**Questões:**

**Aula 01:**

1. No Scrum, os sprints geralmente têm uma duração de uma a quatro semanas.
2. Durante um sprint, a equipe trabalha em incrementos do produto de forma contínua.
3. Na revisão do sprint, a equipe demonstra o trabalho concluído ao Scrum Master.
4. A coragem no Scrum envolve enfrentar desafios e problemas durante o desenvolvimento do produto.
5. O foco no Scrum significa priorizar atividades que não contribuem diretamente para os objetivos do produto.
6. O respeito no Scrum não é importante para promover um ambiente de trabalho saudável.
7. A abertura no Scrum envolve compartilhar informações de forma honesta e direta, mas não reconhecer erros.
8. Os princípios do Scrum são diretrizes fundamentais que não influenciam o comportamento das equipes.
9. Os valores do Scrum não são inspirados no Manifesto Ágil.
10. O Scrum promove uma cultura de colaboração, responsabilidade e estagnação dentro das organizações.

**Gabarito:**

1. Verdadeiro
2. Verdadeiro
3. Falso
4. Verdadeiro
5. Falso
6. Falso
7. Falso
8. Falso
9. Falso
10. Falso

**Aula 02:**

1. O Scrum Master é responsável por representar os interesses do cliente dentro da equipe Scrum.
2. Uma das principais responsabilidades do Product Owner é gerenciar o backlog do produto.
3. O Time de Desenvolvimento é responsável por facilitar o processo Scrum.
4. O Scrum Master atua como facilitador do processo Scrum, garantindo que todas as cerimônias sejam realizadas de forma eficaz.
5. O Product Owner é responsável por priorizar o backlog do produto com base nas necessidades do negócio.
6. O Scrum Master é responsável por remover obstáculos que possam impedir o progresso da equipe.
7. O Time de Desenvolvimento é composto por profissionais especializados em uma única área, o que facilita a entrega de incrementos de produto.
8. O Product Owner é responsável por garantir que a equipe esteja focada nas atividades que agregam mais valor ao cliente e ao negócio.
9. O Scrum Master atua como o representante dos stakeholders e do cliente dentro da equipe Scrum.
10. O Time de Desenvolvimento é responsável por entregar um produto de alta qualidade, incluindo código bem escrito, testado e documentado.

**Gabarito:**

1. Falso
2. Verdadeiro
3. Falso
4. Verdadeiro
5. Verdadeiro
6. Verdadeiro
7. Falso
8. Verdadeiro
9. Falso
10. Verdadeiro

**Aula 03:**

1. O Product Backlog é uma lista estática de funcionalidades do produto.
2. O Product Owner é responsável por gerenciar e priorizar o Product Backlog.
3. Durante a reunião de refinamento do backlog, a equipe Scrum revisa e ajusta os itens do Product Backlog.
4. O Sprint Backlog contém itens selecionados do Product Backlog para serem trabalhados durante um sprint específico.
5. O Sprint Backlog não pode ser ajustado durante o sprint.
6. O Sprint Backlog serve como uma referência diária para o Time de Desenvolvimento durante o sprint.
7. Um incremento no Scrum é uma versão completa e finalizada do produto.
8. Um incremento deve ser funcional e testado.
9. O objetivo principal de um incremento é fornecer valor tangível ao cliente a cada sprint.
10. Os incrementos contribuem para o desenvolvimento contínuo e aprimoramento do produto ao longo dos sprints.

**Gabarito:**

1. Falso
2. Verdadeiro
3. Verdadeiro
4. Verdadeiro
5. Falso
6. Verdadeiro
7. Falso
8. Verdadeiro
9. Verdadeiro
10. Verdadeiro

**Aula 04:**

1. O Sprint Planning é um evento que ocorre no final de cada sprint.
2. Durante a Sprint Planning 1, o Product Owner compartilha a visão geral do produto e os objetivos do sprint com o Time de Desenvolvimento.
3. O Daily Scrum é uma reunião diária do Scrum onde cada membro da equipe responde a três perguntas principais.
4. Durante o Daily Scrum, os membros da equipe devem permanecer sentados para manter a reunião concisa.
5. A Sprint Review ocorre no final de cada sprint e tem como objetivo principal revisar o incremento de produto concluído e obter feedback dos stakeholders.
6. Durante a Sprint Review, a equipe Scrum discute o próximo sprint que ainda está por vir.
7. A Sprint Retrospective ocorre no final de cada sprint, antes do próximo Sprint Planning, e tem como objetivo identificar o que funcionou bem e o que pode ser melhorado no próximo sprint.
8. Durante a Sprint Retrospective, a equipe Scrum responde a quatro perguntas principais.
9. O foco da Sprint Retrospective é na auto-organização da equipe.
10. A Sprint Retrospective é uma prática opcional do Scrum e não é necessária para o sucesso do projeto.

**Gabarito:**

1. Falso
2. Verdadeiro
3. Verdadeiro
4. Falso
5. Verdadeiro
6. Falso
7. Verdadeiro
8. Falso
9. Verdadeiro
10. Falso

**Aula 05:**

1. O Quadro Scrum é uma ferramenta física que não pode ser digitalizada.
2. O Burndown Chart mostra o progresso diário da equipe em relação ao trabalho já concluído no sprint.
3. As Retrospectivas Online são ferramentas que facilitam reuniões presenciais de retrospectiva.
4. O Scrum inclui papéis definidos como Product Owner, Scrum Master e Team Leader.
5. O Sprint Planning é um evento onde a equipe revisa o trabalho realizado no sprint anterior.
6. Os artefatos do Scrum incluem o Product Backlog, Sprint Backlog e Incremento.
7. A cultura ágil valoriza a rigidez e a adesão estrita aos processos.
8. O mindset ágil encoraja a experimentação e a aprendizagem contínua.
9. O foco no valor entregue ao cliente não é uma característica importante da cultura ágil.
10. Cultivar uma cultura ágil dentro da equipe e da organização não é essencial para o sucesso do Scrum.

**Gabarito:**

1. Verdadeiro
2. Falso
3. Falso
4. Falso
5. Falso
6. Verdadeiro
7. Falso
8. Verdadeiro
9. Falso
10. Falso