**201** [**Q1754011**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/b8d0c844-cd) [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 - SERPRO - Analista - Especialização: Ciência de Dados](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-serpro-analista-especializacao-ciencia-de-dados)

Em uma organização, foram elencadas as necessidades a seguir.

I Aplicação de modelo de gerenciamento com base no Six Sigma, de modo a gerenciar as etapas da Mineração de Dados do setor responsável.

II Implantação do processo Sequenciar Atividades, no desenvolvimento do cronograma do projeto, com base no PMBOK.

III Implantação de abordagem ágil em relação à criação do *backlog* do projeto — lista ordenada de todo o trabalho, apresentado em forma de história.

Tendo como referência essa situação hipotética e a gestão de projetos em ciência de dados, julgue o item a seguir

Quando da implantação do *backlog*, descrito em III, não é necessária a criação de todas as histórias para todo o projeto antes do início do trabalho, e sim apenas o suficiente para entender os detalhes da primeira entrega.

Nilton Cesa

28 de Abril de 2023 às 09:06

O item está **correto**. A abordagem ágil preconiza a criação de histórias suficientes para entender a primeira entrega e adicionar novas histórias posteriormente.

**202** [**Q1752806**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/99a13e68-cc) [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 - APEX Brasil - Analista - Tecnologia da Informação e Comunicação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-apex-brasil-analista-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao)

No Scrum, cada artefato tem um compromisso, para assegurar que a informação fornecida aumente a transparência e o foco, possibilitando a mensuração do progresso. No caso do Increment, esse compromisso é o

**A** Product Goal.

**B** Sprint Goal.

**C** Definition of Done.

**D** Burn Down

Géssem Gênesis da Silva

13 de Agosto de 2021 às 18:20

**Resposta C**

A **Definition of Done** é uma descrição formal do estado do Increment quando este cumpre as medidas de qualidade exigidas para o produto. No momento em que um item do Product Backlog satisfaz a Definition of Done, nasce um Increment.

Fonte: Guia Scrum 2020

Fellipão

28 de Outubro de 2021 às 15:55

**Gabarito: C**

Os artefatos do Scrum representam trabalho ou valor. Eles são projetados para maximizar a transparência das principais informações. Assim, todos os que os inspecionam têm a mesma base para adaptação.

Cada artefato contém um compromisso para garantir que ele forneça informações que aumentem a transparência e o foco contra o qual o progresso pode ser medido:

* Para o **Product Backlog** é **Product Goal**.
* Para o **Sprint Backlog** é o **Sprint Goal**.
* Para o **Increment** é a **Definition of Done**.

**Fonte:** <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-PortugueseBR-2.0.pdf>

Artur Câncio

08 de Agosto de 2021 às 13:57

O DoD (Definition of Done) serve, mais ou menos, como um contrato **entre a Equipe de Desenvolvimento e o Product Owner**, garantindo que todo produto gerado pelo projeto estará dentro dos padrões de qualidade estabelecidos anteriormente.

Concurseira https://

24 de Fevereiro de 2022 às 07:38

A **Definition of Done** cria transparência ao proporcionar a todos uma compreensão partilhada do trabalho que foi concluído como parte do Increment.

Se um item de Product Backlog não cumpre a Definition of Done, não pode ser lançado ou mesmo apresentado na Sprint Review. **Em vez disso, regressa ao Product Backlog para consideração futura.**

Fonte: Guia Scrum 2020

**203** [**Q1752803**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/9997f2b2-cc) [Qualidade de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/qualidade-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - APEX Brasil - Analista - Tecnologia da Informação e Comunicação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-apex-brasil-analista-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao)

Considerando os aspectos de manutenibilidade, assinale a opção que apresenta a caraterística de qualidade de *software*que corresponde à capacidade do produto de permitir o diagnóstico de deficiências ou de causas de falhas, bem como a identificação das partes a serem modificadas.

**A** analisabilidade

**B** modularidade

**C** modificabilidade

**D** testabilidade

TI Girl

21 de Julho de 2021 às 09:54

**Manutenibilidade** - É fácil de modificar?

**Subcaracterísticas**

Analisabilidade  É fácil de encontrar uma falha, quando ocorre?

Modificabilidade  É fácil modificar e adaptar?

Estabilidade  Existe risco de efeitos inesperados quando se faz alterações?

Testabilidade  É fácil validar o software modificado?

Fonte [www.bianchi.pro.br/edutec/qualsoft.php](http://www.bianchi.pro.br/edutec/qualsoft.php)

T'Challa Concurseiro

02 de Agosto de 2022 às 01:58

**Manutenibilidade**

A capacidade (ou facilidade) do produto de software ser modificado, incluindo tanto as melhorias ou extensões de funcionalidade quanto as correções de defeitos, falhas ou erros.

Suas subcaracterísticas são:

**Analisabilidade**identifica a facilidade em se diagnosticar eventuais problemas e identificar as causas das deficiências ou falhas;

**Modificabilidade**caracteriza a facilidade com que o comportamento do software pode ser modificado;

**Estabilidade**avalia a capacidade do software de evitar efeitos colaterais decorrentes de modificações introduzidas;

**Testabilidade**representa a capacidade de se testar o sistema modificado, tanto quanto as novas funcionalidades quanto as não afetadas diretamente pela modificação;

**Conformidade**: Capacidade do produto de software de estar de acordo com normas, convenções, guias de estilo ou regulamentações relacionadas à manutenibilidade

Fonte: ISO 9126

**204** [**Q1752777**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/9944d94e-cc) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - APEX Brasil - Analista - Tecnologia da Informação e Comunicação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-apex-brasil-analista-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao)

Acerca dos testes ágeis, assinale a opção que corresponde à metodologia caracterizada por sua adaptabilidade às mudanças de cada iteração, e na qual nem sempre é fornecida documentação detalhada sobre como o aplicativo é testado.

**A** desenvolvimento orientado a comportamentos (BDD)

**B** desenvolvimento orientado a testes de aceitação (ATDD)

**C** teste exploratório

**D** teste baseado em sessão

Leandro Henrique

24 de Julho de 2021 às 16:52

"Abordagem que dá suporte ao testador para explorar manualmente uma grande diversidade de objetivos. Quando aplicamos Testes Exploratórios, usualmente, utilizamos o ciclo Planejamento > Test Design > Execução > Análise.

Teste Exploratório mostra sua flexibilidade e **adaptabilidade também quando nos deparamos com situações em que o software que iremos testar não possui requisitos documentados ou quando os mesmos mudam com frequência"**

<https://www.cesar.school/testes-exploratorios-como-uma-abordagem-de-aprendizagem-sobre-a-qualidade-do-software/>

Monstro Imparável

27 de Julho de 2021 às 14:47

BDD e ATDD geram documentação muitas vezes automaticamente com apoio dos frameworks.

De imediato a gente já cria a documentação no desenvolvimento dos cenários de teste para serem incorporados nos frames como JBehave, Ruby e outros mais.

**205** [**Q1752775**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/993eea7e-cc) [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 - APEX Brasil - Analista - Tecnologia da Informação e Comunicação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-apex-brasil-analista-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao)

Em **Scrum, um item do *Product Backlog* incluído em uma *Sprint*e que não atenda à Definição de Pronto**

**A** será retornado ao *Product Backlog* para consideração futura.

**B** será encaminhado com prioridade ao *Sprint Backlog*.

**C** será liberado com ressalvas, desde que haja acordo no *Scrum Team*.

**D** será apresentado na *Sprint Review* para uma segunda avaliação do *Scrum Team*.

Géssem Gênesis da Silva

13 de Agosto de 2021 às 18:27

**Resposta A**

A Definition of Done cria transparência ao proporcionar a todos uma compreensão partilhada do trabalho que foi concluído como parte do Increment. Se um item de Product Backlog não cumpre a Definition of Done, não pode ser lançado ou mesmo apresentado na Sprint Review. **Em vez disso, regressa ao Product Backlog para consideração futura.**

 Fonte: Guia Scrum 2020

Veterano ✎☕

27 de Abril de 2022 às 11:34

Uma funcionalidade que não esteja “pronta" ao final da sprint deve retornar ao Product Backlog para que seja incluída em uma próxima sprint.

FONTE: PDF ESTRATÉGIA CONCURSOS

Estudo para o Escrevente TJSP

30 de Julho de 2021 às 09:54

Gabarito Letra A

Não sei do que se trata esse teste. Não sou da área. Alguém do TI?

Da TI\*.

Da tecnologia da Informação.

**206** [**Q1680501**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/fe2fd51e-6f) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)[Gestão de Projetos em Engenharia de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/gestao-de-projetos-em-engenharia-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - TCE-RJ - Analista de Controle Externo - Especialidade: Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-tce-rj-analista-de-controle-externo-especialidade-tecnologia-da-informacao)

Julgue o seguinte item, relativo a **gerenciamento de projetos, segundo o PMBOK 6.ª** edição.

Em uma abordagem ágil, no início da iteração, determina-se a quantidade de itens mais prioritários da lista de *backlog* que podem ser entregues na próxima iteração; os processos coletar os requisitos, definir o escopo e criar a estrutura analítica do projeto (EAP) são executados em cada uma dessas iterações.

Julius BR

25 de Fevereiro de 2021 às 07:59

Capítulo 5 - Gerenciamento do Escopo

Conceitos iniciais para gerenciamento do escopo do projeto

"Os projetos com ciclo de vida adaptativo têm por objetivo responder a altos níveis de mudança e requerem engajamento constante das partes interessadas. **O escopo geral de um projeto adaptativo pode ser desmembrado em um conjunto de requisitos e trabalhos a serem executados, comumente chamado de backlog do produto**."

"No início de uma iteração, a equipe trabalhará para determinar a quantidade de itens mais prioritários da lista de backlog que podem ser entregues na próxima iteração. **Três processos (Coletar os Requisitos, Definir o Escopo e Criar EAP) são repetidos para cada iteração**.

Por outro lado, em um projeto preditivo, esses processos são realizados no início do projeto e atualizados conforme necessário, usando o processo integrado de controle de mudanças."

2022\_EH\_NOIS

25 de Fevereiro de 2022 às 18:36

Vivendo para vê o PMBOk e o Ágil juntos.

**207** [**Q1680493**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/fdf6e9bb-6f) [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 - TCE-RJ - Analista de Controle Externo - Especialidade: Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-tce-rj-analista-de-controle-externo-especialidade-tecnologia-da-informacao)

Acerca das **metodologias ágeis e suas características**, julgue o próximo item.

O FDD (*feature driven development*) tem como principal característica fornecer uma maneira de construir e manter sistemas que satisfazem restrições de prazo, por meio do uso de prototipagem incremental em um ambiente controlado de projeto.

Casas Bahia

12 de Março de 2021 às 10:32

Essa definição é do Dynamic System Development Method (Método de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos) ou DSDM

O Dynamic System Development Method (Método de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos) ou DSDM é mais uma abordagem de desenvolvimento de software ágil que oferece uma metodologia para construir e manter sistemas que atendem restrições de prazo apertado através do uso da prototipagem incremental.

Sanllay Kadymyell ☕

22 de Fevereiro de 2021 às 07:56

* Desenvolvimento orientado a funcionalidades/características
* **Feature**: Funcionalidade ou característica valorizada pelo cliente, que pode ser implementada em duas semanas ou menos;

**208** [**Q1680492**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/fdef7817-6f) [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 - TCE-RJ - Analista de Controle Externo - Especialidade: Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-tce-rj-analista-de-controle-externo-especialidade-tecnologia-da-informacao)

Acerca das **metodologias ágeis e suas características**, julgue o próximo item.

O SCRUM é composto por quatro atividades: planeamento, projeto, codificação e testes, as quais normalmente são repetidas iteração a iteração.

Julius BR

25 de Fevereiro de 2021 às 09:34

Essas são fases do Extreme Programming – XP:

Planejamento, Projeto, Codificação e Teste.

Filipe Rezende

15 de Abril de 2021 às 16:57

**Gabarito: Errado**

Essas são as fases do XP:

Planejamento - Projeto - Codificação - Teste

O SCRUM não traz fases.

rafs

25 de Fevereiro de 2021 às 11:39

Nunca foquei em concurso do CESPE/CEBRASPE, mas acho essas afirmações muito confusas. Porque normalmente é o que se faz: planeja, projeta, codifica e testa. Não interessa se é scrum, xp, rup ou cascata...

Claro, o scrum não define essas etapas, então dizer que é "composto por" força a barra. Mas não deixa de estar presente no projeto.

Enfim, CESPE/CEBRASPE não é só conhecer o assunto, tem que sacar o que o examinador quer te cobrar.

Mr. Robot

20 de Junho de 2021 às 12:25

Scrum Não oferece instruções detalhadas, mas orienta relacionamentos e interações

Sacha Varandas

15 de Abril de 2021 às 08:25

Planejamento, Projeto, Codificação e Testes <<<--- Fases do XP

**209** [**Q1680487**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/fdd0dbe9-6f) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - TCE-RJ - Analista de Controle Externo - Especialidade: Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-tce-rj-analista-de-controle-externo-especialidade-tecnologia-da-informacao)

Acerca de **elicitação e gerenciamento de requisitos**, julgue o item a seguir.

O gerenciamento de requisitos trata do desenvolvimento de *software* por meio da metodologia ágil; isso permite o isolamento entre o desenvolvedor e o usuário, já que é comum ocorrer problema de mudanças de requisitos ao longo do curso do projeto devido ao interfaceamento do usuário com o desenvolvedor.

CAVALEIRO TEMPLÁRIO

17 de Fevereiro de 2021 às 21:23

As metodologias ágeis são abordagens contemporâneas para criação de software baseando-se na colaboração com o cliente, no trabalho em equipe, no desenvolvimento iterativo e incremental (RICO; SAYANI; SONE, 2009), com processos flexíveis e adaptativos e que aceitam as mudanças como parte inseparável do seu processo de desenvolvimento, visando à melhoria na qualidade de software e ao aumento da satisfação do cliente (HIGHSMITH, 2000).

Beatriz Silva

19 de Fevereiro de 2021 às 17:52

**Gabarito Preliminar Errado**

**Questão 126**

126 O gerenciamento de requisitos trata do desenvolvimento de software por meio da metodologia ágil; isso permite o isolamento entre o desenvolvedor e o usuário, já que é comum ocorrer problema de mudanças de requisitos ao longo do curso do projeto devido ao interfaceamento do usuário com o desenvolvedor.

\_\_\_\_\_\_\_\_

(PF 2018) No desenvolvimento de um sistema de informação, a fase de levantamento de requisitos consiste em compreender o problema, **dando aos desenvolvedores e usuários a mesma visão do que deve ser construído para resolvê-lo**, e a fase de projeto consiste na realização da descrição computacional, incluindo a arquitetura do sistema, a linguagem de programação utilizada e o sistema gerenciador de banco de dados (SGBD) utilizado. (C)

Rogerio Peixoto Soares

23 de Fevereiro de 2021 às 20:15

metodologia ágil com separação do cliente? errado. tudo no tempo de Deus. amém

Manoel

02 de Março de 2021 às 12:21

**Gerenciador de Requisitos** - **Compreende** o problema e **dar visão aos desenvolvedores e usuários para resolver**.

**GAB: ERRÔNEO**

Concurseiro de TI

20 de Abril de 2021 às 22:53

**ERRADO**

Gerenciamento de Requisitos não tem ligação direta com a utilização de métodos ágeis no desenvolvimento de softwares, como diz a nossa mãe Wiki:

Gerenciamento de requisitos é o processo de documentação, análise, rastreamento, priorização e concordância sobre os requisitos e então o controle de mudanças e comunicação às partes envolvidas (stakeholders) relevantes.

Gerenciar requisitos é uma coisa e o processo utilizado no desenvolvimento do software é outra, logo o gerenciamento de requisitos pode estar presente nos diferentes processos de desenvolvimento de software.

Uma das premissas dos métodos ágeis, em geral, é trazer o cliente para mais parte dos desenvolvedores para tornar o desenvolvimento mais dinâmico, permitindo que mudanças de escopo e de requisitos possam ser feitas mais rapidamente., logo há uma contradição no enunciado.

Por último, de fato, a presença do usuário pode se tornar um problema, pois podem haver conflitos entre usuários e desenvolvedores, os requisitos podem sofrer mudanças que não reflitam a realidade do sistema e sim a de um usuário específico.

Segue lá para dicas de TI

**210** [**Q1680486**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/fdcbf726-6f) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - TCE-RJ - Analista de Controle Externo - Especialidade: Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-tce-rj-analista-de-controle-externo-especialidade-tecnologia-da-informacao)

Acerca de **elicitação e gerenciamento de requisitos**, julgue o item a seguir.

Em um processo de desenvolvimento de *software*, a elicitação de requisitos serve para identificar os fatos que compõem os requisitos do sistema.

CAVALEIRO TEMPLÁRIO

17 de Fevereiro de 2021 às 21:19

GABARITO CORRETO!

ENGENHARIA DE SOFTWARE BRABA!

Elicitação de requisitos é uma fase do projeto no qual são extraídas informações do cliente sobre o que ele deseja que seja construído. É a fase em que o profissional de TI entende a necessidade do cliente e o orienta. É o momento de conversa com o usuário, de sentimento sobre o que este espera que seja entregue a ele. **Na elicitação de requisitos são percebidas as necessidades do sistema e as características que esse sistema deve ter.**

DEVMEDIA

Matheus Alencar

22 de Abril de 2021 às 21:42

A **elicitação de requisitos** é a primeira atividade no processo de engenharia de **requisitos**, na qual se busca entender quais são as necessidades do usuário que devem ser atendidas pelo software que será desenvolvido (Sommerville e Kotonya, 1998).

Rodrigo G. Marcelo

20 de Fevereiro de 2021 às 14:23

Elicitação de requisitos

Tem por objetivo compreender melhor o pensamento e comportamento dos grupos e as necessidades dos usuários. Exemplo: brainstorming e as sessões JAD (Joint Application Design).

Fiz essa prova veja qual foi minha nota

<https://www.youtube.com/watch?v=-kghNVbwEls>

Filipe Rezende

15 de Abril de 2021 às 17:03

**Gabarito: Certo**

Elicitar significa "fazer sair, lançar para fora, extrair". As principais atividades do processo de elicitação e análise de requisitos são a obtenção de requisitos, classificação e organização de requisitos, priorização e negociação e documentação de requisitos.

**211** [**Q1678828**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/71b3c6bf-6d) [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 - 2021 - CODEVASF - Analista em Desenvolvimento Regional - Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-codevasf-analista-em-desenvolvimento-regional-tecnologia-da-informacao)

A respeito de **arquitetura e engenharia de *software***, julgue o item a seguir.

Na métrica de pontos por função, entradas externas, saídas externas e consultas externas são computadas separadamente.

levyzaum

21 de Abril de 2021 às 16:00

**Gabarito Certo**

Uma função de transação é um **processo elementar que oferece funcionalidade ao usuário para processar dados**. Uma função de transação é uma entrada externa, saída externa, ou consulta externa:

▪ Uma **entrada externa (EE)** é um processo elementar que **processa dados ou informações de controle que vêm de fora da fronteira da aplicação**. A intenção primária de uma EE é manter um ou mais ALIs e/ou alterar o comportamento do sistema.

▪ Uma **saída externa (SE)** é um processo elementar que **envia dados ou informações de controle para fora da fronteira da aplicação**. A intenção primária de uma SE é apresentar informações ao usuário através de lógica de processamento que pode incluir, ou não, a recuperação de dados ou informações de controle. O **processamento lógico deve conter pelo menos uma fórmula matemática ou cálculo, criar dados derivados, manter um ou mais ALIs ou alterar o comportamento do sistema**.

▪ Uma **consulta externa (CE)** é um processo elementar que **envia dados ou informações de controle para fora da fronteira da aplicação**. A intenção primária de uma CE é apresentar informações ao usuário através da recuperação de dados ou informações de controle de um ALI ou AIE. O **processamento lógico não deve conter fórmulas matemáticas ou cálculos, nem criar dados derivados**. Nenhum ALI é mantido durante o processamento e nem o comportamento do sistema é alterado.

O número de EEs, SEs e CEs e suas complexidades funcionais determinam a contribuição das funções de transação para o tamanho funcional. A complexidade funcional das funções de transações é medida com base na **quantidade de tipos de arquivos referenciados (ALRs)** e **de tipos de dados elementares (DERs)** associados a cada EE, SE e CE.

▪ Um Tipo de Dado Elementar (DER) é um **campo único, reconhecido pelo usuário e não repetido.**

▪ Um Tipo de Arquivo Referenciado (ALR) é uma **função de dados lida e/ou mantida** pela função de transação.

Fonte: Exponencial

Luciano Silva

07 de Maio de 2021 às 11:30

✅Gabarito(C)

Todas são computadas sim separadamente, até porque ambas tem sua correspondência na tabela de contribuição e a função de transição saída externa corresponde a valores diferentes das demais funções mencionadas.

Tabela de Contribuição:

Tipo de Função | Complexidade | Funcional

--------------------------------------------

.............................Baixa ..............x5

AIE ......................Média .............x7

.............................Alta................ x10

--------------------------------------------

.............................Baixa .............x7

ALI ......................Média .............x10

.............................Alta ................x15

--------------------------------------------

.............................Baixa ..............x3

CE ......................Média .............x4

.............................Alta .................x6

--------------------------------------------

.............................Baixa ..............x3

EE ......................Média .............x4

.............................Alta .................x6

--------------------------------------------

.............................Baixa ..............x4

SE ......................Média .............x5

.............................Alta .................x7

--------------------------------------------

Fonte: tabela padronizada pela IFPUG – International Function Point Users Group

Marcelo Rebouças

25 de Maio de 2021 às 22:30

<https://denisfrancis.files.wordpress.com/2012/04/apf_tabela.png>

**212** [**Q1678827**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/71aff55b-6d) [Qualidade de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/qualidade-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2021 - CODEVASF - Analista em Desenvolvimento Regional - Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-codevasf-analista-em-desenvolvimento-regional-tecnologia-da-informacao)

A respeito de **arquitetura e engenharia de *software***, julgue o item a seguir.

Atributo fundamental de qualidade de software, a funcionalidade mede o grau de utilização dos recursos do sistema.

Sacha Varandas

26 de Fevereiro de 2021 às 04:34

Ele trocou funcionalidade por eficiência.

**Eficiência**

O tempo de execução e os recursos envolvidos são compatíveis com o nível de desempenho do software.

Suas subcaracterísticas são:

* **Comportamento em Relação ao Tempo** que avalia se os tempos de resposta (ou de processamento) estão dentro das especificações;
* **Utilização de Recursos** que **mede tanto os recursos consumidos quanto a capacidade do sistema em utilizar os recursos disponíveis**; exemplo: processador e memória.
* **Conformidade**: Capacidade do produto de software de estar de acordo com normas, convenções, guias de estilo ou regulamentações relacionadas à eficiência.

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_9126>

Dryka Alves

02 de Dezembro de 2021 às 19:58

**ISO/IEC 9126**, atributos fundamentais de qualidade:

**Funcionalidade** = como o software satisfaz as necessidades declaradas;

**Usabilidade** = grau de facilidade de utilização;

**Eficiência** = grau de otimização do uso dos recursos do sistema pelo software;

**Confiabilidade** = tempo que o software fica disponível;

**Manutenibilidade** = facilidade para correção;

**Portabilidade** = facilidade para transpor o software de um ambiente a outro.

**CEFMPU**

Matheus Concurseiro

22 de Março de 2022 às 17:30

Atributo fundamental de qualidade de software, a **funcionalidade mede o grau de utilização dos recursos do sistema. errado**

**Eficiência**

**213** [**Q1678826**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/71aab519-6d) [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 - CODEVASF - Analista em Desenvolvimento Regional - Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2021-codevasf-analista-em-desenvolvimento-regional-tecnologia-da-informacao)

A respeito de **arquitetura e engenharia de *software***, julgue o item a seguir.

Na metodologia Scrum, é feita na*sprint planning*a seleção dos itens do *backlog* que serão desenvolvidos durante a*sprint*; depois de fechado o seu escopo, a *sprint* não poderá mais ser alterada.

rafs

25 de Fevereiro de 2021 às 12:11

Naquelas né? Ninguém coloca ou retira itens do backlog do produto que serão implementados, mas o time de desenvolvimento tem liberdade para implementar e adicionar atividades correlatas.

Mr. Robot

20 de Junho de 2021 às 12:29

detalhe que o CESPE mesmo já deu essa questão como errada

2014

o P.O **não pode negociar o escopo** do Sprint Backlog dentro da sprint

errada

Acho que só faltou entrar com RECURSO nessa questão mesmo

Diretamente do Scrum Guide

Durante a Sprint:

* Nenhuma mudança é feita qu**e COLOQUE EM RISCO**a meta da Sprint;
* A qualidade não diminui;
* O Product Backlog é refinado conforme necessário; e,
* O escopo pode ser esc**larecido e renegociado c**om o Product Owner conforme mais é aprendido.

Galera, a palavra chave do scrum é justamente ADAPTAÇÃO!!

O examinador que dá certa numa questão dessa claramente nunca fez Scrum e nunca nem leu o Scrum guide provavelmente.

Do jeito que a questão expôs se algum item do sprint backlog não fizer mais sentido, terá que ser feito ANYWAY! FOD@#!@#!@#!@se, faz aí pq não pode ser renegociado!

Faz nem sentido isso

DIFERENTEMENTE das mudanças! Não podem ocorrer mudanças que coloquem em risco a META da sprint

DETALHE: olha a oração subordinada adjetiva restritiva**--> QUE COLEM EM RISCO A META DA SPRINT**

E o cespe já cobrou isso tbm

2013

No Scrum, durante um script, mudanças que **afetem o objetivo da Sprint** **podem ser realizadas somente se elas forem aprovadas pelo Product Owner** e não acarretarem diminuição das metas de qualidade do produto.

Errada

Rafael da Silva Ximenes

31 de Julho de 2021 às 21:36

Página 8 Scrum guide 2020:

Durante o Sprint:

* **Não são feitas alterações que possam pôr em perigo o Sprint Goal**(Ou seja é possível ter alterações)
* A qualidade não diminui
* O product backlog é refinado conforme necessário; e
* O âmbito pode ser clarificado e renegociado com o PO à medida que mais se for aprendendo.

Na minha visão, questão **Errada**.

Luciano Silva

05 de Maio de 2021 às 19:39

✅Gabarito(Certo)

Se atentar aos termos "escopo", "objetivo", que se alterados levam a mudanças significativas da Sprint.

Segue outra definição na mesma linha.

**Durante a Sprint não são feitas mudanças que podem afetar o objetivo da Sprint.**

Fonte: Q794178

**214** [**Q1617410**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/be40042f-12) [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 - 2020 - Ministério da Economia - Tecnologia da Informação - Usuário UX](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2020-ministerio-da-economia-tecnologia-da-informacao-usuario-ux)

Acerca de **gerenciamento de projetos**, julgue o item a seguir.

No gerenciamento ágil de projeto, o desenvolvimento orientado para teste de aceitação é uma descrição formal do comportamento de um produto de *software*, geralmente expressa como um exemplo ou cenário de uso.

Fábio da Silva Salvador

05 de Novembro de 2020 às 20:00

(ATDD), ou "Desenvolvimento Orientado a Testes de Aceitação", é uma prática de obtenção de requisitos de forma colaborativa aplicada por equipes ágeis, onde exemplos concretos e testes automatizados são utilizados para especificar os requisitos, tornando-os mais claros, com o objetivo de criar especificações executáveis. Eles são gerados em sessões de criação do backlog do produto, com a participação da equipe, Product Owner, além dos demais interessados.

Bruno AUD

23 de Junho de 2021 às 09:56

Já errei essa questão!

Perceba que em uma leitura rápida induz ao erro.

**No gerenciamento ágil de projeto, o desenvolvimento orientado para teste de aceitação é uma descrição formal do comportamento de um produto de software, geralmente expressa como um exemplo ou cenário de uso.**

Conforme comentário anterior: ...é uma **prática** de obtenção de requisitos de forma colaborativa aplicada por equipes ágeis. Não uma descrição como está no item.

ELTON RODRIGUES HOMEM

07 de Janeiro de 2022 às 22:55

Eu coloquei como errado devido a palavrinha "formal", em metodologias ágeis não há tanta formalidade em documentação

**215** [**Q1617409**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/be3bc83a-12) [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 - 2020 - Ministério da Economia - Tecnologia da Informação - Usuário UX](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2020-ministerio-da-economia-tecnologia-da-informacao-usuario-ux)

Acerca de **gerenciamento de projetos**, julgue o item a seguir.

Os métodos ágeis de desenvolvimento de *software* têm duas unidades principais de entrega: lançamentos e iterações.

Filipe Rezende

05 de Novembro de 2020 às 20:50

**Gabarito: Certo.**

Lançamentos no sentido de releases.

Nos métodos ágeis sempre ou estão entregando outra release ou estão iterando novamente na melhoria do produto.

Lembrou duas práticas do XP:

**Pequenas Versões:** as entregas são feitas através de pequenas versões (**releases**) de software funcionando. Dá confiança ao cliente sobre o progresso geral.

**Refatoração:** o código deve ser constantemente melhorado, tornando-o mais simples e mais genérico, removendo redundâncias e duplicidades. (sempre iterando)

Carlos Bruno

24 de Outubro de 2020 às 13:36

Lançamentos = releases

Pierry Ângelo

19 de Agosto de 2021 às 21:24

Questão forçada. A meu ver o correto seria "lançamentos" e "incrementos", pois iteração não é entrega, e sim um ciclo de desenvolvimento para prover um incremento do produto.

Julius BR

19 de Novembro de 2020 às 12:53

A parte de lançamentos, ok. É uma unidade de entrega. Não consegui entender como iteração (que é processo de refinamento do produto) pode ser considerado uma entrega. Pra mim a iteração visa a construir/melhorar um incremento. Se alguém puder me explicar, agradecido.

T'Challa Concurseiro

27 de Março de 2022 às 02:19

Meu cérebro: Você vai errar, tem certeza que vai marcar?

Eu: Tenho e quero continuar

...

Errei

**216** [**Q1617407**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/be33d3c1-12) [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 - 2020 - Ministério da Economia - Tecnologia da Informação - Usuário UX](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2020-ministerio-da-economia-tecnologia-da-informacao-usuario-ux)

Acerca de **gerenciamento de projetos**, julgue o item a seguir.

No desenvolvimento ágil, a implantação contínua visa reduzir o tempo decorrido entre a gravação de uma linha de código e a disponibilização desse código aos usuários em produção.

Filipe Rezende

05 de Novembro de 2020 às 20:53

**Gabarito: Certo.**

Alguns dos 12 princípios do Manifesto Ágil que confirmam a afirmação da questão.

"Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente por meio da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado;

Software funcional é entregue frequentemente (semanal ou mensal - o menor intervalo possível);

Software funcional é a principal medida de progresso do projeto;"

Monstro Imparável

17 de Novembro de 2020 às 21:08

Bem forçada, mas é bem por aí que se resume o tema.

Wallace

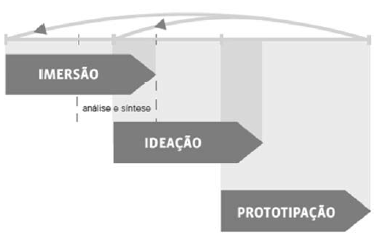
31 de Janeiro de 2022 às 11:59

Texto bastante mal escrito. Desde quando se disponibiliza código para usuário?

**217** [**Q1617402**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/be206c44-12) [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 - 2020 - Ministério da Economia - Tecnologia da Informação - Usuário UX](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2020-ministerio-da-economia-tecnologia-da-informacao-usuario-ux)

No que se refere a **metodologias ágeis e experiência de usuário**, julgue o item que segue.

As etapas do *design thinking* ilustradas na figura a seguir possuem natureza linear, ou seja, as fases moldam o projeto e o problema em questão.



Servitore

12 de Fevereiro de 2021 às 01:33

Antes de conhecermos melhor cada uma destas etapas, é importante destacar que o processo de Design Thinking não deve ser encarado como um caminho linear. Isto é, as etapas do Design Thinking, não necessariamente, devem obedecer uma ordem, uma vez que cada etapa permeia a outra.

Por exemplo, após realizar a prototipação de uma ideia o empreendedor pode retornar a etapa de Imersão para coletar mais informações sobre o problema, não observadas anteriormente.

**Fonte: VIANNA et al., 2012.**

**É necessário**, portanto, **que olhemos o Design Thinking como um processo dinâmico.** E que ao longo de todo o projeto, o Design Thinking deve ser entendido como um processo de aprendizagem interativo.

Assim, toda a equipe do projeto deverá ter liberdade para se mover entre os estágios do processo de inovação: compreensão do problema (), redefinir o problema (), Ideação, construção de protótipos (Prototipação) e – mais importante – testar com potenciais usuários finais (Validação/Implementação).

fonte: <https://cysneiros.com.br/etapas-do-design-thinking-e-suas-abordagens/>

Monstro Imparável

30 de Novembro de 2020 às 18:14

repetitiva/interativa.

New Jr.

14 de Setembro de 2022 às 19:27

A sobreposição de fases em dados momentos já sinaliza a natureza não-linear do Design Thinking.

**218** [**Q1617401**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/be1cf845-12) [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 - 2020 - Ministério da Economia - Tecnologia da Informação - Usuário UX](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2020-ministerio-da-economia-tecnologia-da-informacao-usuario-ux)

No que se refere a **metodologias ágeis e experiência de usuário**, julgue o item que  segue.

No Agile UX,*design*, negócios e desenvolvimento se unem para trabalhar em um processo cíclico, ao passo que, no Lean UX, eles trabalham em paralelo.

Fabiano Alves

09 de Dezembro de 2020 às 23:54

"Agile UX ou UX Ágil é o processo de construção de produtos digitais em que o time de designers e desenvolvedores trabalham em paralelo."

"Por outro lado, o Lean UX é o pensamento em que o design, negócios e desenvolvimento se unem para trabalhar em um processo cíclico."

Logo os conceitos estão invertidos.

fonte: <https://coletivoux.com/12-princ%C3%ADpios-do-agile-ux-32c29d69af28>

**219** [**Q1617400**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/be197509-12) [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 - 2020 - Ministério da Economia - Tecnologia da Informação - Usuário UX](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2020-ministerio-da-economia-tecnologia-da-informacao-usuario-ux)

No que se refere a **metodologias ágeis e experiência de usuário**, julgue o item que  segue.

O responsável direto pelo *backlog* da *sprint* é o time de desenvolvimento, que decide sobre as adições e(ou) remoções e os ajustes de tarefas durante a execução da *sprint*; no entanto, se algum item for retirado, o dono do produto deve ser avisado o mais breve possível.

Filipe Rezende

05 de Novembro de 2020 às 21:02

**Gabarito: Certo.**

O Time de Desenvolvimento que é o responsável pelo Backlog da Sprint, apesar do Time de Desenvolvimento ter autonomia para alterar o Backlog da Sprint ao longo de toda Sprint, é proibido realizar mudanças que afetem sua meta. A Sprint só pode ser cancelada pelo Product Owner (caso o objetivo se torne obsoleto).

O Product Owner também é o único que pode gerenciar o Product Backlog e o único que pode cancelar uma Sprint. Ele pode priorizar os itens do Product Backlog também.

Já o Scrum Master tem a sua função mais ligada a garantir que o Scrum seja entendido e aplicado por todos. Apenas orienta o Product Owner, remove os impedimentos e utiliza técnicas de facilitação e de coaching. Ele não interfere nos itens do produto (nem no Backlog da Sprint, muito menos no Product Backlog). E um Scrum Master jamais pode ser o Product Owner ao mesmo tempo.

Julius BR

19 de Novembro de 2020 às 13:42

Um dos lemas do Manifesto Ágil: "Responder a mudanças mais que seguir um plano".

De acordo com o Guia: "O Time de Desenvolvimento modifica o Backlog da Sprint ao longo de toda a Sprint,e o Backlog da Sprint vai surgindo durante a Sprint. Este surgimento ocorre quando o Time de Desenvolvimento trabalha segundo o plano e aprende mais sobre o trabalho necessário para alcançar o objetivo da Sprint.

Sobre o final da assertiva: Não há no Guia recomendação de avisar ao PO sobre as alterações no Backlog da Sprint. Acredito eu que só faz sentido avisar o PO se essas alterações também afetarem o Product Backlog. Ex.: Se excluir um item do Sprint Backlog, ele deve voltar ao Product Backlog. Como apenas o PO alterar o Product Backlog, ele deve ser avisado.

Mad King

30 de Outubro de 2020 às 08:36

Achei que o responsável direto seria o scrum master. :(

Não seria? Alguém explica?

Alexandre Paiva

29 de Janeiro de 2022 às 23:56

achei a questão mal formulada. mesmo sabendo os conceitos não tive certeza sobre o que exatamente estava dizendo se era certo ou errado.

T'Challa Concurseiro

27 de Março de 2022 às 02:24

As perguntas sobre ágil estão muito bem boladas

**220** [**Q1617399**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/be1607c6-12) [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 - 2020 - Ministério da Economia - Tecnologia da Informação - Usuário UX](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2020-ministerio-da-economia-tecnologia-da-informacao-usuario-ux)

No que se refere a **metodologias ágeis e experiência de usuário**, julgue o item que  segue.

Na primeira fase do *design thinking*, chamada de imersão, a equipe de projeto aproxima-se do contexto do problema, do ponto de vista tanto da empresa quanto do usuário.

ALEXANDRE MATOS DE ARAUJO

06 de Março de 2021 às 10:29

O processo de Design Thinking pode ser estruturado em três etapas principais: , . Contudo, para a melhor absorção dos conhecimentos e técnicas, apresentaremos a abordagem do **Design Thinking** distribuída **em cinco etapas**: Imersão, , Ideação, Prototipação e Validação/Implementação.

**Pois bem, a primeira etapa do processo, conhecida por Imersão, tem por objetivo a aproximação das pessoas interessadas com o contexto do problema, através do levantamento de informações e observações pertinentes.**

Devido ao volume de informações levantados, há uma outra etapa destinada à Análise e Síntese destas informações, que busca organizar esses dados, visualmente, visando facilitar a identificação destas oportunidades e desafios.

Esta etapa onde busca-se gerar ideias inovadoras, através de atividades lúdicas e colaborativas que promovam a criatividade e inovação.

É a fase que promove a tangibilização das ideias, a fim de retira-las do papel. Observar os benefícios destas soluções e criar um protótipo (ou mínimo produto viável – MPV) que possa ser testado.

Nesta etapa, o empreendedor deve buscar a validação das suas ideias junto às pessoas interessadas e possíveis clientes para captar a percepção e encontrar possíveis ajustes necessários e gerar um conhecimento contínuo ao longo do processo de implementação.

Gloomy Gulch

03 de Abril de 2021 às 10:35

c-

Inspiration- Generally, the design innovation process starts with the inspiration phase: understanding the problem or the opportunity. This understanding can be documented in a brief which includes constraints that gives the project team a framework from which to begin, benchmarks by which they can measure progress, and a set of objectives to be realized—such as price point, available technology, and market segment.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Design_thinking>

rodrigo costa

24 de Maio de 2022 às 20:48

verdadeiro