

Faculdade UnB Gama - FGA

Professor: André Barros de Sales

Software Matrícula: 211062179 _____

Marcelo de Araújo Lopes _____

Verificação de HUB

Disciplina: Requisitos de

Nome:

Tópico: Lista de

1. As histórias de usuário descrevem o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 88.

A atividade de "Ouvir" conduz à criação de um conjunto de "histórias" (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos

2. O cliente atribuiu um valor (prioridade) a cada história com base no seu valor de negócio?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 88.

no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os mem-

3. A equipe de desenvolvimento avaliou o custo de cada história (medido em semanas ou outra unidade de esforço)?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 88.

requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

4. Histórias que demandam um tempo de desenvolvimento estimado muito longo (ex: mais de três semanas) foram divididas em histórias menores?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 88.

quisitados para o software a ser construído. Cada história (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

5. Os critérios de teste de aceitação são derivados das histórias de usuário?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 90.

e que podem ser revistas pelo cliente. Os testes de aceitação são obtidos de histórias de usuários implementadas como parte de uma versão de software.

6. Os testes de aceitação são especificados pelo cliente e focam em características e funcionalidades visíveis e revisáveis por ele?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 90.

E Os testes de aceitação da XP, também denominados *testes de cliente*, são especificados pelo cliente e mantêm o foco nas características e na funcionalidade do sistema total que são visíveis e que podem ser revistas pelo cliente. Os testes de aceitação são obtidos de histórias de usuários implementadas como parte de uma versão de software.

7. Os critérios de aceitação foram definidos antes do início da codificação para a história correspondente?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 91.

Somando-se às apresentadas, a IXP modifica uma série de práticas XP existentes. O desenvolvimento orientado por histórias (*story-driven development*, *SDD*) insiste que as histórias para testes de aceitação sejam escritas antes de gerar uma única linha de código. O projeto orientado

8. O backlog é uma lista priorizada de requisitos ou funcionalidades que fornecem valor comercial ao cliente?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 95.

negocio. Cada um desses padrões de processos define um conjunto de ações de desenvolvimento:
ssos *Registro pendente de trabalhos (Backlog)* — uma lista com prioridades dos requisitos ou funcionalidades do projeto que fornecem valor comercial ao cliente. Os itens podem ser adi-

9. O backlog é dinâmico, permitindo a adição de novos itens a qualquer momento para introduzir mudanças?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 95.

negocio. Cada um desses padrões de processos define um conjunto de ações de desenvolvimento.
ssos *Registro pendente de trabalhos (Backlog)* — uma lista com prioridades dos requisitos ou funcionalidades do projeto que fornecem valor comercial ao cliente. Os itens podem ser adicionados a esse registro em qualquer momento (é assim que as alterações são introduzidas). O gerente de produto avalia o registro e atualiza as prioridades conforme requisitado.

10. O gerente de produto avalia o backlog e atualiza as prioridades conforme necessário?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 95.

funcionalidades do projeto que fornecem valor comercial ao cliente. Os itens podem ser adicionados a esse registro em qualquer momento (é assim que as alterações são introduzidas). O gerente de produto avalia o registro e atualiza as prioridades conforme requisitado.

11. As histórias no backlog estão ordenadas considerando o valor para o cliente e o risco de desenvolvimento?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 89.

Cientes e desenvolvedores trabalham juntos para decidir como agrupar histórias para a versão seguinte (o próximo incremento de software) a ser desenvolvida pela equipe XP. Conseguindo chegar a um *compromisso básico* (concordância sobre quais histórias serão incluídas, data de entrega e outras questões de projeto) para uma versão, a equipe XP ordena as histórias a ser desenvolvidas em uma das três formas: (1) todas serão implementadas imediatamente (em um prazo de poucas semanas), (2) as histórias de maior valor serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro ou (3) as histórias de maior risco serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro.

12. O backlog serve como base para planejar as próximas versões a serem desenvolvidas?

Referência: PRESSMAN, Roger S. Desenvolvimento ágil. In: _____. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. [S.l.: s.n., s.d.]. cap. 3, p. 95.

compartimentalizadas,
comunicação e
feedback frequente
por parte dos clientes.

gerente de produto analisa o registro e analisa as prioridades conforme requisitos.

Urgências (corridas de curta distância) sprints — consistem de unidades de trabalho solicitadas para atingir um requisito estabelecido no registro de trabalho (backlog) e que precisa ser ajustado dentro de um prazo já fechado (janela de tempo)¹⁴ (tipicamente 30 dias).