1)

Os métodos da Engenharia de Software fornecem as informações técnicas para desenvolver software, que envolvem tarefas de comunicação, análise de requisitos, modelagem de projeto e construção de programas, entre outras.  Os métodos da Engenharia de Software se baseiam em princípios que governam cada área da tecnologia.

Considerando os conceitos apresentados, o objetivo final da Engenharia de Software é

**Alternativas:**

* a)

o aprimoramento da comunicação entre a equipe de desenvolvimento e cliente, como forma de aumentar as chances de sucesso.

* b)

a criação e desenvolvimento de estratégias para cumprimento de prazos, com base nas melhores técnicas de gestão de projetos.

* c)

a criação de um produto de software de qualidade, adequado ao seu propósito e nos limites de prazo e orçamento.

Alternativa assinalada

* d)

o compartilhamento das técnicas de programação entre equipes, aumentando assim seu conhecimento técnico.

* e)

o fortalecimento da união da equipe de desenvolvedores, o que aumentará as chances de todos mirem um só objetivo.

2)

Em seu conceito formal, um software apresenta mais elementos do que aqueles com os quais estamos acostumados a defini-lo.  Assim, com o devido rigor na forma, um software consiste de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ que, ao serem executadas, desempenham as funções desejadas.  Além disso, um software é formado por \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ que permitem o armazenamento e a recuperação de dados.  O componente final de um software é formado por \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ relacionadas ao funcionamento, geralmente registradas em meio eletrônico.

Assinale a alternativa que contém as expressões que corretamente completam a sentença dada

**Alternativas:**

* a)

instruções, estruturas de dados, informações descritivas.

Alternativa assinalada

* b)

instruções, informações descritivas, estruturas de dados.

* c)

parametrizações, mídias eletrônicas, soluções.

* d)

instruções, mídias eletrônicas, estruturas de dados.

* e)

soluções, informações descritivas, parametrizações.

3)

Durante os anos 1970 e 1980 foi desenvolvida uma série de técnicas e métodos de Engenharia de Software, como a Programação Estruturada, a Ocultação de Informação e o desenvolvimento Orientado a Objetos.  Foram desenvolvidas ferramentas e notações que compõem a base da Engenharia de Software atual.

Considerando circunstâncias e características da Crise do Software, analise as afirmações que seguem:

I. A expressão "Crise do Software" representa um período recente da existência da Engenharia de Software em que o desenvolvimento de software passou por uma crise técnica, e que foi sanada pelo advento do paradigma de Orientação a Objetos.

II. Trata-se de um período de crise que a atividade de desenvolvimento de software passou e que se caracterizou por fracassos nos projetos, produtos fora das especificações, clientes insatisfeitos e extrapolação de prazos e de orçamentos.

III. Trata-se de eventuais desentendimentos entre desenvolvedores de software relacionados à estilo de codificação, paradigma de programação, entendimento do projeto e demais elementos que caracterizam a atividade de desenvolvimento de software.

É verdadeiro o que se afirma em:

**Alternativas:**

* a)

I e II apenas.

* b)

II apenas.

Alternativa assinalada

* c)

I apenas.

* d)

II e III apenas.

* e)

I, II e III.

4)

A necessidade de desenvolvimento rápido de software e de processos que possam lidar com requisitos que mudam foi reconhecida há muitos anos.  Entretanto, o desenvolvimento mais rápido de software só decolou no final dos anos 1990.  O desenvolvimento rápido de software passou a ser conhecido como desenvolvimento ágil, ou método ágil.

Assinale a alternativa que contém a correta conceituação de Manifesto Ágil

**Alternativas:**

* a)

Manifestação rápida e objetiva feita pelos criadores do Modelo em Cascata defendendo a efetividade da sua metodologia.

* b)

Documento elaborado pelos criadores do pensamento ágil de desenvolvimento, no qual estabelecem as bases deste novo paradigma.

Alternativa assinalada

* c)

Documento elaborado por usuários do Extreme Programming no qual sugerem mudanças estruturais na metodologia.

* d)

Manifestação dos criadores do pensamento ágil na qual estabelecem mudanças no Modelo em Cascata.

* e)

Pequena lista de pontos positivos e pontos negativos das metodologias ágeis, criada pelos seus usuários.