

1. O que define um processo de desenvolvimento de software.
2. O que significa Qualidade de Software?
3. Que diferenças existem entre Verificação e Validação de Software?
4. Quais as principais etapas/fases de um processo de desenvolvimento de software (i.e. durante o ciclo de desenvolvimento do software)?
5. Caracterize o processo de desenvolvimento de software conhecido por Waterfall/cascata. Enumere cada uma das etapas e explique cada uma delas.
6. Caracterize o processo de desenvolvimento iterativo e incremental. Explique de que forma este método ultrapassa algumas das debilidades identificadas no modelo waterfall.
7. Que vantagens e desvantagens caracterizam o modelo em Espiral (Spiral) em relação ao waterfall?
8. Compare as metodologias ágeis com o modelo Waterfall (cascata) em relação ao:
 - a. Envolvimento dos Stakeholders
 - b. Reação às alterações
 - c. Benefícios de cada um dos métodos
 - d. Desvantagens de cada um dos métodos
9. Quais os princípios comuns aos métodos ágeis de desenvolvimento de software (i.e. Agile Manifesto)?
10. Descreva a metodologia Scrum, identificando e explicando nomeadamente os papéis (*roles*), as reuniões, os artefactos e o conceito de Sprint que a caracterizam.
11. Qual o papel do Product Owner e do Scrum Master numa equipa? O que os distingue.
12. Qual a importância das daily Scrum meetings? Que perguntas são respondidas nesta reunião?
13. Qual a importância das reuniões de *Scrum Review* e *Scrum Retrospective*? Quando acontecem, quem participa em cada uma delas e o que as distingue?

14. Que diferentes tipos de reuniões fazem parte do Scrum. Explique para que servem e quem nelas participa.
15. O que deve ser alvo de atenção no planeamento de um sprint backlog em Scrum?
16. O que é, e que informação relevante se pode retirar de um Burndown Chart?
17. Explique em que consiste uma User Story e que tipo de informação deve conter. Sugere-se que apresente um exemplo.
18. No âmbito da metodologia XP, em que consiste o Planning Game?
19. No âmbito da metodologia XP, em que consiste o *Refactoring*?
20. Descreva os valores da metodologia XP (eXtreme Programming)
21. Quais as principais práticas associadas à metodologia XP.
22. O que caracteriza (i.e. em que consiste) genericamente a metodologia Ágil Kanban.
23. Qual o principal objetivo da metodologia Kanban, aplicada ao desenvolvimento de software?
24. No que se refere ao dimensionamento do número de membros por equipa, que recomendações são feitas nas metodologias ágeis (Scrum ou eXtreme Programming)?
25. Em que consiste a metodologia por Prototipagem e que tipos de variantes pode ter.
26. O que caracteriza o Teste-Driven Development
27. O que distingue as metodologias ágeis: Kanban, Scrum e Scrumban