**181** [**Q1874528**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/27906c00-94) [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 - 2021 - TJ-RJ - Analista Judiciário - Analista de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-tj-rj-analista-judiciario-analista-de-sistemas)

Na **metodologia Scrum, o rito que tem como finalidade refletir sobre o andamento das atividades na *sprint***é conhecido como

**A** *review.*

**B** *daily.*

**C** *backlog.*

**D** *retrospectiv.*

**E** *planning.*

Monstro Imparável

21 de Março de 2022 às 09:21

"Na metodologia Scrum, o rito que tem como finalidade refletir sobre o **andamento das atividades na sprint** é conhecido como."

Ao meu ver seria a reunião diária (B), que ocorre durante a sprint em andamento, e não a retrospectiva.

A retrospectiva ocorre apenas após a sprint e não durante.

Jim Halpert

19 de Abril de 2022 às 19:33

Discordo do gabarito. Definições de **RETROSPECTIVA**e **DAILY**:

" a **retrospectiva** é uma **oportunidade de a equipe avaliar a si mesma**. É o momento em que os colaboradores podem refletir suas práticas e prospectar as melhorias a serem aplicadas. O final dessa reunião marca o fim oficial da Sprint."

"Ao longo da execução, a equipe se reúne diariamente para **avaliar o andamento das tarefas e compartilhar seus progressos e dificuldades**. Geralmente as **dailys** levam cerca de 15 minutos e buscam responder três perguntas de forma objetiva:

* O que eu fiz ontem?
* O que eu farei hoje?
* Estou enfrentando algum obstáculo?"

Portanto, acredito que o gabarito correto seria a letra B.

FONTE: <https://artia.com/scrum/>

Gloomy Gulch

20 de Agosto de 2022 às 04:48

**sprint review** foca no produto

**sprint retrospective**, no processo

**182** [**Q1851805**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/466a4a19-4e) [Qualidade de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/qualidade-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SEFAZ-AL - Auditor Fiscal de Finanças e Controle de Arrecadação da Fazenda Estadual](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-sefaz-al-auditor-fiscal-de-financas-e-controle-de-arrecadacao-da-fazenda-estadual)

Julgue o item a seguir, a respeito de **engenharia de *software*, metodologias de desenvolvimento, ciclo de vida, qualidade de *software* e UML**.

Do ponto de vista da qualidade de *software*, para o desenvolvimento de sistemas complexos e de grande porte, o mais importante é estabelecer uma cultura e uma abordagem positiva da qualidade pelos membros da equipe, não sendo necessário ou relevante um gerenciamento formal da qualidade de *software.*

Bruno AUD

06 de Dezembro de 2021 às 12:11

A estruturação do gerenciamento da qualidade de software é estruturado em 3 atividades.

1. **Garantia** da qualidade: framework de procedimentos organizacionais e padrões que conduzem a um software de alta qualidade.
2. **Planejamento** de qualidade: seleção de procedimentos e padrões apropriados deste framework.
3. **Controle** de qualidade: definição e aprovação de processos que assegurem que a equipe de desenvolvimento tenha seguido os procedimentos e os padrões.

Seria uma bagunça o gerenciamento sem algumas formalidades.

Logo, gabarito errado.

**183** [**Q1851804**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/466678bc-4e) [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 - 2021 - SEFAZ-AL - Auditor Fiscal de Finanças e Controle de Arrecadação da Fazenda Estadual](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-sefaz-al-auditor-fiscal-de-financas-e-controle-de-arrecadacao-da-fazenda-estadual)

Julgue o item a seguir, a respeito de **engenharia de *software*, metodologias de desenvolvimento, ciclo de vida, qualidade de *software* e UML.**

Os métodos ágeis são métodos de desenvolvimento incremental, com incrementos pequenos e em prazos curtos, e envolvem os clientes no processo de desenvolvimento para obter*feedback* rápido sobre a evolução dos requisitos.

Bruno AUD

10 de Janeiro de 2022 às 08:04

Definição redonda de metodologia ágeis.

É bom lembrar que agilidade é resposta a mudanças e adaptabilidade. Algumas premissas:

* Foco em **valor**, saber o que realmente faz a diferença para o negócio e pessoas.
* Ciclos curtos, iterativos-incrementais, na escala de horas, dias e semanas.
* Gestão visual, realismo e transparência, tomando decisões diariamente.

Logo, gabarito certo.

**184** [**Q1831223**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/2e656e50-2f) [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 - 2021 - SEFAZ-CE - Auditor Fiscal de Tecnologia da Informação da Receita Estadual](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-sefaz-ce-auditor-fiscal-de-tecnologia-da-informacao-da-receita-estadual)

   Um analista foi designado para assumir a gerência de um projeto de TI que envolve o desenvolvimento de*software*estratégico parte de um programa de projetos que está sendo gerenciado de maneira tradicional em sua organização. Mesmo a organização utilizando o COBIT 2019 como referência para sua governança de TI, o projeto em destaque já foi cancelado por insucesso em sua condução. Esse insucesso decorre da contínua evolução dos requisitos, o que dificulta o entendimento do escopo do projeto em seu início.

Tendo como referência essa situação hipotética, julgue o item a seguir.

Caso fosse utilizada a **versão mais recente do SCRUM** para gerenciar o referido projeto, os ***developers***seriam os responsáveis em criar o***Sprint backlog*** contendo os requisitos do projeto.

Lucas Bulcão

24 de Outubro de 2021 às 15:32

De acordo com o Guia Scrum 2020, página 6, **os Developers são sempre responsáveis por:**

- **Criar um plano para a Sprint, o Sprint Backlog;**

- Introduzir gradualmente qualidade aderindo a uma Definição de Pronto;

- Adaptar seu plano a cada dia em direção à meta da Sprint; e,

- Responsabilizar-se mutuamente como profissionais.

Ademais, na página 12, afirma-se o seguinte: **O Sprint Backlog é um plano feito por e para os Developers.**

Por fim, o Sprint Backlog é composto pela Meta da Sprint (por que), **o conjunto de itens do Product Backlog selecionados para a Sprint (o que)**, bem como um plano de ação para entregar o Incremento (como).

Portanto, gab. C

**Guia Scrum 2020**

Julius BR

02 de Novembro de 2021 às 09:33

Marquei errado e marcaria de novo. Entendo que o Sprint Backlog contém os requisitos da sprint. O que contém os requisitos do projeto é o Product Backlog

Consta em http://www.desenvolvimentoagil.com.br:

"O **Sprint Backlog** é uma lista de tarefas que o Scrum Team se compromete a fazer em um **Sprint**."

"O **Product Backlog** é uma lista contendo todas as funcionalidades desejadas para um **produto**. O Product Backlog não precisa estar completo no início de um projeto. Pode-se começar com tudo aquilo que é mais óbvio em um primeiro momento. Com o tempo, o Product Backlog cresce e muda à medida que se aprende mais sobre o produto e seus usuários."

Mr. Robot

21 de Outubro de 2021 às 01:30

jurava que era o backlog do produto que tinha os requisitos do projeto

Maximiliano William Alves

12 de Janeiro de 2022 às 23:17

Ta certa a questão, o Sprint possui os requisitos do projeto, mas não todos, logicamente. Pois os requisitos na totalidade constam no Product Backlog.

Elandro Caniela

13 de Abril de 2022 às 21:39

Para o SCRUM todas as pessoas envolvidas são chamados de Developers, achei que era o time de desenvolvimento

**185** [**Q1831222**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/2e625b7c-2f) [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 - 2021 - SEFAZ-CE - Auditor Fiscal de Tecnologia da Informação da Receita Estadual](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-sefaz-ce-auditor-fiscal-de-tecnologia-da-informacao-da-receita-estadual)

   Um analista foi designado para assumir a gerência de um projeto de TI que envolve o desenvolvimento de*software*estratégico parte de um programa de projetos que está sendo gerenciado de maneira tradicional em sua organização. Mesmo a organização utilizando o COBIT 2019 como referência para sua governança de TI, o projeto em destaque já foi cancelado por insucesso em sua condução. Esse insucesso decorre da contínua evolução dos requisitos, o que dificulta o entendimento do escopo do projeto em seu início.

Tendo como referência essa situação hipotética, julgue o item a seguir.

Uma solução para o problema em destaque seria aplicar abordagem ágil de gerenciamento de projetos, de modo que fossem criados protótipos e lançadas versões com o objetivo de refinar os requisitos e, assim, definir e redefinir o escopo em todo o projeto.

Wendel F. R. da Silva

01 de Fevereiro de 2022 às 23:31

Esse comentário do **Bruno Aprigio AUD**

é referente a Q1831224

<https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/2e682e8c-2f>

Na abordagem tradicional, para que o problema apontado fosse resolvido, deveria ser criada uma EAP a cada mudança de escopo, já que a EAP conteria os pacotes de trabalho, seus critérios de aceitação e as exclusões do projeto, o que ajudaria a atender às expectativas das partes interessadas.

**Errado**

Já essa questão (Q1831222) está correta

<https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/2e625b7c-2f>

Uma solução para o problema em destaque seria aplicar abordagem ágil de gerenciamento de projetos, de modo que fossem criados protótipos e lançadas versões com o objetivo de refinar os requisitos e, assim, definir e redefinir o escopo em todo o projeto.

**Certo**

2022\_EH\_NOIS

25 de Fevereiro de 2022 às 18:16

Sem causar polêmica: a prototipagem não seria evolucionário? Iterativo e incremental seria o ágil.

Uma solução para o problema em destaque seria aplicar abordagem ágil de gerenciamento de projetos, de modo que fossem criados protótipos e lançadas versões com o objetivo de refinar os requisitos e, assim, definir e redefinir o escopo em todo o projeto.

**186** [**Q1831203**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/2e284eb6-2f) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SEFAZ-CE - Auditor Fiscal de Tecnologia da Informação da Receita Estadual](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-sefaz-ce-auditor-fiscal-de-tecnologia-da-informacao-da-receita-estadual)

Com relação à **arquitetura de desenvolvimento de *software***, julgue o item a seguir.

No teste de unidade de um *software*, diante da presença de uma classe geral com especializações, é preciso testar um método definido na superclasse em cada uma de suas subclasses.

Bruno AUD

17 de Janeiro de 2022 às 08:29

A generalização ou herança torna o teste de classes de objeto mais complicado. A operação que é herdada **pode fazer suposições** sobre outras operações e atributos. Essas operações podem não ser válidas em algumas subclasses que herdam a operação. Portanto, é necessário testar a operação herdada em **todos os contextos** de uso. Logo, para se certificar de que o método **funciona** em todas as subclasses é preciso testar um método definido na superclasse **em cada** uma de suas subclasses. Sommerville

Gabarito certo.

Concurseiro de TI

26 de Janeiro de 2022 às 23:51

**CERTO**

Não tem segredo, o Teste de Unidade testa TODOS OS CAMINHOS INTERNOS IMPORTANTES da CLASSE. Logo se um classe tem subclasses, vai ter que testar o caminho do dado até as subclasses, pois está um um caminho importante.

Filipe

16 de Fevereiro de 2022 às 10:02

Questão correta, e é lindo desenvolver assim, pois se mantém controle de todas as possibilidades do método, e podemos alterar o código sem medo de introduzir bugs

Daniela Ramos da Silva

17 de Maio de 2022 às 17:31

Teste de unidade de um software - testa menor unidade possível;

**187** [**Q1831201**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/2e22a715-2f) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SEFAZ-CE - Auditor Fiscal de Tecnologia da Informação da Receita Estadual](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-sefaz-ce-auditor-fiscal-de-tecnologia-da-informacao-da-receita-estadual)

Com relação à **arquitetura de desenvolvimento de *software***, julgue o item a seguir.

A escolha da etnografia como técnica de levantamento de requisitos funcionais é adequada para identificar, por exemplo, as características globais de novo processo a ser implantado em todas as filiais de uma organização de alcance nacional.

Bruno AUD

27 de Outubro de 2021 às 07:05

Nesta **técnica**o analista se insere na **rotina**de trabalho do cliente para entender quais são as necessidades que serão atendidas pelo software, logo não é razoável para o levantamento de requisitos em organizações com tamanha distribuição geográfica de suas filias.

Logo, gabarito errado.

Jeanderson Medeiros

27 de Outubro de 2021 às 20:06

GABARITO: **ERRADO**

**Etnografia**: técnica de **observação** que pode ser usada para compreender os processos operacionais e ajudar a extrair os requisitos de apoio para esses processos.

1. Um analista faz uma imersão no **ambiente de trabalho**;
2. O **trabalho do dia a dia** é observado;
3. Descobre **requisitos implícitos**;
4. Pode ser combinada com a **prototipação**;

DIEGO DE MATOS

11 de Fevereiro de 2022 às 06:32

Em reumo,a etnografia baseia-se na observação de um processo já existente,assim,se o processo nem existe,não há o que se falar em etnografia.

fabiano jr.

31 de Maio de 2022 às 06:40

**>>Apenas complementando<<**

* Para realizar a etnografia, é enviado uma pessoa (engenheiro social) para o lugar. Ex.: uma filial em Minas Gerais. Agora analise o comando da questão: "ser implantado em todas as filiais". Embora analisar uma filial seja importante, não tem como um caso saber a cultura de todas as filiais, pois são regiões, climas e culturas diferentes.

**Portanto, gabarito incorreto**

**188** [**Q1814497**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/614b7384-16) [Qualidade de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/qualidade-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - PG-DF - Analista Jurídico - Analista de Sistema - Desenvolvimento de Sistema](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-pg-df-analista-juridico-analista-de-sistema-desenvolvimento-de-sistema)

Julgue o próximo item, relativo à **qualidade de *software***.

A usabilidade de um *software* refere-se ao esforço que o usuário deve fazer para usar um produto de *software.*

Jeanderson Medeiros

18 de Abril de 2022 às 17:42

**GABARITO CERTO**

Usabilidade. Esforço necessário para aprender, operar, preparar a entrada de dados e interpretar a saída de um programa.

**FONTE: PRESSMAN / SOMMERVILLE**

Bruno Torres

21 de Janeiro de 2022 às 11:59

A usabilidade é referente a facilidade de uso do software

Lucas Ribeiro

19 de Fevereiro de 2022 às 15:05

A questão deixou a desejar na definição de usabilidade.

Paulo Fernandes Pereira

16 de Abril de 2022 às 16:21

JUSTIFICATIVA: CERTO. Usabilidade é o esforço necessário para usar um produto de software, bem como o julgamento individual de tal uso por um conjunto explícito ou implícito de usuários, segundo a norma ISO/IEC 9126-1.

Matheus Concurseiro

22 de Março de 2022 às 17:22

A **usabilidade** de um **software** refere-se ao **esforço** que o usuário deve fazer para **usar** um **produto de software. certa**

**189** [**Q1814496**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/61469214-16) [Qualidade de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/qualidade-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - PG-DF - Analista Jurídico - Analista de Sistema - Desenvolvimento de Sistema](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-pg-df-analista-juridico-analista-de-sistema-desenvolvimento-de-sistema)

Julgue o próximo item, relativo à **qualidade de *software***.

No processo de ciclo de vida de um *software*, a revisão do *software* faz parte dos processos de apoio, sendo aplicada exclusivamente ao código-fonte.

Monstro Imparável

06 de Dezembro de 2021 às 20:36

A revisão também é feita em documentações geradas pelo time de desenvolvimento.

GigaChad Concurseiro

18 de Janeiro de 2022 às 18:28

Os defeitos podem ser erros lógicos, anomalias no código que podem indicar uma condição errada ou recursos que foram omitidos do código. A equipe de revisão examina em detalhes os modelos de projeto ou o código de programa e destaca anomalias e problemas para que sejam reparados.

fonte: sommerville

Paulo Fernandes Pereira

16 de Abril de 2022 às 16:19

JUSTIFICATIVA: ERRADO. Na fase de revisão de software, não apenas o código-fonte é revisado, mas todos os artefatos gerados ao longo do processo de desenvolvimento, para que eventuais defeitos sejam encontrados

Clodoaldo Lambiase

17 de Novembro de 2021 às 21:12

exclusivamente desconfiado

**190** [**Q1756803**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/42b57146-d1) [Qualidade de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/qualidade-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos **fundamentos e dos princípios da qualidade de *software* e da gestão da configuração**, julgue o item que se segue.

Uma revisão por pares de um *software* avalia os modelos adotados na programação e os erros constantes no código, o que exige que o programa seja colocado em condições de execução próximas ao ambiente real de operação.

André Nascimento

06 de Agosto de 2021 às 14:37

A programação em par pode ser feita em qualquer etapa do desenvolvimento em código.

GigaChad Concurseiro

17 de Janeiro de 2022 às 23:50

Elas complementam os testes, **pois não exigem que o programa seja executado**. Isso significa que podem ser verificadas versões incompletas do sistema e que representações, tais como modelos UML, podem ser checadas.

fonte: sommerville

Matheus Concurseiro

22 de Março de 2022 às 17:24

Uma revisão por pares de um software avalia os modelos adotados na programação e os erros constantes no código, o que **exige que o programa seja colocado em condições de execução próximas ao ambiente real de operação. errado**

Mr. Robot

20 de Março de 2022 às 11:59

até chegar em producao vai demorar muito

hehehe

haja bug pra corrigir antes

**191** [**Q1756802**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/42b216a5-d1) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos **fundamentos e dos princípios da qualidade de *software* e da gestão da configuração,** julgue o item que se segue.

Realizado o teste unitário de um módulo, o teste de integração contribuirá para a avaliação da existência de erros associados às interfaces do sistema.

GigaChad Concurseiro

17 de Janeiro de 2022 às 23:56

**Testes de Integração:** têm por objetivo encontrar **falhas de integração entre as unidades**, e não mais em testar as funcionalidades da mesma. Nesta fase as categorias de testes aplicáveis são: **testes de interface, testes de dependências entre os componentes;**

Raquel

30 de Setembro de 2021 às 16:44

**Gabarito: Certo**

**192** [**Q1756801**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/42af3e5d-d1) [Qualidade de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/qualidade-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos **fundamentos e dos princípios da qualidade de *software* e da gestão da configuração,** julgue o item que se segue.

No caso de um programa que considere como válidas as idades entre 21 e 75 anos completos de vida, incluindo esses limites, o conjunto mínimo de valores suficientes para a realização de um teste de unidade que cubra todas as partições de entrada é 21, 48 e 75.

Raphael S

15 de Julho de 2021 às 10:22

As entradas 21, 48 e 75 cobrem apenas os limites esperados como correto.

Para o teste de unidade seria necessário verificar valores fora dos limites, como 20 e 76, além de entradas não esperadas, como valores negativos, strings e símbolos.

Mr. Robot

20 de Março de 2022 às 11:58

vc precisa cobrir os corner cases

**193** [**Q1756800**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/42ac34c4-d1) [Qualidade de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/qualidade-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca dos **fundamentos e dos princípios da qualidade de *software* e da gestão da configuração,** julgue o item que se segue.

Para a análise estática de um programa em que se deseja verificar erros no uso das variáveis, as técnicas apropriadas para tal ação incluem a análise de fluxo de dados com uma abordagem *backward* (para trás ou de baixo para cima).

Monstro Imparável

14 de Setembro de 2021 às 20:01

Cespe, Cespe...

A abordagem bottom-up mudou de nome?

T'Challa Concurseiro

15 de Novembro de 2021 às 05:29

Integração Ascendentes: o teste de integração ascendente **(bottom-up),** como o nome diz, começa a construção e o teste com módulos atômicos (isto é, componentes nos níveis mais baixos na estrutura do programa). Devido aos componentes serem integrados de baixo para cima, a funcionalidade proporcionada por componentes subordinados a um dado nível está sempre disponível e a necessidade de pseudocontrolados (stubs) é eliminada.

Mr. Robot

20 de Março de 2022 às 11:57

so nao sei da onde ele tirou isso

Estudante

26 de Julho de 2022 às 13:55

Backward seria o oposto de bottom-up, seria top-down.

Que questão confusa.

Backward serira top-down e não bottom-up, errei pela confusão dessa questão.

William Estrela

22 de Abril de 2023 às 17:22

A análise de fluxo de dados é uma técnica que analisa como os dados fluem através de um programa, rastreando as dependências entre as variáveis e identificando possíveis problemas. Na abordagem backward, a análise começa com as variáveis que são usadas na saída do programa (ou em pontos de saída específicos) e retrocede para determinar como esses valores são calculados e quais variáveis são usadas como entrada. Essa abordagem permite identificar possíveis erros no uso das variáveis, como variáveis não inicializadas, uso incorreto de tipos de dados, conflitos de nomeação e problemas de escopo.

A análise de fluxo de dados com abordagem backward é eficaz na detecção de erros relacionados às variáveis, uma vez que permite rastrear como os valores das variáveis são propagados no programa. Isso ajuda a identificar possíveis problemas antes da execução do programa e pode auxiliar na correção de erros e na melhoria da qualidade do código.

**194** [**Q1756798**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/42a67887-d1) [Orientação a Objetos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/orientacao-a-objetos) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Com base nos **fundamentos da Engenharia de *Software***, julgue o item a seguir relativo às decisões adequadas que devem ser tomadas pelas equipes de analistas quando do planejamento para o desenvolvimento de um novo sistema.

Se a implementação do projeto for orientada a objetos, as classes de projeto devem colaborar e trocar mensagens com a maior parte das outras classes do mesmo sistema.

Jean Adam Calixto

09 de Janeiro de 2022 às 20:25

Na orientação a objetos os princípios são **baixo acoplamento**e **alta coesão**. Trocar mensagens (chamar métodos) com a maior parte das classes aumenta o acoplamento.

Giezer Funari

04 de Dezembro de 2021 às 08:38

Os objetos que irão trocar mensagens e não as classes

Mr. Robot

20 de Março de 2022 às 11:57

quem troca msg é o objeto e nao classe

Eduardo Ribeiro

25 de Julho de 2022 às 17:09

Classe não troca msg, quem troca msg é objeto chamando método tipo (obj.getAtributo). Relações entre classes são associações (Composição e Agregação) e herança.

Thaís Santos

03 de Agosto de 2022 às 17:18

Se você criar um método **static** em uma classe, você até consegue acessar esse método de outra classe, sem haver a necessidade de criar um objeto. Seria o mesmo que uma classe se comunicando com a outra.

Mas eu entendo que estamos falando de Programação Orientada a **OBJETOS**, então não faz muito sentido falar que "as classes de projeto devem colaborar e trocar mensagens com a maior parte das outras classes do mesmo sistema." Talvez classe "conversando" com classe diretamente seja exceção e não a regra.

**195** [**Q1756796**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/42a0012c-d1) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Com base nos **fundamentos da Engenharia de *Software***, julgue o item a seguir relativo às decisões adequadas que devem ser tomadas pelas equipes de analistas quando do planejamento para o desenvolvimento de um novo sistema.

O uso de técnicas do tipo caixa-preta é adequado para avaliar a qualidade do atendimento aos requisitos não funcionais, como, por exemplo, o comportamento do sistema em relação a valores-limite.

Leandro Henrique

17 de Julho de 2021 às 03:58

Teste de valor limite = **teste funcional**

O **teste não funcional** está relacionado à segurança, performance, usabilidade, etc...

**Fonte:** https://u-tor.com/topic/functional-vs-non-functional

"Functional Testing Strategies" -> "Boundary value testing"

Anderson Pereira

17 de Agosto de 2021 às 08:46

**CERTO - CESPE**

Na minha concepção está errado

**Teste Caixa Branca** =  o testador tem acesso à estrutura interna (utilizando-se o código fonte) da aplicação. Logo, seu foco é garantir que os **componentes do software** estejam concisos ( busca garantir a qualidade na implementação do sistema)

* Os níveis de teste caixa branca são os**Testes de Unidade e o Teste Estático.**

**Teste caixa Preta** = Não está preocupado com os elementos constitutivos do software, mas em como ele funciona é conhecido como teste funcional, já que busca garantir que os **requisitos funcionais do produto** **(O ERRO DA ALTERNATIVA)** estão consistentes.

* Os níveis de teste caixa preta são **Integração**,**Sistema**, **Aceitação**, **Alfa** e **Beta**

**Fonte:**<https://medium.com/@ingrid.carvalho.mo/voc%C3%AA-sabe-o-que-%C3%A9-teste-caixa-branca-e-teste-caixa-preta-9a2d08fe9d0c>

Marcus Vinicius da Gama Marques

01 de Setembro de 2021 às 10:23

Mais uma pra conta do Cespe

"O teste de caixa preta consiste em **validar os requisitos funcionais do sistema**, o objetivo é encontrar erros de interface, erros relacionados ao desempenho, ao acesso ao banco de dados, erros de inicialização e término, falha ou ausência de funções" (PRESSMAN).

<http://www.facom.ufu.br/~bacala/ES/Teste%20de%20Software.pdf>

Lucas Icety

25 de Setembro de 2021 às 17:56

valor-limite testa requisitos funcionais!

O componente de software a ser testado pode ser um método, uma função interna, um programa, um componente, um conjunto de programas e/ou componentes ou mesmo uma funcionalidade. A técnica de teste funcional é aplicável a todos os níveis de teste (PRESSMAN, 2005).

Francisco Moss

07 de Agosto de 2021 às 12:06

a pergunta é sobre comportamento do sistema em relação aos valores limite, e não sobre testar valores limites. Ex: se o algoritmo recebe arquivos de texto como entrada e como saída gera um único arquivo com o texto de todos os arquivos, a pergunta estaria referindo-se como o algoritmo iria se comportar caso eu colocasse, por exemplo, 10 mil arquivos de texto. Logo, pode-se usar teste de caixa preta para verificar o comportamento do sistema, pois não é preciso conhecer o código.

TLDR: o pergunta quer saber se - caixa preta TESTA comportamento UTILIZANDO valores-limite

**196** [**Q1756795**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/429bf877-d1) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Com base nos **fundamentos da Engenharia de *Software***, julgue o item a seguir relativo às decisões adequadas que devem ser tomadas pelas equipes de analistas quando do planejamento para o desenvolvimento de um novo sistema.

Para a validação dos requisitos especificados, é uma decisão válida gerar casos de testes, a partir dos requisitos de usuário, antes do início da codificação das funcionalidades.

Gustavo Malaquias

21 de Julho de 2021 às 03:48

famoso "tdd"

Patrick Coelho

15 de Março de 2023 às 02:56

**Correto**.

A geração de casos de teste a partir dos requisitos do usuário é uma prática comum na validação de requisitos de software. Isso permite que os desenvolvedores compreendam melhor os requisitos e possam verificar se as funcionalidades implementadas atendem aos requisitos definidos. Além disso, essa prática pode ajudar a identificar possíveis problemas ou ambiguidades nos requisitos antes do início da codificação, o que pode economizar tempo e recursos no longo prazo.

Uma das metodologias ágeis que valoriza a prática de elaboração de casos de testes a partir dos requisitos é o Behavior Driven Development (BDD), que tem como objetivo criar um entendimento comum entre os desenvolvedores, o time de testes e o cliente sobre o comportamento esperado do sistema a ser desenvolvido. Nessa metodologia, os requisitos são escritos em uma linguagem natural, compreensível a todos os envolvidos, e a partir deles são criados os testes automatizados, que servem como documentação viva do sistema e garantem a conformidade do software com os requisitos do cliente.

Mr. Robot

20 de Março de 2022 às 11:55

nesse caso aí está mais para ATDD e BDD

**197** [**Q1756778**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/426676e8-d1) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca de **metodologias ágeis de desenvolvimento**, julgue o item seguinte.

Em TDD, os testes de um sistema devem ocorrer antes da implementação e ser oportunos, isolados e autoverificáveis.

Leandro Henrique

17 de Julho de 2021 às 01:32

F.I.R.S.T

**F** (Fast) - Rápidos: devem ser rápidos, pois testam apenas uma unidade;

**I** (**Isolated**) - Testes unitários são isolados, testando individualmente as unidades e não sua integração;

**R** (Repeateble) - Repetição nos testes, com resultados de comportamento constante;

**S** (**Self-verifying**) - A auto verificação deve verificar se passou ou se deu como falha o teste;

**T** (**Timely**) - O teste deve ser oportuno, sendo um teste por unidade.

.

<https://www.devmedia.com.br/tdd-fundamentos-do-desenvolvimento-orientado-a-testes/28151>

Fabiano Santana

09 de Agosto de 2021 às 10:01

Como é possível testar algo que ainda não foi implementado? Se a pergunta fosse: "o **desenvolvimento** dos testes.. antes da implementação" estaria, ao meu entender, correta. Creio que caberia recurso.

Mr. Robot

23 de Março de 2022 às 23:58

na verdade o I é de independente..

um teste não deve depender do outro

* **Fast** — test should be fast. When test run slow, you won’t want to run them frequently.
* **Independent** — Tests should not depend on each other. Tests should be able to run in any order.
* **Repeatable** — Tests should be repeatable in any environment. If your test aren’t repeatable in any environment, then you’ll always have an excuse for why they fail.
* **Self-Validating** — Tests should have a boolean output. You should not have to read through a log file to tell whether the tests pass.
* **Timely** — Tests need to be written in a timely fashion. Unit test should be written just before the production code. If you write tests after the production code, then you may find the production code to be hard to test.

Patrick Coelho

15 de Março de 2023 às 02:32

**Correto.**

TDD (Test-Driven Development) é uma abordagem de desenvolvimento de software que se baseia na criação de testes automatizados antes da implementação do código. Os testes devem ser **oportunos**, ou seja, criados no momento certo para garantir a correção do código. Além disso, devem ser **isolados**, ou seja, testar apenas uma funcionalidade de cada vez, e **autoverificáveis**, ou seja, não necessitarem de intervenção humana para verificar se o resultado está correto. A ideia é que, ao criar os testes antes da implementação, o desenvolvedor tem uma clara ideia do que o código deve fazer e como deve ser utilizado, o que pode levar a um código mais claro, eficiente e com menos erros.

Natalia Silva

16 de Abril de 2023 às 21:54

**TDD** é uma sigla para Test Driven Development, ou Desenvolvimento Orientado a Testes

**198** [**Q1756777**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/4263703d-d1) [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 - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca de **metodologias ágeis de desenvolvimento**, julgue o item seguinte.

Em XP, a estruturação do valor *feedback* pode ser alcançada de forma rápida por meio de testes automatizados de *software*, que validam ou não um código produzido ou alterado.

Elionay Manuel

29 de Agosto de 2021 às 19:21

O feedback ocorre quando os testes unitários ou testes de integração retornam o estado do sistema após a implementação das mudanças. Ademais, como os clientes participam do desenvolvimento de testes, eles podem dar um feedback instantâneo.

fonte: pdf estrategia

Matheus Blaas

26 de Janeiro de 2022 às 22:51

Sempre achei que o feedback no XP fosse relacionado aos clientes que participam ativamente, nunca pensei que abarcaria os testes.

Valente

10 de Fevereiro de 2022 às 18:59

A eXtreme Programming(XP), metodologia considerada ágil, é utilizada em projetos que estão em constante mudança. Essa metodologia possui em seu escopo cinco valores que são considerados fundamentais: **Comunicação**; **Simplicidade**;**Feedback**; **Coragem**; **Respeito**.

**O valor Feedback é estruturado para possibilitar o aprendizado cada vez maior sobre o sistema e com isso corrigir os erros e melhorar o sistema para as pessoas envolvidas**.

As pessoas envolvidas nesse processo são os programadores e os clientes. Para os programadores o Feedback vem ao se escrever testes e executar cada um desses casos de teste. Já o cliente obtém o Feedback por meio dos testes que foram criados para os casos de uso mais simples.

Assim, o item afirma, corretamente, que o Feedback **pode ser alcançado de forma rápida por meio de testes automatizados de software, que validam ou não um código produzido ou alterado**.

Os testes automatizados foram implementados na XP para que o processo de validação ou não de um código fosse feito de forma funcional e rápida ao invés de ser funcional, porém lenta.

Por isso, o item é **correto**.

**Fonte: tecconcursos**

Patrick Coelho

15 de Março de 2023 às 02:29

**Correto.**

Em XP (Extreme Programming), a estruturação do valor feedback é uma das práticas mais importantes, e a utilização de testes automatizados de software é uma das formas mais eficazes de alcançá-la. Esses testes validam o código produzido ou alterado, garantindo que o software esteja funcionando corretamente e evitando a ocorrência de bugs ou problemas de desempenho. Além disso, os testes automatizados também permitem uma maior agilidade no processo de desenvolvimento, já que a detecção de erros pode ser feita de forma mais rápida e eficiente.

Mr. Robot

20 de Março de 2022 às 11:53

Amem to TDD

**199** [**Q1756776**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/42607f92-d1) [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 - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

Acerca de **metodologias ágeis de desenvolvimento**, julgue o item seguinte.

***Daily scrum*** é o único momento do dia em que os *developers* se reúnem para discutir detalhadamente a adaptação ou o replanejamento do trabalho da *sprint.*

Julius BR

05 de Agosto de 2021 às 22:02

-O evento Daily Scrum é uma reunião diária **rápida** que visa a repassar as atividades do dia anterior e planejar o dia de trabalho que se inicia. A resolução dos problemas levantados durante a reunião não é feita durante a reunião, mas sim após ela com as pessoas envolvidas.

Algumas observações:

-Uma vez definida e iniciada a sprint, não é possível alterar ou replanejar o que está na sprint se as mudanças afetarem o seu objetivo.

-O evento responsável pelo planejamento da sprint é o Sprint Planning (Planejamento da Sprint)

Elionay Manuel

22 de Agosto de 2021 às 17:08

As Reuniões Diárias melhoram a comunicação entre os integrantes, eliminam a necessidade de outras reuniões,**mas a reunião para o replanejamento do trabalho da Sprint é a reunião de REVISAO DA SPRINT.**

A daily scrum sao reuniões de aproximadamente 15 minutos que visam responder as seguintes perguntas:

O que farei hoje?

Quais são os obstáculos para mim e para meu time?

O que fiz ontem pra atender a meta?

Patrick Coelho

15 de Março de 2023 às 02:27

**Errada.**

O Daily Scrum, também conhecido como "reunião diária" ou "stand-up", é um evento diário da metodologia Scrum que ocorre no início do dia de trabalho da equipe. Durante a reunião, cada membro da equipe de desenvolvimento responde a três perguntas simples: "O que fiz desde a última reunião?", "O que vou fazer hoje?" e "Há algum impedimento que me impeça de alcançar meu objetivo?".

Embora o Daily Scrum seja um momento importante para a equipe se sincronizar e compartilhar informações sobre o progresso da sprint, ele não é o único momento em que os desenvolvedores discutem a adaptação ou o replanejamento do trabalho. Na verdade, o princípio fundamental da metodologia Scrum é a adaptabilidade e a flexibilidade, e a equipe deve estar em constante comunicação e colaboração para identificar e lidar com as mudanças e os desafios que surgem durante o desenvolvimento do produto. Além disso, a sprint review e a sprint retrospective também são momentos importantes para a equipe avaliar o trabalho realizado durante a sprint e planejar melhorias para o próximo ciclo de desenvolvimento.

Natalia Silva

16 de Abril de 2023 às 21:57

A Daily Scrum é uma reunião diária feita com o time de desenvolvimento, que tem duração de até 15 minutos e nessa reunião são discutidos 3 pontos principais: “O que você fez ontem?”, “O que você fará hoje? ” e “Houve algum impedimento?”.

**200** [**Q1756774**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/425ab73a-d1) [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 - 2021 - SERPRO - Analista - Especialização: Desenvolvimento de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-desenvolvimento-de-sistemas)

A respeito de **processo orientado a reúso e ciclos de vida**, julgue o item a seguir.

Um dos princípios da modelagem ágil é a abstração das ferramentas que serão utilizadas para criar os modelos e suas notações particulares.

Leophb

20 de Agosto de 2021 às 13:51

Na metodologia ágil os indivíduos e a interação **tem mais importância** que processos e ferramentas, mas a metodologia **não se abstrai** dessas ferramentas, então a questão está incorreta.

Elionay Manuel

22 de Agosto de 2021 às 17:14

As Metodologias Tradicionais se apoiavam fortemente em processos e ferramentas, em detrimento das pessoas que, de fato, construíam o software.

Scrum não é um “método definitivo”, ou seja, ele pode ser utilizado em conjunto, ou complementado, por outras práticas, ferramentas e abordagens, podendo até ser adaptado de acordo com a necessidade para atender melhor às Necessidades de empresas, times, produtos e ambientes.

MESMO QUE COM MENOS IMPORTANCIA AS FERRAMENTAS AINDA SAO UTILIZADAS NAS METODOLOGIAS AGEIS.

FONTE: PDF do estratégia de metodologias ágeis/scrum/xp

Scrum Master Concurseiro de TI

30 de Agosto de 2021 às 17:19

Nixon, o Qconcursos só tem professores para concursos no geral, de multidão de candidatos como: Administrativo, Policia, jurídico, etc. Para TI não

Mr. Robot

20 de Março de 2022 às 11:52

foco mais em pessoas do que ferramentas

Ronaldo

07 de Maio de 2022 às 21:40

Aparentemente a questão misturou valores com princípios. Contudo, mesmo ignorando esse detalhe e fingindo que queriam tratar dos valores, estes não falam em abstrair ferramentas, como mencionado na questão, mas sim que "ferramentas e processos são menos importantes (e não que podem ser abstraídos) do que indivíduos e interações".

**Os valores Manifesto Ágil são:**

- Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas;

- Software em funcionamento mais que documentação abrangente;

- Colaboração do cliente mais que negociação de contratos;

- Responder a mudanças mais que seguir um plano.

De acordo com The Agile Manifesto, mesmo havendo valor nos itens à direita (processos e ferramentas, documentação abrangente, negociação de contratos e plano), os itens à esquerda (indivíduos e interações, software em funcionamento, colaboração e resposta a mudanças) são mais valorizados.

**Estes são os 12 princípios do Manifesto Ágil:**

1 - Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado.

2 - Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.

3 - Entregar frequentemente software funcionando, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo.

4 - Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto.

5 - Construir projetos em torno de indivíduos motivados, dando a eles o ambiente e o suporte necessário e confiando neles para fazer o trabalho.

6 - O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é por meio de conversa face a face.

7 - Software funcionando é a medida primária de progresso.

8 - Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.

9 - Contínua atenção a excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.

10 - Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado é essencial.

11 - As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto-organizáveis.

12 - Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.

(fonte: <https://robsoncamargo.com.br/blog/Manifesto-Agil-entenda-como-surgiu-e-conheca-os-12-principios>)