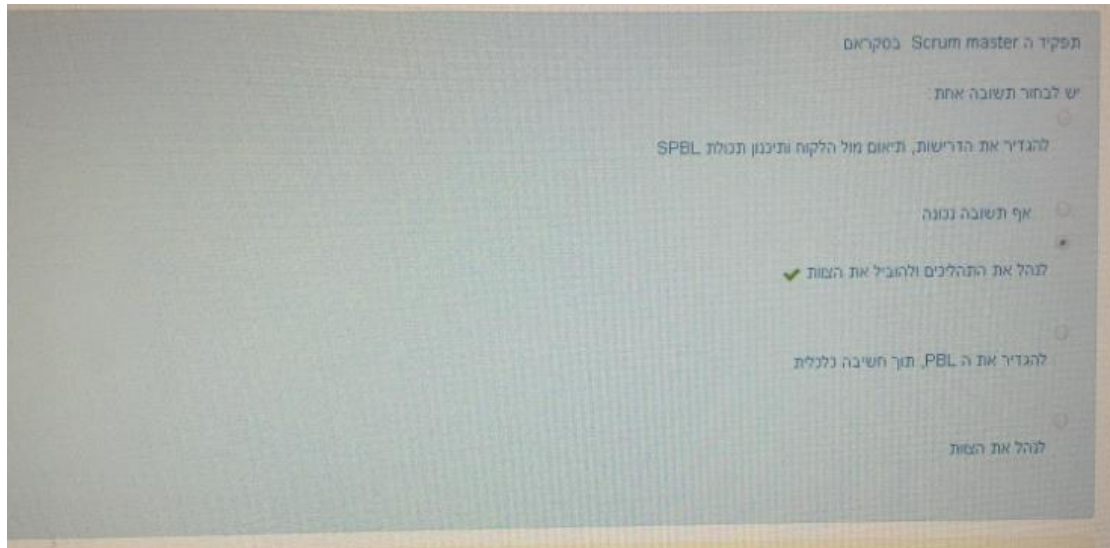
יש לבחור תשובה אחת:

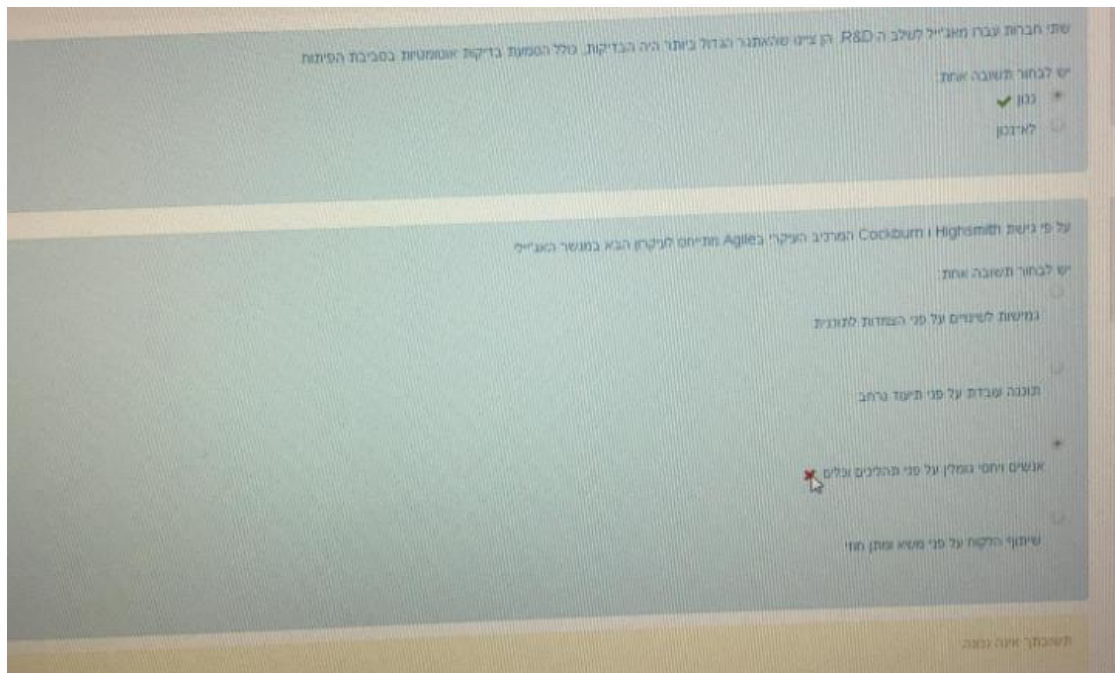
הגדרת דרישות מפורטות ☒

הערכת חסר לוחמים אילת ☐

חוסר בתקשורת ☐

מורכבות הקוד ☐





מהבאים נכון לגבי הנקודות המתקוות Sweet spot על פי Cockburn (2002):

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ הופכות נתונים data למידע Information במערכות מידע
- ☐ מתייחסות לאיזון בין ההתמחויות של בעלי התפקידים בתהליך פיתוח תוכנה
- ☐ מתייחסות לשיפור בתהליכי הפיתוח האגילי
- ☒ מתייחסות לאיזון בין הקלילות lightness והמספק sufficient בתהליך פיתוח התוכנה

במאמר "Climbing the Stairway to Heaven", מצוינים האתגרים העיקריים במעבר מ CD ל Cf. מה אינו מהווה אתגר

יש לבחור תשובה אחת:

- ☐ חוסר מעורבות של מנהלי המוצר
- ☒ מורכבות הקוד
- ☐ קושי בקונפיגורציה של סביבת הלקוח
- ☐ חוסר בשיקפות ודיווח סטאטוס פיתוח

תשובתך אינה נכונה



מהבאים נכון לגבי מתודולוגיית RUP?

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

☐ כל התשובות נכונות

☒ בשלב ההרחבה רוב השחקנים והפעילות ידועים

☐ לשיטה 4 שלבים חקירה, הרחבה, בנייה ובדיקה

☒ תומך בעיצוב תרשימי use case להגדרת הפעולות

אין כדור בדחלח הכוונה:

יש לבחור תשובה אחת:

☐ אנשים צריכים לתכנן את פיתוח התוכנה על מנת לייעל את התהליך.

☒ פיתוח תוכנה צריך לכלול שינויים כחלק מתהליך הפיתוח.

☐ אין פתרון יחיד לפיתוח תוכנה.

☐ פיתוח התוכנה צריך להתבצע כמו משחק חוגבי.

תשובתך נכונה.

בגישת ה Agile data האחראי ליצירת האספקטים שאינם נחשבים DATA הוא

תשובה: Application developer

הקשר בין משחק הרובי ל- SCRUM

יש לבחור תשובה אחת:

☐ SCRUM זו סביבת פיתוח של מערכת המהווה מסגרת מתאימה לצוות מטסה כמו בעולם הרובי.

☐ SCRUM זו סביבת פיתוח התוכנה שמתבצעת באופן רציף כמו משחק חוגבי.

☒ SCRUM זו סביבת פיתוח שבה עבודת הצוות מרוכזת בסבבים קצרים וקצרים ספרינטים כמו בעולם הרובי.

☐ אף תשובה נכונה

☐ SCRUM זו סביבת פיתוח של המערכת נבנית בסבבים ובהדרגה כמו בעולם הרובי.



מה מהבאים מהווה מענה לאורמים למשבר התכונה

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

- ☐ עיצוב מסמכי דרישות מסודר ומפורט
- ☒ צוותים קטנים יחסית ומימנטי
- ☐ תקשורת מסונכרנת בין הצוותים
- ☐ אין שינויים בספרינט
- ☒ פיתוח מונחה עצמים (OO)
- ☐ מעורבות הלקוח בתחילת הפיתוח

תשובתך נכונה.

אחד מעקרונות הממשר האג'ילי הוא "צמיחות לשינויים". מה מהממשלים הבאים מדגים את העיקרון?

יש לבחור תשובה אחת:

Pair programming

Crystal balls

במתודולוגיית יוטא פיתוחו תפקידים חדשים שהותאמו לצרכים ופועלות הנדרשות לפיתוח במתודולוגיה הזו. לדוגמה 100ism , שאחראי על פיתוח כלים לאוטומציה ואינטגרציה של התשתיות.

במתודולוגיית Scrum , ה- Product owner הוא אחראי לקשר עם הלקוח ולהבהרת סוגיות הקשורות בדרך כלל בדרישות או בשינויים. במתודולוגיית RUP , האחראי לניהול הסביבות הוא ה Configuration manager. במתודולוגיית קריסטל כחום, חשיבות ההצגה בתום הסבב. אחד התפקידים החדשים במתודולוגיה זו הוא UI Designer .

תפקיד ייחודי שמבצע בדרך כלל בנוסף לתפקיד המתכנת או הארכיטקט הוא ה reuse point .

תשובתך נכונה.

בפיתוח ממתודולוגיית SCRUM, בפגישה הימית הקצבה בת 15 דקות המתבצעת בעמידה (stand up meeting) ובה משתתפים רק חברי צוות הפיתוח. מה מסביר כל חבר צוות:

יש לבחור תשובה אחת:

"הדגמה של העבודה שהתבצעה מאז הפגישה הקודמת", "מענה לשאלות בנוגע למוצר", "דיוור של הבעיות נפתרו מאז הפגישה הקודמת".

"מה הושלם מאז הפגישה הקודמת", "מה יושלם עד הפגישה הבאה", "אילו מכשולים עומדים בדרך".

"פרטי העבודה הנדרשת לאותו שבוע", "פרטי העתודה של העבודה לאותו שבוע", "הפקת לקחים מהשבוע הקודם".

"מה התבצע מאז הפגישה הקודמת", "אילו בעיות התעוררו מאז הפגישה הקודמת", "כיצד נפתרו הבעיות מאז הפגישה הקודמת".

במאמר "Climbing the 'Stairway to Heaven'", מתואר שלב ניסויי הנקרא:

בו ניתן לחקור וללמוד על הצרכים העתידיים של התוכנה. ניתן להתייחס אליו גם כשלב ראשוני של כיוון.

רשמו: R&D

מי מהבאים אינו נחשב גורם למשביר התכונה

יש לבחור תשובה אחת

- ☒ הגדרת דרישות מפורטות
- ☐ הערכת חסר למנים וזמנית
- ☐ חסר בתקשורת
- ☐ מידעיות הקוד

תשובתך נכונה

מהבאים נכון לגבי תהליך SCRUM

יש לבחור תשובה אחת

- ☐ שלו 3 שלבים: שלב "ההתקדמות", שלב "התכונה המתוכננת", ושלב "הקשים אפשריים"
- ☒ שלו 3 שלבים: שלב לפני משחק (pre-game), שלב פיתוח (development), שלב אחרי משחק (post-game)
- ☐ שלו 3 שלבים: שלב עבודת המצור (Product Backlog), שלב עבודת המצור (Sprint Backlog), ושלב גוף שריפה (Burn down chart)
- ☐ אין תשובה אחר נכונה

מהבאים נכון לגבי התהליך המתואר ב-Sweet spot (2002) של Cockburn

אין לבחור תשובה אחת

- ☐ מתרחשת לרוב בין ההתמחות של בעלי התפקידים בתהליך פיתוח התכונה
- ☒ מתרחשת לרוב בין הקהל לזמן sufficient fitness כמתאריך פיתוח התכונה
- ☐ מתרחשת לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין
- ☐ מתרחשת לרוב בין data מידע, information, ומידע מידע

תשובתך נכונה

מהבאים נכון לגבי מתרחשות התהליך

יש לבחור תשובה אחת או אחר

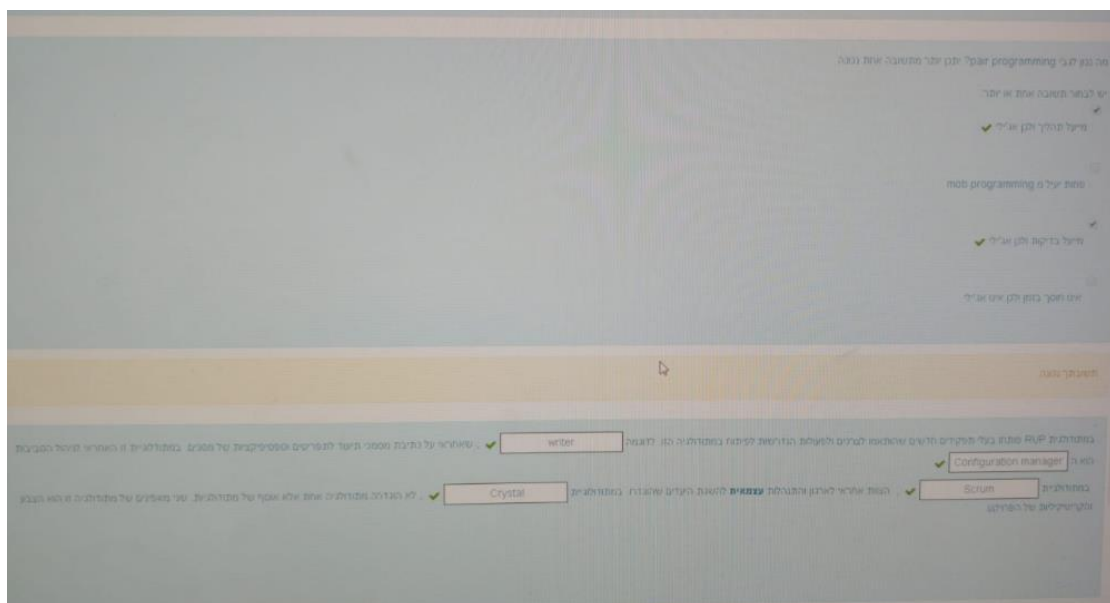
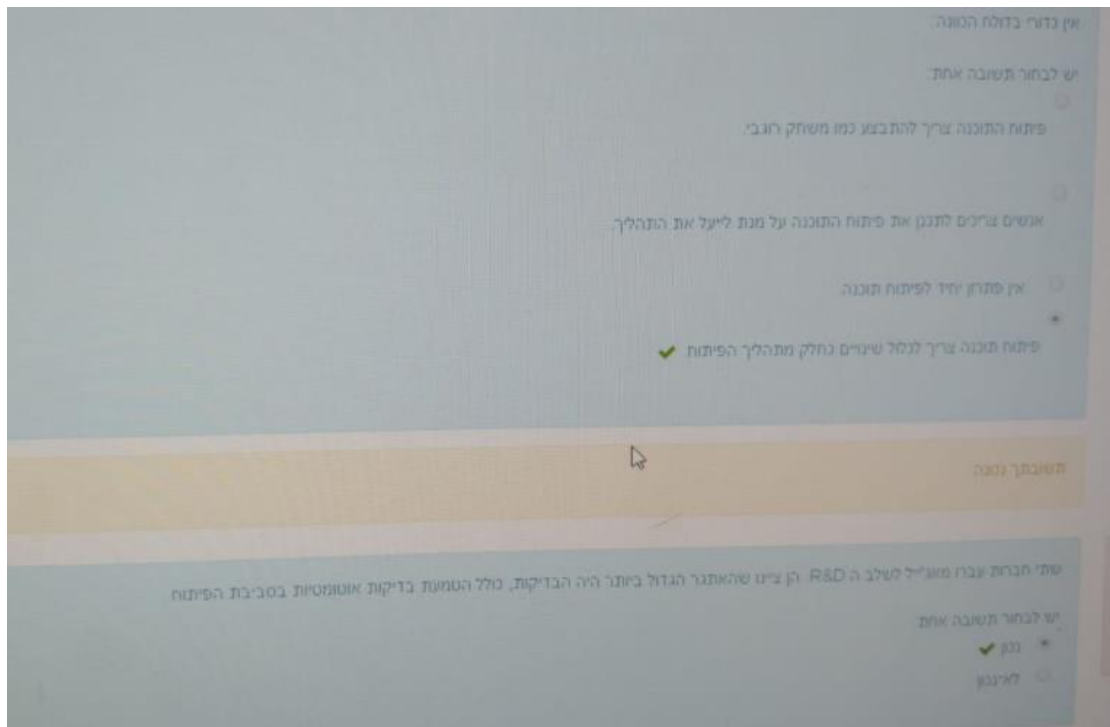
- ☒ מתרחשת לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין
- ☐ מתרחשת לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין
- ☐ מתרחשת לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין
- ☐ מתרחשת לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין

התהליך מתרחש לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין

התהליך מתרחש לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין

התהליך מתרחש לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין

התהליך מתרחש לרוב בין בעלי התכונה והפיתוח המאזין



מטרת שיטת Agile Data היא

יש לבחור תשובה אחת:

☐ להגדיר נתונים

☐ שיטה יחידה ואחידה לניהול נתונים בצוות

☐ להגדיר אוטומציה לעדכון הנתונים בפרויקט התוכנה

☒ להגדיר אסטרטגיה לעבודת צוות של אנשי התוכנה מנקודת מבט של הנתונים ✓

במאמר "Climbing the 'Stairway to Heaven'", מצוינים האתגרים העיקריים במעבר מ CI ל CD, מה אינו מהווה אתגר

יש לבחור תשובה אחת:

☐ קושי בקונפיגורציה של סביבת הלקוח

☐ חוסר בשקיפות ודיווח סטטוס פיתוח

☐ חוסר מעורבות של מנהלי המוצר

☒ מורכבות הקוד ✓

שינוי בדרישות עשוי להוביל לעלויות נוספות בפיתוח. מה עשוי להוריד את העלות?

יש לבחור תשובה אחת:

☒ פיתוח אגילי ✓

☐ פיתוח תוך שימוש חוזר

☐ שכנוע הלקוח לבטל שינויים

☐ פיתוח בשיטת מפל המים

האתגרים פי' שמוגדרים בשיטת ה Agile Data (AD)?

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

☐ מורכבות גבוהה של הנתונים

☒ סדר עדיפות וגישות שונות למפתחים שונים ✓

☒ יתר התמחות של בעלי תפקידי ✓

☐ תיעוד חסר

מי מהבאים נחשב כגורם למשביר התכנה

יש לבחור תשובה אחת או יותר

- ☒ כישלון נרחב של שיטת פיתוח תוכנה מסורתית המוכרת כמפל המים
- ☒ מהווה את הבסיס לשיטת הפיתוח הרציפה
- ☒ אירוע מרכזי של כישלון תוכנה בפיתוח אג'יל
- ☒ הרצון להגדיר יעדים ברורים וצפויים

תשובתך נכונה

מה ההבדל בין PBL ו SPBL

יש לבחור תשובה אחת

PBL לא ניתן לעדכון

☒ SPBL לא ניתן לעדכון

SPBL מתייחס לדרשות PBL למוצר

אין הבדל

במסגרת RUP מתוארים חזיתות שונות למעשה הנדרשות לפתור בעיות. הן דוגמה  , שאחראי על פיתוח כלים המשמשים לאוטומציה של התהליכים.

במסגרת  - ה- Product owner הוא אחראי לקבוע על כולל והכרזות שונות הקשורות בדרך כלל בדרשות או בשינויים. במסגרת  האחראי לניהול הסביבה הוא ה Configuration manager. במסגרת קרסמל נוסף חשיבות רבה בתהליך. אחד התפקידים העיקריים במסגרת זו הוא  תפקיד יומי שמטבעו בדרך כלל בנסף לתפקיד התכנה או הארכיטקט הוא .

תשובתך נכונה

במסגרת RUP התפקידים נחלקים לשלושה קטגוריות: הנדסה, בדיקה, ניהול. יש 30 תפקידים

יש לבחור תשובה אחת

☒ נכון

☐ לא נכון

מי מהבאים נחשב כגורם למשביר התכנה

יש לבחור תשובה אחת או יותר

- ☒ כישלון נרחב של שיטת פיתוח תוכנה מסורתית המוכרת כמפל המים
- ☒ מהווה את הבסיס לשיטת הפיתוח הרציפה
- ☒ אירוע מרכזי של כישלון תוכנה בפיתוח אג'יל
- ☒ הרצון להגדיר יעדים ברורים וצפויים

תפקיד ה Scrum master בסקראם

יש לבחור תשובה אחת:

אף תשובה נכונה

לנהל את התהליכים ולהוביל את הצוות ✓

להגדיר את ה PBL, תוך חשיבה כלכלית

לנהל את הצוות

להגדיר את הדרישות, תיאום מול הלקוח ותינון תכולת SPBL



מה מהבאים נכון לגבי סיפורי משתמש user stories

יש לבחור תשובה אחת:

הסיפור חייב להתייחס לפחות לתכונה אחת.

משקף את פעולות המשתמשים

נכתב על פי תבנית תפקיד המשתמש, מטרה, ערך מוסף. ✓

חייב לנסות מספר דרישות (יותר מאחת)

בפיתוח ממתודולוגית SCRUM, בפגישה היומית הקצובה בת 15 דקות המתבצעת בעמידה (stand up meeting) ובה משתתפים רק חברי צוות הפיתוח. מה מסביר כל חבר צוות:

יש לבחור תשובה אחת:

✓ "מה הושלם מאז הפגישה הקודמת", "מה יושלם עד הפגישה הבאה", "אילו מכשולים עומדים בדרך".

"פרטי העבודה הנדרשת לאותו שבוע", "פרטי העתודה של העבודה לאותו שבוע", "הפקת לקחים מהשבוע הקודם".

"הדגמה של העבודה שהתבצעה מאז הפגישה הקודמת", "מענה לשאלות בנוגע למוצר", "תיאור של הבעיות נפתרו מאז הפגישה הקודמת".

"מה התבצע מאז הפגישה הקודמת", "אילו בעיות התעוררו מאז הפגישה הקודמת", "כיצד נפתרו הבעיות מאז הפגישה הקודמת".



## מהבאים נכון לגבי מתודולוגית RUP?

יש לבחור תשובה אחת או יותר:

☐

לשיטה 4 שלבים חקירה, הרחבה, בנייה ובדיקה

☐

כל התשובות נכונות

☒

תומך בעיצוב תרשימי use case להגדרת הפעולות

☒

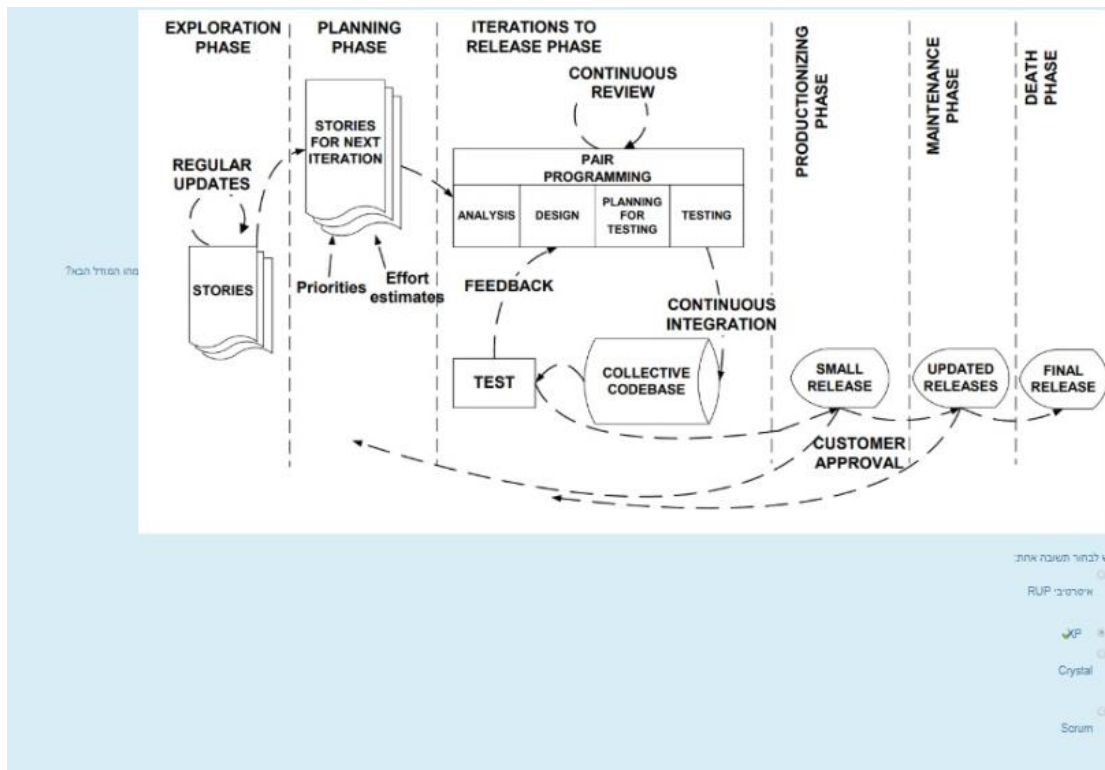
בשלב ההרחבה רוב השחקנים והפעולות ידועים

במתודולוגית RUP פותחו תפקידים חדשים שהותאמו לצרכים ולפעולות הנדרשות לפיתוח במתודולוגיה הזו. לדוגמה  , שאחראי על פיתוח כלים לאוטומציה ולאינטגרציה של התשתיות.

במתודולוגיית  , ה- Product owner הוא אחראי לקשר עם הלקוח ולהבהרת סוגיות הקשורות בדרך כלל בדרישות או בשינויים. במתודולוגיית

, האחראי לניהול הסביבות הוא ה Configuration manager. במתודולוגיית קריסטל כתום, חשיבות ההצגה בתום הסבב. אחד התפקידים

החדשים במתודולוגיה זו הוא  . תפקיד ייחודי שמבוצע בדרך כלל בנוסף לתפקיד המתכנת או הארכיטקט הוא ה  .



מהבאים נכון לגבי הנקודות המתוקות Sweet spot על פי (Cockburn 2002):

יש לבחור תשובה אחת:

מת"יחסות לשיפור בתהליכי הפיתוח האג'ילי

מת"יחסות לאיזון בין הקלילות lightness והמספק sufficient בתהליך פיתוח התוכנה ✓

מת"יחסות לאיזון בין ההתמחויות של בעלי התפקידים בתהליך פיתוח תוכנה

הופכות נתונים data למידע information במערכות מידע

תפקיד ה DBA לפי גישת AD:

יש לבחור תשובה אחת:

כתיבת xml ועיצוב DB

A+C

כל הטיעונים נכונים ✓

בדיקת תסריטי עדכון ל DB

תחזוקה של הסביבה

במאמר "Climbing the "Stairway to Heaven", מצוינים האתגרים העיקריים במעבר מ CI לCD. מה אינו מהווה אתגר

יש לבחור תשובה אחת:

מורכבות הקוד ✓

חוסר מעורבות של מנהלי המוצר

חוסר בשקיפות ודיווח סטאטוס פיתוח

קושי בקונפיגורציה של סביבת הלקוח

מה מהבאים נכון לגבי סיפורי משתמש user stories

יש לבחור תשובה אחת:

☐ משקף את פעולות המשתמשים

☐ חייב לכסות מספר דרישות (יותר מאחת).

☐ הסיפור חייב להתייחס לפחות לתכונה אחת.

☒ נכתב על פי תבנית תפקיד המשתמש, מטרה, ערך מוסף. ✓