**1** [**Q2040753**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/527d235d-96) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Scrum](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/scrum)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2023 - SEPLAN-RR - Analista de Planejamento e Orçamento - Especialidade: Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2023-seplan-rr-analista-de-planejamento-e-orcamento-especialidade-tecnologia-da-informacao)

Acerca de **metodologias ágeis e linguagens de modelagem**, julgue o item que se segue.

Um*scrum team* é formado por pessoas com quatro papéis: *scrum master*, *product owner,* *manager* e *developers.*

**O Scrum Team é composto por:**  Fórmula:**ST = PO + SM + DT**

1. **Product Owner** (PO) **( Dono do Produto)** ,
2. **Scrum Master** (SM)
3. **Development Team** (DT). **(Time de desenvolvimento)**

**Gabarito: ERRADO.**

A metodologia Scrum é uma abordagem ágil para gerenciamento de projetos de software. O Scrum é composto por três papéis: Scrum Master, Product Owner e o time de desenvolvimento (developers).

O **Scrum Master** é o responsável por garantir que a equipe Scrum esteja seguindo as práticas e princípios do Scrum, além de remover quaisquer impedimentos que estejam afetando a produtividade da equipe.

O **Product Owner** é o responsável por definir as funcionalidades do produto, priorizar as atividades e garantir que o produto atenda aos requisitos do cliente. Por fim, o time de desenvolvimento é formado por profissionais multidisciplinares responsáveis pela entrega do produto.

Portanto, a afirmação apresentada na questão está incorreta, pois não existe um papel chamado "manager" no Scrum. Além disso, é importante ressaltar que existem outras metodologias ágeis além do Scrum, como Kanban, Lean, XP (Extreme Programming), entre outras.

Cada metodologia tem suas próprias características, mas todas elas compartilham a mesma filosofia de trabalho: **priorizar a entrega contínua de valor ao cliente, trabalhar em equipe, ser flexível e adaptável às mudanças e focar na melhoria contínua do processo de desenvolvimento de software.**

**2** [**Q2040751**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/52782fec-96) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Scrum](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/scrum)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2023 - SEPLAN-RR - Analista de Planejamento e Orçamento - Especialidade: Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2023-seplan-rr-analista-de-planejamento-e-orcamento-especialidade-tecnologia-da-informacao)

Acerca de **metodologias ágeis e linguagens de modelagem**, julgue o item que se segue.

No Scrum, os itens do *product backlog* devem ser classificados como de prioridade alta, média ou baixa, para o seu desenvolvimento.

Para quem manja de inglês, segue um link que trata sobre isso:

<https://www.scrum.org/resources/blog/myth-5-scrum-product-backlog-prioritized>

Para quem não manja, vou resumir: A ideia de que o product backlog é uma lista ordenada por prioridade é um mito. Fazer as coisas por ordem de prioridade, não necessariamente leva à geração de valor/produto.

Por exemplo, se você tiver um product backlog cujo objetivo seja criar uma casa para se abrigar das chuvas intensas, o telhado com certeza será o item de maior prioridade. Contudo, esta será a última etapa, pois toda a fundação necessitará ser feita primeiro.

Ou seja, no lugar da prioridade, a ordem de escolha das tarefas levará em conta fatores como dependências, uso eficiente de materiais, disponibilidade de terceiros, reutilização de código, dentre outros.

Notem também que o PO tem papel fundamental nas alterações que ocorrem no product backlog ao longo do desenvolvimento, e várias alterações no ordenamento são feitas por ele.

**O backlog é uma lista de tarefas que tem um determinado prazo para ser entregue.** Simples assim.

É possível acompanhar de perto o andamento de cada projeto, fazendo com que o trabalho seja organizado por etapas, como um . Com uma divisão categorizada entre:

* Corrigindo,
* Testando,
* Documentando e
* Entregue.

Fonte: Movikesk

**Gabarito: ERRADO**

Embora seja comum classificar os itens do Product Backlog em alta, média ou baixa prioridade, essa não é uma prática obrigatória no Scrum. O que é importante é que o Product Backlog seja ordenado de acordo com a sua prioridade, de forma que os itens mais importantes estejam no topo da lista e os menos importantes estejam no final.

A ordem do Product Backlog é definida pelo Product Owner em conjunto com a equipe de desenvolvimento, levando em consideração fatores como valor de negócio, riscos, dependências, complexidade e esforço necessário para implementação.

A equipe de desenvolvimento é responsável por determinar a quantidade de trabalho que pode ser realizada em cada Sprint, com base na capacidade da equipe e na complexidade dos itens do Product Backlog que foram selecionados para a Sprint. A partir dessa capacidade, a equipe seleciona os itens de maior prioridade do Product Backlog e se compromete a entregá-los ao final da Sprint.

Em resumo, embora a classificação de alta, média e baixa prioridade seja comum, o mais importante é que os itens do Product Backlog sejam ordenados de acordo com a sua prioridade e que a equipe de desenvolvimento seja capaz de entregar o máximo valor possível a cada Sprint.

**3** [**Q2020841**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb71b55e-8e) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos **conceitos de engenharia de *softwares*, métodos ágeis, teste de*software* e estimativas,** julgue os itens subsequentes.

O teste automatizado usualmente é mais apropriado que o teste manual quando a interface do usuário do aplicativo muda consideravelmente em prazos curtos e a automação de teste ainda não está disponível.

✅Gabarito(Errado)

O teste automatizado usualmente é mais apropriado que o teste manual quando a interface do usuário do aplicativo muda consideravelmente em prazos curtos e a automação de teste ainda não está disponível.

A ideia dos testes automatizados é serem executados em processos repetitivos e que possam ser executados por longos períodos, para que assim o esforço de criação seja compensatório.

Um dos principais desafios da automação de testes é o bom desenvolvimento, a manutenção e a atualização dos scripts de teste. Quando desatualizados e/ou incorretos, também podem falhar, perdendo a eficácia.

Até mesmo a automação depende da interferência humana. Assim sendo, certamente testes automatizados não excluem a necessidade de um teste manual de software. Inclusive, a iniciativa de automação pode ser iniciada a partir de um processo de teste manual, estabelecido e maduro.

Fontes: <https://www.cedrotech.com/blog/testes-de-software-manuais-x-automatizados/>

<https://www.testingcompany.com.br/blog/teste-manual-de-software-ou-automatizado-qual-leva-a-melhor>

**4** [**Q2020840**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb6f0065-8e) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos **conceitos de engenharia de *softwares*, métodos ágeis, teste de*software* e estimativas,** julgue os itens subsequentes.

O teste com base em casos de uso é um procedimento efetivo para se alcançar o resultado pretendido com um teste de integração do sistema.

Certo

O teste baseado em caso de uso é uma técnica eficaz para validar se o software atende aos requisitos de negócio e às expectativas do usuário final, além de ajudar a identificar problemas e defeitos no software antes de sua implantação.

**5** [**Q2020839**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb6c11f3-8e) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos **conceitos de engenharia de *softwares*, métodos ágeis, teste de*software* e estimativas,** julgue os itens subsequentes.

Na seleção de casos para os testes de unidade, uma estratégia eficaz é a do teste baseado em diretriz, em que os casos são escolhidos com base nas indicações geradas a partir de erros mais comuns identificados no desenvolvimento dos programas.

**✅Gabarito(Certo)**

8.1.2 Escolha de casos de teste unitário

Duas estratégias que podem ser eficazes para ajudar você a escolher casos de teste. São elas:

1. Teste de partição, em que você identifica os grupos de entradas que possuem características comuns e devem ser tratados da mesma maneira. Você deve escolher os testes dentro de cada um desses grupos.

2. Testes baseados em diretrizes, em que você usa as diretrizes de testes para escolher casos de teste. Essas diretrizes refletem a experiência anterior dos tipos de erros que os programadores cometem frequentemente no desenvolvimento de componentes.

Fonte: Engenharia de Software - Iam Sommerville - 9° Edição.

**6** [**Q2020838**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb68a799-8e) [Métricas de Software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metricas-de-software)[Análise de Pontos de Função](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-de-pontos-de-funcao)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos **conceitos de engenharia de *softwares*, métodos ágeis, teste de*software* e estimativas**, julgue os itens subsequentes.

Segundo o IFPUG, na contagem de pontos de função, o número de consultas externas (EQs) considera a quantidade de recuperação de dados gerados por dados derivados matematicamente de arquivos de interface externa (EIFs).

✅Gabarito(Errado)

Dados derivados matematicamente significa que algum cálculo/processamento foi realizado. Sendo assim a definição não pode estar associado à consultas externas (EQs), e sim a à Saídas Externas - SEs".

Afirmação Verdadeira:

Uma Consulta Externa - CE constitui-se de dados extraídos de Arquivos Lógicos Internos (ALIs), de Arquivos de Interface Externa (AlEs) e/ou de Informações de Controle sem realizar cálculos ou manutenção nos arquivos que cruzam a fronteira do sistema e sem alterar seu comportamento.

Fontes: Q1085944

**7** [**Q2020837**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb65ceea-8e) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos conceitos de **engenharia de *softwares*, métodos ágeis, teste de*software* e estimativas,** julgue os itens subsequentes.

Diferentemente do Scrum, o Kanban não prescreve interações com metas pré-definidas e de mesmo tamanho para a execução de atividades, como, por exemplo, as de planejamento, de desenvolvimento e de liberação.

Os desenvolvedores são incentivados a completar a sua tarefa atual antes de iniciarem outra. Isso reduz o tempo de ciclo, melhora a qualidade do trabalho e aumenta a capacidade da equipe de fornecer funcionalidades de software com maior frequência para os envolvidos.

**8** [**Q2020835**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb601462-8e) [Engenharia de Requisitos ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)[Prototipação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/prototipacao) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

No que diz respeito à **elicitação e gerenciamento de requisitos, histórias do usuário, requisitos e experiência do usuário bem como protótipos e histórias de aceitação,** julgue o item que se segue.

Para capturar os requisitos da interface de um sistema, os protótipos podem ser desenhados como *mockups*, mesmo que estes não permitam interações do usuário com a execução das funcionalidades.

Os protótipos de interface do usuário, conhecidos como **mockups ou wireframes**, podem ser criados durante a fase de elicitação de requisitos para ajudar a capturar os requisitos da interface do usuário.

Eles fornecem uma representação visual das funcionalidades do sistema e da disposição dos elementos de interface do usuário, mas geralmente não têm funcionalidade interativa.

**Mockups e wireframes** são ferramentas úteis para ajudar a comunicar o design da interface do usuário aos desenvolvedores, testadores e stakeholders do projeto.

﻿Eles podem ser facilmente modificados e refinados à medida que novas informações e requisitos são capturados durante o processo de desenvolvimento do software.

**Portanto, a alternativa correta é: Certo.**

**9** [**Q2020834**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb5c0634-8e) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

No que diz respeito à **elicitação e gerenciamento de requisitos, histórias do usuário, requisitos e experiência do usuário bem como protótipos e histórias de aceitação,** julgue o item que se segue.

Um dos critérios de boa qualidade para uma história de usuário é o denominado critério pequeno, ou seja, aquele cujo desenvolvimento da história deve representar um trabalho desenvolvido dentro de um limite de tempo de duração específica.

**Gabarito: Errado.**

O critério pequeno é um dos critérios de boa qualidade para as tarefas de uma história de usuário, e não para a história em si. Uma história de usuário deve ser independente, negociável, valiosa, estimável, pequena e testável.

**10** [**Q2020833**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb573eb0-8e) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

No que diz respeito à **elicitação e gerenciamento de requisitos, histórias do usuário, requisitos e experiência do usuário bem como protótipos e histórias de aceitação**, julgue o item que se segue.

Em uma história de usuário, em que se deseja fazer *login* com a impressão digital do cliente para o seu acesso à sua conta bancária, um exemplo correto de critério de aceitação é: dado que estou realizando *login* com minha digital, quando eu colocar o dedo cadastrado no leitor, então consigo acessar minha conta.

**Gabarito: CERTO.**

O **critério de aceitação** é uma parte importante das histórias de usuário, pois ajuda a definir como a história deve ser implementada e testada para que seja considerada completa e bem-sucedida. Basicamente, um critério de aceitação é uma afirmação ou condição que deve ser cumprida para que a história seja considerada "aceita".

No exemplo citado na questão, o critério de aceitação apresentado está correto. Ele afirma que, se o usuário estiver realizando o login com sua digital cadastrada, e colocar o dedo no leitor, então ele deve conseguir acessar sua conta. Ou seja, essa é uma condição que deve ser atendida para que a história seja considerada completa e bem-sucedida.

**11** [**Q2020832**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb53e57b-8e) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

No que diz respeito à **elicitação e gerenciamento de requisitos, histórias do usuário, requisitos e experiência do usuário bem como protótipos e histórias de aceitação,** julgue o item que se segue.

No gerenciamento de requisitos, uma adequada configuração, em particular, de uma especificação tem a propriedade de ser imutável.

ERRADO.

No gerenciamento de requisitos, é importante manter uma documentação precisa e atualizada dos requisitos do sistema em uma especificação. No entanto, essa especificação não deve ser imutável, pois os requisitos podem mudar à medida que o projeto avança e os requisitos do usuário são melhor compreendidos.

É importante que a especificação seja flexível o suficiente para acomodar mudanças nos requisitos e que haja um processo formal para gerenciar as mudanças. Isso pode incluir a revisão e aprovação de alterações nos requisitos pelos stakeholders relevantes e a atualização da documentação dos requisitos para refletir as mudanças.

Manter uma especificação imutável pode impedir a equipe de desenvolvimento de adaptar-se às mudanças nos requisitos e pode resultar em um sistema que não atenda às necessidades do usuário ou do cliente. Portanto, a flexibilidade e a capacidade de gerenciar mudanças são considerações importantes no gerenciamento de requisitos.

**12** [**Q2020830**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb4e2fc7-8e) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca de **conceitos e técnicas do projeto de *software*, desenvolvimento orientado por comportamento (BDD) e desenvolvimento guiado por testes (TDD),** julgue os itens subsequentes.

No desenvolvimento guiado por testes (TDD), utiliza-se uma linguagem derivada do domínio do negócio para a definição dos casos de testes, ao passo que, no desenvolvimento orientado por comportamento (BDD), prioriza-se uma linguagem de programação que apoie a correção na implementação dos cenários de uso.

É exatamente o contrário

**TDD** é um teste onde envolve os desenvolvedores

BDD **ele pode ser aplicado por todos os membros do time, e não apenas pelos desenvolvedores.**O BDD encoraja a colaboração entre desenvolvedores, setores de qualidade e pessoas de negócios em um projeto de software

Vou falar só sobre o BDD, pq acredito que todos tenham mais conhecimento do TDD

o BDD surge mais pelo fato de projetos grandes serem muito difíceis de implementar o TDD, BDD é técnica de desenvolvimento ágil que visa integrar regras de negócios com linguagem de programação, focando o comportamento do software.

Ele usa uma linguagem ubíqua. Que é uma linguagem onde todos falam igual (um cliente jamais fala igual um desenvolvedor, por exemplo). Então a equipe deve definir a sua linguagem que todos entendam

BDD não anula o TDD, ele soma, com isso pode-se dizer que é a evolução. A comunicação entre equipes, um atributo fundamental no ágil, é muito forte com o BDD, já que o negócio estará ainda mais fazendo parte do desenvolvimento do software

(BDD) é um processo de desenvolvimento que prioriza a colaboração entre equipes técnicas e não técnicas. Usando o BDD, **os casos de teste são escritos em linguagem natural** e levam em conta os valores e a funcionalidade do usuário da sua empresa.

**13** [**Q2020824**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/bb3c8d45-8e) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BNB - Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-bnb-analista-de-sistemas-desenvolvimento-de-sistemas)

A respeito de **DevOps**, julgue o item subsequente.

Testes automatizados locais, atualização local a partir do repositório central, novos testes automatizados locais e atualização do repositório central a partir do local são as etapas de integração contínua.

**Gabarito: CERTO.**

DevOps é uma metodologia de desenvolvimento de software que visa integrar as equipes de desenvolvimento e operações para criar e implantar software de forma mais rápida e confiável. A integração contínua é uma prática importante em DevOps, que consiste em integrar o código de vários desenvolvedores em um repositório central de forma contínua.

As etapas mencionadas na questão fazem parte do processo de integração contínua. Basicamente, elas consistem em:

Realizar testes automatizados no próprio computador para verificar se o código funciona corretamente;

Fazer uma atualização local do código a partir do repositório central (onde todos os desenvolvedores enviam o código);

Realizar novos testes automatizados no próprio computador para verificar se a atualização foi feita corretamente;

Enviar as alterações para o repositório central, para que os demais desenvolvedores possam acessar as mudanças feitas.

O objetivo é garantir que todas as alterações feitas no código sejam testadas automaticamente e integradas ao código principal de forma contínua, evitando erros e problemas no futuro. Isso permite que o software seja desenvolvido e implantado de forma mais rápida e confiável, o que é essencial em um ambiente de desenvolvimento ágil.

**15** [**Q1988567**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/0a8d5d4d-6c) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - TRT - 8ª Região (PA e AP) - Analista Judiciário - Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-trt-8-regiao-pa-e-ap-analista-judiciario-tecnologia-da-informacao)

A respeito de **testes automatizados, no contexto de DevOps e DevSecOps,** assinale a opção correta.

**A** Em um teste unitário, os métodos da classe sendo testada e suas dependências podem ter relação com recursos externos.

**B** Os bugs são detectados no final do ciclo de desenvolvimento, o que pode aumentar o tempo na criação de novos produtos.

**C** Os testes unitários são testes de caixa preta com cada função que compõe o *software*.

**D** O TDD (*Test Driven Development*) eleva o nível dos testes unitários e tem como característica criar a classe de testes antes da classe de produção, de forma que os testes guiem o código a ser implementado.

**E** Os testes de integração são caracterizados pela verificação de partes internas do sistema, que se inter-relacionam entre si, conforme definido pelos clientes.

**Gabarito correto: Letra D**

**16** [**Q1966421**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4cb097c-3d) [Metodologia de desenvolvimento de software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metodologia-de-desenvolvimento-de-software)[Análise Estruturada](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-estruturada)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

Julgue o item a seguir, em relação a **NPS (Net Promoter Score) e métricas de UXD (User Experience Design).**

A dimensão descritiva das métricas de UX mostra ao analista o que aconteceu em relação aos produtos digitais da organização.

**Métricas descritivas:** para ajudar a contar o que aconteceu;

**Métricas de percepção:** para concentrar em como os clientes percebem o produto;

**Métricas de resultados:** para ajudar a descrever o que os clientes fizeram ou esperam fazer com base em suas percepções.

Essas categorias de métricas correspondem essencialmente às três categorias de métricas de UX: usabilidade, engajamento e conversão.

Fonte:

<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2014/06/choosing-the-right-metrics-for-user-experience.php>

**17** [**Q1966420**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4bfaacd-3d) [Métricas de Software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metricas-de-software)[Análise de Pontos de Função](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-de-pontos-de-funcao)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

Julgue o item a seguir, em relação a **NPS (Net Promoter Score) e métricas de UXD (User Experience Design).**

As dimensões de resultado das métricas de UX descrevem os clientes que compraram a solução de *software,*assim como suas percepções a respeito dessa compra.

**Métricas descritivas**: para ajudar a contar o que aconteceu;

**Métricas de percepção**: para concentrar em como os clientes percebem o produto;

**Métricas de resultados**: para ajudar a descrever o que os clientes fizeram ou esperam fazer com base em suas percepções.

Essas categorias de métricas correspondem essencialmente às três categorias de métricas de UX: usabilidade, engajamento e conversão.

Fonte:

<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2014/06/choosing-the-right-metrics-for-user-experience.php>

**18** [**Q1966419**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4bb91ea-3d) [Métricas de Software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metricas-de-software)[Análise de Pontos de Função ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-de-pontos-de-funcao)[Análise Estruturada](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-estruturada)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

Julgue o item a seguir, em relação a **NPS (Net Promoter Score) e métricas de UXD (User Experience Design).**

No NPS, os clientes são categorizados em neutros, promotores ou detratores.

* **PROMOTORES:**aqueles que estão completamente satisfeitos com a sua empresa e responderam a sua pesquisa com notas 9 e 10;
* **NEUTROS:**clientes que consideram o seu negócio indiferente, ou seja, não estão satisfeitos ou insatisfeitos. Eles atribuíram notas 7 e 8;
* **DETRATORES:** consumidores que não estão nada satisfeitos com a sua organização e tiveram uma experiência muito negativa. Eles responderam a sua pesquisa com notas de 0 a 6.

**19** [**Q1966418**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4b6f36d-3d) [Métricas de Software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metricas-de-software)[Análise de Pontos de Função](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-de-pontos-de-funcao)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

Julgue o item a seguir, em relação a **NPS (Net Promoter Score) e métricas de UXD (User Experience Design).**

O NPS é um KPI (*key performance indicator*) usado para avaliar a satisfação geral e a probabilidade de recomendação de determinado serviço.

O **Net Promoter Score (NPS)** é uma métrica de lealdade do cliente criada por Fred Heichheld em 2003 através de uma publicação de um artigo chamado The One Number You Need to Grow na revista da Universidade Harvard, com o objetivo de medir o grau de lealdade dos clientes das empresas de qualquer segmento, trazendo reflexos da experiência e satisfação dos clientes. O **indicador-chave de performance (KPI) é amplamente utilizado em virtude da sua simplicidade, confiabilidade e flexibilidade**.

O NPS revolucionou os modelos de pesquisa de satisfação de clientes, substituindo os métodos de pesquisa mais obsoletos, que, em sua maioria, tornam as pesquisas de pós-venda longas, cansativas e chatas para o cliente. NPS©, Net Promoter© e Net Promoter© Score são marcas registradas da Satmetrix Systems Inc., Bain & Company e Fred Heichheld.

**20** [**Q1966417**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/d4b2e9e5-3d) [XP (eXtreme Programming) ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/xp-extreme-programming)[Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - BANRISUL - Analista de Transformação Digital](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-banrisul-analista-de-transformacao-digital)

Determinada equipe de produção textual foi avaliada quanto à sua produtividade de entrega, no período de quatro semanas, num contexto de gerenciamento ágil. Verificou-se que, na primeira semana, a equipe entregou 4 histórias; na segunda semana, entregou 6 histórias; na terceira semana, entregou outras 6 histórias; e na quarta semana, entregou 4 histórias. A média de produtividade foi de 5 histórias e o desvio padrão foi 1.

Com base na situação hipotética apresentada, julgue o item que se segue.

O *delivery rate,* por semana, está entre 6 e 6,5.