**21** [**Q1962649**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/b98d7762-34) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[FGV - 2022 - SEFAZ-AM - Analista de Tecnologia da Informação da Fazenda Estadual - Tarde](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-sefaz-am-analista-de-tecnologia-da-informacao-da-fazenda-estadual-tarde)

Sobre os testes de *software*, analise as afirmativas a seguir.

I. *Testes de estresse* são testes de sistema projetados para confrontar o *software* com situações anormais as condições previstas de uso.

II.*Testes de regressão* são testes estruturais que forçam o *software* a falhar de várias maneiras visando identificar os limites operacionais de um sistema.

III. *Testes de módulo* são testes de caixa-preta que visam avaliar a usabilidade da aplicação, determinando até que ponto a interface do *software* é fácil e intuitiva de utilizar.

Está correto o que se afirma em

**A** I, apenas.

**B** II, apenas.

**C** III, apenas.

**D** I e II, apenas.

**E** I, II e III.

Leandro Henrique

26 de Setembro de 2022 às 14:54

**GAB A**

**II** - Misturou as definições de Teste de Carga e Teste de Recuperação. Além disso, não são estruturais, são de caixa preta

**III** - Teste de Usabilidade

**22** [**Q1955555**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/784952f9-1d) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[FCC - 2022 - TRT - 4ª REGIÃO (RS) - Analista Judiciário - Especialidade: Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fcc-2022-trt-4-regiao-rs-analista-judiciario-especialidade-tecnologia-da-informacao)

Uma Analista verificou que, dentre os tipos de teste de integração, uma das abordagens considerava:

– Integrar componentes de infraestrutura e depois adicionar componentes funcionais.

– Iniciar a integração dos sistemas no nível de módulo.

– Implementar o método de teste quando existirem módulos superiores ainda em construção. Nesse caso, deve-se usar *drivers* para estimular o funcionamento dos módulos ausentes.

Trata-se da abordagem

**A** *Base-Top.*

**B** *Top-Down.*

**C** *Back-Stage.*

**D** *Bottom-Up.*

**E** *Middle-Upper.*

Diego Loiola

06 de Setembro de 2022 às 22:48

Quando a questão menciona "Implementar o método de teste quando existirem módulos superiores ainda em construção" indica que os módulos inferiores estão prontos para teste e mais indica o sentido de crescimento que é de baixo para cima (bottom-up)

Diego Loiola

06 de Setembro de 2022 às 22:48

Quando a questão menciona "Implementar o método de teste quando existirem módulos superiores ainda em construção" indica que os módulos inferiores estão prontos para teste e mais indica o sentido de crescimento que é de baixo para cima (bottom-up)

Diego Loiola

06 de Setembro de 2022 às 22:48

Quando a questão menciona "Implementar o método de teste quando existirem módulos superiores ainda em construção" indica que os módulos inferiores estão prontos para teste e mais indica o sentido de crescimento que é de baixo para cima (bottom-up)

Crisley Rios Alves

19 de Novembro de 2022 às 19:46

Na técnica Botton-up, a integração do sistema começa com a partir do nível mais baixo do software, ou seja, o módulo. O módulo é dito como o mais baixo nível se ele não depende de outro módulo. A Bottom-Up assume que todos os módulos foram individualmente testados antes.

Para integrar um conjunto de módulos usando a Bottom-Up, nós precisamos construir driver (controlador) que chamará o módulo a ser integrado. Uma vez que a integração de um grupo de baixo nível de módulos tenha sido considera satisfatória, o driver irá substituir o atual módulo e um ou mais drivers serão usados para integrar mais módulos com um conjunto de módulos já integrados. O processo de integração Botton-Up continua até todos os módulos terem sido integrados.

Fonte: https://qualidadebr.wordpress.com/2009/04/12/tecnicas-de-integracao-de-sistema-bottom-up/

**23** [**Q1936809**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/32c1e2d2-fd) [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:**[FGV - 2022 - TJ-DFT - Analista Judiciário - Análise de Dados](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-tj-dft-analista-judiciario-analise-de-dados)

A Equipe de Gestão de Dados (EGD) de um órgão público optou por aplicar práticas ágeis em seus projetos.

Uma das propostas da EGD é utilizar o sistema de gestão Kanban para observar de forma contínua o fluxo do trabalho, de modo a:

**A** fixar a duração de um ciclo de entrega;

**B** identificar possíveis obstáculos entre as tarefas;

**C** eliminar os Epics com User Stories complexas do Backlog;

**D** garantir que o quadro Kanban apresente os Backlogs dos projetos em andamento;

**E** permitir que os membros da equipe executem mais de uma tarefa por vez (WIP - work in progress).

Anderson Pablo

19 de Abril de 2023 às 02:55

identificar possíveis obstáculos entre as tarefas;

Luiz Felipe Neskovek Goulart

20 de Abril de 2023 às 19:44

'observar de forma contínua o fluxo do trabalho' -> identificar obstáculos

**24** [**Q1936748**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/8740f472-fc) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[FGV - 2022 - TJ-DFT - Analista Judiciário - Análise de Sistemas](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-tj-dft-analista-judiciario-analise-de-sistemas)

A analista Ester implementou um teste automatizado de nome ETest para o software TJApp. O ETest avalia se TJApp é capaz de executar seu fluxo de execução principal de forma completa, em um ambiente muito semelhante ao do usuário final.

Portanto, o ETest implementado por Ester é do tipo:

**A** regressão visual;

**B** unitário;

**C** desempenho;

**D** ponta a ponta;

**E** exploratório.

Elionay Manuel

10 de Agosto de 2022 às 20:52

Teste de PONTA A PONTA:

Como o próprio nome sugere, esses testes buscam verificar o **comportamento do sistema como um todo, “de uma ponta à outra”.**

Geralmente simulam a atividade que o usuário final teria, mas feita em um **ambiente preparado para ser muito semelhante ao do ambiente de produção**. Normalmente ele é o último teste antes de o projeto entrar em produção.

**GABARITO: D.**

https://www.alura.com.br/artigos/tipos-de-testes-principais-por-que-utiliza-los?gclid=Cj0KCQjwrs2XBhDjARIsAHVymmTncbwpl6iMoKgxWiF3DW4LnoZKaROZncYy1-iPCn356w4U-BWf7rkaAmA3EALw\_wcB

Luciano Silva

21 de Janeiro de 2023 às 15:15

✅Gabarito(D)

A) Um teste de regressão visual consiste em executar um conjunto de cenários de testes com a finalidade de garantir que esse conjunto ainda se mantem funcionando, mesmo após novas correções ou melhorias implementadas. Esse visual me arremete ao ponto em que o teste tem que validar até se uma determinada cor está correta ou não, ou seja, se aparece verde e não vermelho, por exemplo.

B) Irá focar somente na menor unidade passível de teste. Como por exemplo, um cenário completo seria um login. Um teste unitário poderia ser somente a validação do método que consulta no banco as credenciais de acesso. Demais testes, como exibição da mensagem de ok ou falha no login, direcionamento para a tela correta ou exibição de qualquer outra funcionalidade seria um teste de ponta a ponta.

C)Esse seria baseado com alguma métrica estabelecida. Como por exemplo, o login terá que ser validado em x segundos.

D) Gabarito

E) Nesse tipo de teste, o testador acaba testando o que melhor achar conveniente, sem nenhum plano de teste definido. Literalmente explorando o alvo a ser testado e se esse responde como esperado.

**25** [**Q1935277**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/cde17ee2-fb) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[FGV - 2022 - MPE-SC - Analista em Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-mpe-sc-analista-em-tecnologia-da-informacao)

O analista em TI Josué está desenvolvendo o software SApp e implementou o teste K. O teste K consiste em determinar se a função F do código de SApp retorna o resultado esperado C ao receber dois valores A e B.

O teste K implementado por Josué é de:

**A** aceitação;

**B** integração;

**C** ponta a ponta;

**D** unidade;

**E** sanidade.

Ronaldo

30 de Julho de 2022 às 08:18

Excelente piada na letra E. kkkkkk!

Vejam que o enunciado descreve uma situação num nível de granularidade bem baixo, tratando de funções específicas no código. Neste nível os testes são de unidade.

Testes de aceitação são feitos com outros atores, sobre aspectos gerais do sistema em relação ao critério (especificação).

Luciano Silva

21 de Janeiro de 2023 às 15:22

✅Gabarito(D)

Como comentou o @Ronaldo, sem muita dificuldade nessa questão.

Um detalhe é que eu, ainda não tinha passado pelo tipo de teste definido como "ponta a ponta". Segue uma questão interessante sobre esse assunto.

Q1936748

Se não sabemos exatamente a opção correta da questão, sabendo sobre as demais alternativas já nos ajuda a ir eliminando algumas alternativas, assim fica mais fácil o "chute", caso seja necessário.

**26** [**Q1935273**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/cdd5bbc6-fb) [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:**[FGV - 2022 - MPE-SC - Analista em Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-mpe-sc-analista-em-tecnologia-da-informacao)

A equipe de analistas de sistemas de um órgão público decidiu utilizar o framework Scrum para agilizar o desenvolvimento dos seus sistemas de informação.

No Scrum, a lista ordenada do que é necessário para melhorar o produto contendo os requisitos de desenvolvimento é o:

**A** increment;

**B** backlog;

**C** sprint review;

**D** sprint retrospective;

**E** burndown chart.

Bruno

15 de Julho de 2022 às 14:25

A = Resultado do que foi produzido ao final do trabalho realizado na sprint. Soma de todos os itens do PRODUCT BACKLOG completados na Sprint.

C = Final da Sprint, inspecionar o que a equipe de desenvolvimento produziu e colher opiniões e impressões dos presentes para adaptar o plano para a sprint seguinte. FOCO NO PRODUTO

D = Scrum Team inspeciona a si próprio e cria um plano de melhorias para a próxima sprint. Ela inspeciona como foi a última sprint em relação às pessoas, às relações, aos processos e às ferramentas. FOCO NO PROCESSO

E = Mostra quanto de trabalho ainda resta para ser feito, acompanhar a evolução das sprints e acompanhar backlog do produto.

GABARITO B

Kratos Concurseiro

21 de Abril de 2023 às 20:58

**PRODUCT BACKLOG**: Trata-se de uma lista ordenada (por valor, risco, prioridade, entre outros) de requisitos ou funcionalidades que o produto deve conter criada pela Equipe Scrum e gerenciada pelo Product Owner.

**27** [**Q1935270**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/cdccb373-fb) [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:**[FGV - 2022 - MPE-SC - Analista em Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-mpe-sc-analista-em-tecnologia-da-informacao)

O Escritório de Métricas (EM) de um órgão público já determinou o tipo e o escopo de uma contagem de pontos de função. Para determinar o posicionamento da fronteira da aplicação a ser medida, o EM deve:

**A** definir o que é externo à aplicação;

**B** identificar os tipos de usuários da aplicação;

**C** basear-se nos dados que são mantidos pela aplicação;

**D** considerar aspectos técnicos da implementação, como a divisão em camadas;

**E** determinar as partições que requerem esforço de desenvolvimento.

Bruno

11 de Julho de 2022 às 05:47

Determinar o Tipo de Contagem, Determinar Escopo e Fronteira, Calcular Pontos de Função NÃO AJUSTADOS, Calcular Fator de Ajuste, Calcular Pontos de Função AJUSTADOS.

**- Fronteira** = Interface CONCEITUAL entre o software sob estudo e seus usuários, define o que é externo à aplicação, indica a fronteira entre o software que está sendo medido e o usuário, interface através da qual os dados processados pelas transações passam para dentro ou fora da aplicação.

 - É Definida estabelecendo um limite lógico entre a aplicação que está sendo contada, o usuário e as outras aplicações, deve considerar a funcionalidade.

GABARITO A

Mr. Robot

07 de Janeiro de 2023 às 00:15

tem que saber a ordem tbm

2016

No processo de contagem de pontos por função do IPFUG, a identificação da fronteira da aplicação antecede a determinação do tipo de contagem.

Errada

**28** [**Q1935266**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/cdc1b9ac-fb) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)  **Prova:**[FGV - 2022 - MPE-SC - Analista em Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-mpe-sc-analista-em-tecnologia-da-informacao)

Um Grupo de Desenvolvimento de Software (GDS) está trabalhando na especificação de requisitos de um novo aplicativo para dispositivos móveis. Como requisitos não funcionais, o cliente solicitou que o aplicativo atenda às cláusulas de proteção e privacidade de dados em consonância com legislações federais em vigor.

Os requisitos não funcionais solicitados pelo cliente devem ser classificados pelo GDS como requisitos:

**A** externos;

**B** de produto;

**C** de proteção;

**D** de confiança;

**E** organizacionais.

Luciano Silva

20 de Janeiro de 2023 às 16:31

✅Gabarito(A)

**Requisitos Externos**

Requisitos decorrentes de fatores externos ao sistema e ao processo de desenvolvimento. Ex. requisitos de interoperabilidade, legislação, localização geográfica etc.

Fonte: https://www.trt9.jus.br/pds/pdstrt9/guidances/concepts/supporting\_requirements\_B2C4D610.html

**29** [**Q1924509**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/ddcd7760-eb) [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:**[FGV - 2022 - SEFAZ-AM - Analista de Tecnologia da Informação da Fazenda Estadual - Manhã](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-sefaz-am-analista-de-tecnologia-da-informacao-da-fazenda-estadual-manha)

O Manifesto Ágil descreve um conjunto de princípios que servem de guia para o desenvolvimento ágil de *software*.

Segundo esse manifesto,

**A** o método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento, é a conversa face a face.

**B** as reuniões entre pessoas de negócio e desenvolvedores devem ser evitadas a fim de manter um ritmo constante de trabalho.

**C** o *software* entregue dentro do prazo é a medida primária de progresso.

**D** as mudanças nos requisitos após o início do desenvolvimento são inaceitáveis, mesmo havendo repactuação do prazo.

**E** a contínua atenção à excelência técnica e o bom design reduzem a agilidade.

Vinicius Tuler

13 de Abril de 2023 às 20:13

A.

o Manifesto Ágil inclui 12 princípios que ajudam a orientar o desenvolvimento de software ágil:

* Satisfaça o cliente por meio de entregas rápidas e contínuas de software com valor.
* Aceite mudanças nos requisitos, mesmo se elas ocorrerem no final do projeto.
* Entregue software funcionando com frequência, de preferência em intervalos de algumas semanas até alguns meses.
* Trabalhe em estreita colaboração entre o cliente e a equipe de desenvolvimento durante todo o projeto.
* Construa projetos em torno de indivíduos motivados e dê a eles o ambiente e o suporte necessários para fazer seu trabalho.
* **Use conversas face a face como a maneira mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e dentro da equipe.**
* Software funcionando é a principal medida de progresso.
* Processos ágeis promovem o desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.
* Atenção contínua à excelência técnica e bom design aumentam a agilidade.
* Simplicidade é essencial.
* As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizadas.
* Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e ajusta seu comportamento em conformidade.

**30** [**Q1924505**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/ddc23bcc-eb) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[FGV - 2022 - SEFAZ-AM - Analista de Tecnologia da Informação da Fazenda Estadual - Manhã](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-sefaz-am-analista-de-tecnologia-da-informacao-da-fazenda-estadual-manha)

Desenvolvimento guiado por testes (TDD) é uma técnica de desenvolvimento de *software* que

**A** incentiva a construção de um alto número de testes de unidades de modo a eliminar a necessidade dos testes de integração e aceitação.

**B** requer que os desenvolvedores escrevam testes de unidades antes da codificação da aplicação.

**C** delimita o tempo máximo que o programador deve empenhar escrevendo testes para manter a produtividade.

**D** testa unidades de ativos efêmeros que devem ser invalidados após o uso, pois repetir testes é um desperdício de tempo.

**E** encoraja os desenvolvedores a escreverem testes apenas para verificação dos *bugs* detectados pelo usuário final na etapa de aceitação.

fabiano jr.

19 de Outubro de 2022 às 11:52

* **A)**Não tem como objetivo criar um teste e eliminar outro. Pelo contrário, eles são complementares. Tudo com o objetivo de criar um software que funcione e que "rode" na máquina do cliente sem erros.
* **B)**Ele testa todas as saídas possíveis. É interessante fazer isso antes de "codar", pois pode servir de guia para o programador e até mesmo temos uma documentação. **GABARITO.**
* **C)** Não há um sprint pré-fixado de tempo para tal
* **D)**Repetir é um desperdício?
* **E)** APENAS??

**31** [**Q1924504**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/ddbee422-eb) [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:**[FGV - 2022 - SEFAZ-AM - Analista de Tecnologia da Informação da Fazenda Estadual - Manhã](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-sefaz-am-analista-de-tecnologia-da-informacao-da-fazenda-estadual-manha)

A metodologia *Extreme Programming* (XP) define uma série de práticas para desenvolvimento de *software*.

Assinale a opção que apresenta a prática desta metodologia que contribui para produção de *softwares* de alta qualidade.

**A** Testes de aceitação devem ser construídos por analistas especializados, sem a participação do cliente.

**B** Programadores devem ter autonomia para utilizar seu próprio estilo de codificação desde que seja inteligível.

**C** Postergar sempre que possível o merge do trabalho dos desenvolvedores em uma linha principal compartilhada.

**D** Programar em par/dupla num único computador para assegurar que o código seja sempre revisto por duas pessoas.

**E** Vedar a refatoração de códigos já testados e aprovados para evitar a introdução de novos erros.

fabiano jr.

19 de Outubro de 2022 às 11:26

* **A)** Um dos valores fundamentais da XP é o **Feedback**. Quem vai usar? O cliente. Do que adianta um software top para os programadores, mas ninguém conseguir usar? Já pensou? Vira um desperdício de grana. **ERRADO**.
* **B)** Programadores devem ter autonomia para utilizar seu próprio estilo de codificação desde que seja inteligível. Sem seguir padrões????? Liberdade excessiva não raro deixa problema. **ERRADO**.
* **C)** XP é uma das metodologias ágeis. Postergar não combina com uma metodologia ágil. O XP contém em uma das práticas a**Integração contínua**, ou seja, quando uma tarefa é concluída há integração com o sistema. Portanto, não pode adiar o merge sem motivos válidos. **ERRADO**.
* **D) Sim**. Acho que a galera que usa o GIT deve ter marcado como errada pois nos dias de hoje não precisa necessariamente mais de ficar em um único computador. Abstraindo esse detalhe, a**programação em pares** é uma das práticas do XP e o XP recomenda que seja feita em uma estação. **GABARITO**.
* **E) XP apoia a refatoração**. Por quê? R.: Ao refratorar, tem como objetivo melhorar o código (pelo menos essa é a ideia kk). **ERRADO**.

**32** [**Q1924503**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/ddbae6ad-eb) [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:**[FGV - 2022 - SEFAZ-AM - Analista de Tecnologia da Informação da Fazenda Estadual - Manhã](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-sefaz-am-analista-de-tecnologia-da-informacao-da-fazenda-estadual-manha)

A técnica *Planning Poker* é tipicamente utilizada na metodologia Scrum para

**A** inspecionar o incremento e adaptar o *backlog*do produto.

**B** sincronizar o trabalho previsto para as próximas 24 horas.

**C** estimar o esforço necessário para terminar atividades.

**D** documentar o trabalho do desenvolvedor.

**E** identificar requisitos para tornar o produto mais útil.

fabiano jr.

19 de Outubro de 2022 às 11:03

**A**inspecionar o incremento e adaptar o backlog do produto.

* Está mais com a cara do do**Sprint Review**

**B**sincronizar o trabalho previsto para as próximas 24 horas.

* **Daily Scrum**. Faz também uma pequena revisão do trabalho anterior

**C** estimar o esforço necessário para terminar atividades.

* **Nosso gabarito**

**D**documentar o trabalho do desenvolvedor.

* Lembrando que um dos princípios do manifesto ágil é que o **software em funcionamento é mais importante que a documentação abrangente**. Contudo, isso não significa que não haja 0 documentação. Caso alguém saiba algum processo do Scrum responsável por isso, pode complementar, pois eu desconheço.

**E** identificar requisitos para tornar o produto mais útil.

* Isso é feito nas primeiras reuniões quando ainda está na análise de requisitos. Um dos itens que bate com essa letra é o **Product Backlog**.

Vinicius Tuler

13 de Abril de 2023 às 20:18

C.

Planning Poker é uma técnica de estimativa usada na metodologia Scrum para estimar o esforço necessário para concluir uma tarefa específica ou uma história de usuário. Essa técnica envolve a participação de toda a equipe de desenvolvimento, incluindo o Product Owner, o Scrum Master e os desenvolvedores.

**33** [**Q1891209**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/40c7717e-ae) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[FGV - 2022 - CGU - Auditor Federal de Finanças e Controle - Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-cgu-auditor-federal-de-financas-e-controle-tecnologia-da-informacao)

Uma categoria de testes comumente utilizada é a de Testes Baseados em Experiência (Experience-based Testing). Nas técnicas dessa categoria, fatores como o histórico de funcionamento da aplicação e erros comuns de utilização das tecnologias empregadas – derivados do conhecimento do testador – são utilizados para antecipar a ocorrência de erros, defeitos e falhas. Testes baseados em experiência não costumam ser empregados como abordagem principal em cenários de alto risco, em função da variabilidade de sua eficiência e cobertura. Considerando um projeto em que o time de desenvolvimento não possua experiência com a tecnologia e o domínio da aplicação, a técnica recomendada para o portfólio de testes desse time é:

**A** Teste de Caso de Uso (Use Case Testing);

**B** Teste de Hipótese (Statistical Hypothesis Testing);

**C** Previsão de Erros (Error Guessing);

**D** Teste Exploratório (Exploratory Testing);

**E** Teste Baseado em Listas de Verificação (Checklist-based Testing).

Luciano Silva

09 de Fevereiro de 2023 às 20:59

✅Gabarito(A)

Fui seco na alternativa D. Serve para aprender a ir com calma...rs

Até faz sentido que os testes sejam efetuadas de forma guiada, ou seja, pelos Casos de Uso, quando a equipe de qualidade/testes não tem nenhum conhecimento sobre a aplicação.

Não faz sentido dizer que o time de desenvolvimento não tem nenhuma experiência com nada. O time engloba pelo menos os principais papéis.

joao danielak

10 de Abril de 2023 às 20:13

não possua experiência com a tecnologia e o domínio da aplicação

Letra A.

O teste exploratório é mais eficiente, é bem mais profundo....

**34** [**Q1891208**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/40c3aac8-ae) [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:**[FGV - 2022 - CGU - Auditor Federal de Finanças e Controle - Tecnologia da Informação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/fgv-2022-cgu-auditor-federal-de-financas-e-controle-tecnologia-da-informacao)

De acordo com o Guia do Scrum, a "Meta da Sprint é o único objetivo da Sprint. Embora a Meta da Sprint seja um compromisso dos Developers, esta fornece flexibilidade em termos do trabalho exato necessário para alcançá-la". A Meta da Sprint é elaborada:

**A**  pelo Product Owner, e deve ser finalizada antes da Sprint Planning, para que seja apresentada e negociada com o Scrum Team;

**B** por todo o Scrum Team na Sprint Planning, e deve ser finalizada até o final do evento;

**C** em conjunto pelo Product Owner e os Developers, e deve ser finalizada até o início do primeiro Daily Scrum;

**D** em conjunto pelo Product Owner e os Developers, e deve ser finalizada até o final da Sprint;

**E** pelos Developers na Sprint Planning, e deve ser finalizada até o final do evento.

Arnaldo Coelho Teixeira Junior

03 de Abril de 2022 às 15:58

A - Não faz sentido o PO já chegar com a meta estabelecida antes mesmo de ouvir os desenvolvedores para estimar os itens do Backlog;

B - Correta.

C - O Daily Scrum ocorre quando a meta já está definida (Sprint Backlog já definido);

D - A questão fala sobre FINALIZAR/DEFINIR a meta e não implementar. A implementação que deve ser finalizada até o final da Sprint;

E - O PO é o responsável pela priorização dos itens do Product Backlog. Como não ouvi-lo na definição da meta?

SuperControle

12 de Outubro de 2022 às 13:58

Questão totalmente literal extraída do Scrum Guide. Segundo a versão pt-br página 9:

Tópico um: Por que esta Sprint é valiosa?

O Product Owner propõe como o produto pode aumentar seu valor e utilidade na Sprint atual. **Todo o Scrum Team então colabora para definir uma Meta da Sprint** que comunica porque a Sprint é valiosa para os stakeholders. A**meta da Sprint deve ser finalizada antes do final da Sprint Planning.**

https://scrumguides.org/download.html

Gloomy Gulch

20 de Agosto de 2022 às 04:31

QUEM FAZ A META SPRINT É O SCRUM TEAM