**101** [**Q1961673**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/6b6ca262-30) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software) **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - MC - Técnico em Complexidade Gerencial - Cargo 1](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-mc-tecnico-em-complexidade-gerencial-cargo-1)

Julgue o próximo item, relativos a **testes de *software*, TDD (*test driven development*) e XML.**

No TDD, os testes que embasam a refatoração são do tipo caixa preta, pois o foco é a funcionalidade em vez do modo de desenvolvimento, logo, ao se utilizar o TDD, é incompatível executar testes unitários em uma estratégia caixa branca.

Concurseira https://

31 de Outubro de 2022 às 07:25

**Refatoração** é o processo de modificar um sistema de software para melhorar a estrutura interna do código sem alterar o seu comportamento externo. O uso desta técnica aprimora a concepção de um software e evita a deterioração tão comum durante o ciclo de vida de um código.

Crisley Rios Alves

19 de Novembro de 2022 às 19:38

Basicamente o TDD se baseia em pequenos ciclos de repetições, onde para cada funcionalidade do sistema um teste é criado antes. Este novo teste criado inicialmente falha, já que ainda não temos a implementação da funcionalidade em questão e, em seguida, implementamos a funcionalidade para fazer o teste passar! Simples assim!

Calma! Não tão rápido pequeno samurai! Não podemos simplesmente escrever outro teste só por que já temos um teste passando. É preciso que esta funcionalidade que acabamos de escrever seja refatorada, ou seja, ela precisa passar por um pequeno banho de "boas práticas” de . Estas boas práticas que garantirão um software com código mais limpo, coeso e menos acoplado.

Luciano Silva

22 de Janeiro de 2023 às 18:11

✅Gabarito(Errado)

**No TDD, os testes que embasam a refatoração são do tipo caixa preta,** pois o foco é a funcionalidade em vez do modo de desenvolvimento, logo, ao se utilizar o TDD, **é incompatível executar testes unitários em uma estratégia caixa branca.**

O ciclo de vida do TDD segundo Sommerville é: escrever o teste, executar o teste (ver ele falhar), codificar, executar o teste (ver ele passar), refatorar. Isso tudo no fluxo de desenvolvimento, código aberto, caixa branca!

**102** [**Q1952931**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/98787728-19) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - APEX Brasil - Perfil 7: Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) - Especialidade: Sistemas e Aplicações](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-apex-brasil-perfil-7-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao-tic-especialidade-sistemas-e-aplicacoes)

Na **metodologia Lean Startup**, o segmento considerado como seu núcleo central, cujo foco do estudo encontra-se no circuito criar– medir–aprender, é a

**A** visão.

**B** aceleração.

**C** inovação.

**D** direção.

Luciano Silva

12 de Setembro de 2022 às 21:52

Os 5 princípios da Lean Startup

**1. Empreendedores estão por toda parte** - Para Ries, a metodologia Lean Startup funciona para empresas de todos os tamanhos, em qualquer setor ou atividade. É neste princípio que o autor traz sua definição de startup: “uma instituição humana projetada para criar novos produtos e serviços sob condições de extrema incerteza”.

**2. Empreender é administrar** - Toda startup é uma instituição, não o produto que cria; por isso precisa seguir um tipo de gestão adequado para o contexto de extrema incerteza.

**3. Aprendizado validado** - O principal motivo para uma startup existir é “aprender a desenvolver um negócio sustentável”, nas palavras de Eric Ries. E essa aprendizagem precisa ser validada por meio de experimentos frequentes, que possibilitam ao empreendedor testar cada elemento de sua visão de negócios.

**4. Construir/medir/aprender** - Se o motivo da existência de uma startup é aprender, as suas atividades fundamentais são:

1. Transformar ideias em produtos;
2. Medir como os clientes reagem;
3. Aprender se é o caso de **pivotar (mudar de direção)** ou perseverar.

Esses três pontos constituem o ciclo da Lean Startup, que deve ser acelerado para uma empresa aumentar as chances de ser bem-sucedida.

**5. Contabilidade para inovação** - Toda empresa deve adotar formas de medir o progresso, definir marcos e critérios para priorizar atividades.

Fonte: <https://posdigital.pucpr.br/blog/lean-startup>

Elizama Sena

21 de Novembro de 2022 às 14:02

resposta: E

**103** [**Q1952929**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/98717992-19) [XP (eXtreme Programming) ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/xp-extreme-programming)[Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - APEX Brasil - Perfil 7: Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) - Especialidade: Sistemas e Aplicações](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-apex-brasil-perfil-7-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao-tic-especialidade-sistemas-e-aplicacoes)

Em relação à **metodologia XP e seus valores fundamentais**, assinale a opção que apresenta aquele que permite ao cliente conduzir diariamente o desenvolvimento e garantir que a equipe direcione suas atenções àquilo que irá gerar mais valor.

**A** comunicação

**B** *feedback*

**C** coragem

**D** simplicidade

Luciano Silva

12 de Setembro de 2022 às 22:07

✅Gabarito(B)

**Os quatro valores fundamentais em que o XP se baseia são:**

**Feedback** -  fazer com que o cliente conduza o desenvolvimento diariamente a fim de garantir que a equipe direcione toda a sua atenção para aquilo que de fato irá gerar mais valor;

**Comunicação** - evitar o gasto de um valioso esforço na tentativa de trocar informações por meios de extensos documentos escritos que freqüentemente são interpretados de forma incorreta ou incompleta;

**Simplicidade** -garantir que seja desenvolvido apenas o suficiente para atender as necessidades atuais do cliente, desprezando qualquer funcionalidade não essencial;

**Coragem** -  devido ao XP ser uma metodologia de software que se baseia em diversas premissas que contrariam os processos tradicionais de desenvolvimento de software, é preciso que todos da equipe tenham coragem para adotá-las e acreditar que, utilizando as práticas e valores do XP, serão capazes de fazer com que o software evolua com segurança e agilidade.

Fonte: <https://www.oficinadanet.com.br/artigo/gerencia/extreme_programming_xp_em_2_minutos>

Vinicius Tuler

13 de Abril de 2023 às 20:03

1. Comunicação: enfatiza a importância da comunicação eficaz e frequente entre todos os membros da equipe de desenvolvimento, bem como com os clientes e usuários do software.
2. Simplicidade: prega a ideia de que o software deve ser mantido tão simples quanto possível, sem recursos desnecessários que possam aumentar a complexidade e a dificuldade de manutenção.
3. Feedback: promove o uso contínuo de feedback por meio de testes automatizados, revisões de código e outras práticas, para garantir que o software esteja sempre funcionando corretamente e atendendo às necessidades do usuário.
4. Coragem: incentiva a equipe de desenvolvimento a ter coragem para enfrentar desafios, mudanças e riscos, e a tomar decisões importantes para o projeto.
5. Respeito: enfatiza a importância do respeito mútuo entre todos os membros da equipe, incluindo clientes e usuários, e a valorização de cada um por suas habilidades e contribuições.

**104** [**Q1952928**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/986db520-19) [XP (eXtreme Programming) ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/xp-extreme-programming)[Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - APEX Brasil - Perfil 7: Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) - Especialidade: Sistemas e Aplicações](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-apex-brasil-perfil-7-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao-tic-especialidade-sistemas-e-aplicacoes)

Com relação aos conceitos de***storytelling***, assinale a opção correta.

**A** *Storytelling* é um método destinado, exclusivamente, a contar histórias apenas para entreter as pessoas.

**B** O*storytelling* tem como propósito assegurar a construção de histórias de usuários, com a finalidade de corrigir falhas ou inconsistências existentes no modelo proposto por outras metodologias, a exemplo da metodologia XP.

**C** Uma das linhas abordadas pelo*storytelling* é a exibição, a qual procura estabelecer como ocorre a interação entre usuário, história e personagens.

**D** Com a utilização do *storytelling*, é possível identificar problemas no ambiente de trabalho, como redundâncias, exceções e atrasos. Entretanto, ele não permite transmitir conhecimento.

Joel Felipe

28 de Setembro de 2022 às 22:48

Por mim, a questão era anulada, já que corrigir falhas ou inconsistências não é A finalidade, mas sim UMA das finalidades.

**105** [**Q1952923**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/985cb3e3-19) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - APEX Brasil - Perfil 7: Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) - Especialidade: Sistemas e Aplicações](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-apex-brasil-perfil-7-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao-tic-especialidade-sistemas-e-aplicacoes)

Assinale a opção que apresenta a **técnica de levantamento de requisitos sociais e organizacionais**, por meio da qual o analista é inserido no ambiente de trabalho que será analisado, sendo feitas observações do trabalho diário.

**A** *workshop*

**B** etnografia

**C** entrevista

**D** prototipagem

Gra ✌

15 de Setembro de 2022 às 11:07

Tradicionalmente, a etnografia **consiste em um estudo realizado por um único pesquisador que desenvolve todo o processo**. Entretanto, atualmente é freqüente a formação de um grupo de pesquisadores para realizar a coleta de dados (MARIAMPOLSKI, 2006).

scielo.br

Kenad Araújo

20 de Dezembro de 2022 às 22:53

GABARITO LETRA B)

Na engenharia de software a etnografia é caracterizada como uma técnica de observação utilizada para mapear requisitos implícitos que refletem processos reais dentro de um ambiente sistêmico. Compreender requisitos sociais e organizacionais, promover um entendimento dos aspectos culturais que regem o ambiente sistêmico direcionam os procedimentos etnográficos.

goku\_concurseiro\_de\_ti

07 de Dezembro de 2022 às 22:39

Etnografia é o estudo descritivo da cultura dos povos, sua língua, raça, religião, hábitos etc., como também das manifestações materiais de suas atividades. É a ciência das etnias. Do grego ethos (cultura) + graphe (escrita).

A etnografia estuda e revela os costumes, as crenças e as tradições de uma sociedade, que são transmitidas de geração em geração e que permitem a continuidade de uma determinada cultura ou de um sistema social.

**106** [**Q1952920**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/98529f9b-19) [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 - 2022 - APEX Brasil - Perfil 7: Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) - Especialidade: Sistemas e Aplicações](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-apex-brasil-perfil-7-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao-tic-especialidade-sistemas-e-aplicacoes)

No **Scrum, o artefato** destinado a registrar que um produto já passou por todas as fases de desenvolvimento e está totalmente preparado para ir para produção é chamado de

**A** *product backlog.*

**B** incremento.

**C** definição de pronto.

**D** *sprint backlog.*

Luciano Silva

13 de Setembro de 2022 às 20:42

✅Gabarito(C)

O incremento é a soma de todos os itens do Backlog do Produto completados durante a Sprint e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores. Ao final da **Sprint um novo incremento deve estar “Pronto”,** o que significa que deve estar na **condição utilizável e atender a definição de “Pronto” do Time Scrum.** Este deve estar na condição utilizável independente do Product Owner decidir por liberá-lo realmente ou não.

Fonte: Guia do Scrum - Um gui definitivo para o Scrum: As regras do jogo. Ken Schwaber e Jeff Sutherland

Igor Barbosa

24 de Março de 2023 às 18:38

Ao meu ver é um "INCREMENTO pronto" ou "INCREMENTO com definição pronta", pois pediu foi um artefato! Entao é um incremento. Deveria ser anulada

JOAO GAIA

13 de Janeiro de 2023 às 23:18

A Definição de Pronto é um artefato do Scrum que reforça a transparência como pilar principal da metodologia uma vez que torna global entre os membros do time o que DONE significa. A DoD define um vocabulário comum, que indica que quando um item está DONE, ele de fato está pronto tecnicamente para ir para produção. Isso evita aquelas famigeradas discussões de "está pronto, só falta testar" ou "mas você me disse que estava pronto!!!".

Fonte: <https://escritoriodeprojetos.com.br/definicao-de-pronto-e-incremento#:~:text=A%20Defini%C3%A7%C3%A3o%20de%20Pronto%20%C3%A9,tecnicamente%20para%20ir%20para%20produ%C3%A7%C3%A3o>.

**107** [**Q1952919**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/984fb1eb-19) [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 - 2022 - APEX Brasil - Perfil 7: Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) - Especialidade: Sistemas e Aplicações](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-apex-brasil-perfil-7-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao-tic-especialidade-sistemas-e-aplicacoes)

No **Scrum, a responsabilidade por requisitos, regras de negócio e prioridade de entregas em uma equipe de projetos** é do

**A** *development team.*

**B** *scrum master.*

**C** *project manager.*

**D** *product owner.*

Luciano Silva

13 de Setembro de 2022 às 20:46

✅Gabarito(D)

O Product Owner, ou dono do produto, é o responsável por maximizar o valor do produto e do trabalho do Time de Desenvolvimento. Como isso é feito pode variar amplamente através das organizações, Times Scrum e indivíduos. O Product Owner é a única pessoa responsável por gerenciar o Backlog do Produto.

O gerenciamento do Backlog do Produto inclui:

✓ Expressar claramente os itens do Backlog do Produto;

✓ Ordenar os itens do Backlog do Produto para alcançar melhor as metas e missões;

✓ Garantir o valor do trabalho realizado pelo Time de Desenvolvimento;

✓ Garantir que o Backlog do Produto seja visível, transparente, claro para todos, e mostrar o que o Time Scrum vai trabalhar a seguir; e,

✓ Garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário.

Fonte: Guia do Scrum - Um gui definitivo para o Scrum: As regras do jogo. Ken Schwaber e Jeff Sutherland.

Silas Rodrigues do Rêgo Júnior

05 de Setembro de 2022 às 23:11

O Product Owner é a pessoa que define os itens que compõem o Product Backlog e os prioriza nas Sprint Planning Meetings.

Fonte: <http://www.desenvolvimentoagil.com.br/scrum/product_owner>

**108** [**Q1952918**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/984c7d22-19) [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 - 2022 - APEX Brasil - Perfil 7: Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) - Especialidade: Sistemas e Aplicações](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-apex-brasil-perfil-7-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao-tic-especialidade-sistemas-e-aplicacoes)

No **Scrum, a cerimônia que define o início do ciclo de uma *sprint* e que auxilia na definição da *sprint backlog*** é chamada de

**A** *sprint backlog.*

**B** *sprint retrospective.*

**C** *sprint planning.*

**D** *daily scrum.*

Luciano Silva

13 de Setembro de 2022 às 20:56

**✅Gabarito(C)**

**Reunião de Planejamento da Sprint**

O trabalho a ser realizado na Sprint é planejado na reunião de planejamento da Sprint. Este plano é criado com o trabalho colaborativo de todo o Time Scrum. Reunião de planejamento da Sprint possui um time-box com no máximo oito horas para uma Sprint de um mês de duração. Para Sprints menores, este evento é usualmente menor. O Scrum Master garante que o evento ocorra e que os participantes entendam seu propósito. O Scrum Master ensina o Time Scrum a manter-se dentro dos limites do time-box.

A reunião de planejamento da Sprint responde as seguintes questões:

✓ O que pode ser entregue como resultado do incremento da próxima Sprint?

✓ Como o trabalho necessário para entregar o incremento será realizado?

Fonte: Guia do Scrum - Um gui definitivo para o Scrum: As regras do jogo. Ken Schwaber e Jeff Sutherland.

Gloomy Gulch

20 de Agosto de 2022 às 04:12

C -

Sprint Planning initiates the Sprint by laying out the work to be performed for the Sprint. This resulting plan is created by the collaborative work of the entire Scrum Team.

<https://www.scrum.org/resources/what-is-sprint-planning>

Vinicius Tuler

13 de Abril de 2023 às 20:08

C.

Sprint Planning é um evento chave do Scrum que ocorre no início de cada Sprint. Durante o Sprint Planning, a equipe de desenvolvimento se reúne para definir o objetivo da Sprint e selecionar as atividades e tarefas que serão realizadas ao longo da Sprint.

**109** [**Q1947930**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/6d56bb7d-13) [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)[Scrum](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/scrum)  **Provas:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - APEX Brasil - Perfil 1: Administração de Pessoal](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-apex-brasil-perfil-1-administracao-de-pessoal)

No que tange aos **modelos ágeis de gestão de projetos**, julgue os itens seguintes.

I As etapas do Design Thinking encerram-se em definição do desafio, imersão, análise, criação e solução.

II No Scrum, as respostas a mudanças importam mais que planejamento.

III O Extreme Programming baseia-se no tripé agilidade no desenvolvimento da solução, economia de recursos e simplicidade do produto final.

IV Na visão do OKR, os objetivos compromissados são aqueles que devem ser obrigatoriamente atingidos em todos os níveis da organização.

Estão certos apenas os itens

**A** I e II.

**B** I e III.

**C** II e IV.

**D** III e IV.

Willians Ferreira

02 de Fevereiro de 2023 às 00:25

**I - ERRRADA - Sendo assim:**

**Imersão**: A primeira etapa sugere um mergulho em tudo o que envolve e afeta a sua empresa. Aqui, é válido realizar uma análise SWOT, que mapeia as ameças, oportunidades, fraquezas e pontos fortes do seu negócio, tanto do ponto de vista **interno** quanto da perspectiva **externa**.

**Ideação**: Como o nome sugere, é hora de**produzir ideias relevantes** para realizar as melhorias necessárias. Nesse ponto, é fundamental trazer insights (**Percepções**) obtidos com a **utilização de técnicas** de big data, que aumentam as chances de eficiência do processo.

**﻿Prototipação**: Depois de **reunir** uma grande quantidade de **ideias relevantes**, é hora de impor um filtro sobre elas e escolher as que você (ou o grupo) considera com maiores chances de sucesso. Para reduzir o risco de falhas, é recomendado criar protótipos do que foi idealizado antes de realmente investir em sua execução.

**III - ERRADA** - XP se baseia nos valores:

**Comunicação**

A comunicação é o principal valor da XP. Grande parte das técnicas da XP **está baseada na comunicação, e se esta não for eficiente, pode causar problemas e atrasos no desenvolvimento do sistema**. Uma equipe deve ter meios de se comunicar de maneira rápida e eficiente com o cliente, com o gerente do projeto e com os outros desenvolvedores envolvidos.

**Simplicidade**

A XP está fazendo uma aposta. **Ela está apostando que é melhor fazer algo simples e de desenvolvimento rápido hoje, e ter de gastar um pouco mais no futuro se for necessário remodelar um processo do que implementar muitas features** que julga-se que possam vir a ser importantes num futuro, e que acabem nunca sendo necessárias.

**Feedback**

**O cliente deve receber o sistema o quanto antes, a fim de poder dar um feedback rápido, guiando assim o desenvolvimento do software**. Quanto mais cedo o cliente tiver com o sistema em produção, mais rápido podem ser feitos os ajustes para que o mesmo fique de acordo com o que o cliente realmente quer.

**Coragem**

**É preciso muita coragem para mudar a maneira pela qual desenvolve-se sistemas**. Colocar um sistema em produção assim que ele tenha valor para o cliente, fazer apenas o que se precisa para o momento e calcar o processo de análise principalmente na comunicação não é fácil, e precisa que a equipe esteja realmente decidida a mudar o seu processo de desenvolvimento.

**110** [**Q1940886**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/20ebdd7e-06) [Métricas de Software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metricas-de-software)[Análise de Pontos de Função](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-de-pontos-de-funcao)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - POLITEC - RO - Perito Criminal - Área 6 (Ciências da Computação/Informática/Análise de Sistemas)](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-politec-ro-perito-criminal-area-6-ciencias-da-computacao-informatica-analise-de-sistemas)

De acordo com o **Manual de Pontos de Função**, informações de controle reconhecidas pelo usuário, referenciadas apenas pela aplicação sendo medida, mas mantidas dentro da fronteira de outra aplicação, são definidas como

**A** arquivo de interface externa.

**B** arquivo lógico interno.

**C** entrada externa.

**D** saída externa.

**E** consulta externa.

Concurseira https://

16 de Março de 2023 às 07:33

* **arquivo de interface externa.**

Trata-se de um grupo de dados ou informações de controle logicamente relacionados, reconhecidos pelo usuário, mantidos dentro da fronteira de outra aplicação (externa) – os dados são armazenados fora da fronteira da aplicação. Sua principal intenção é a de armazenar dados referenciados da aplicação sendo contada. Dessa forma, um arquivo de interface externa de uma aplicação sempre será contado como um arquivo lógico interno de outra aplicação.

Foco, Força e Fé

01 de Maio de 2023 às 22:43

**GABARITO: A**

Um grupo logicamente relacionado de dados ou informações de controle, identificável pelo usuário,

**I – Arquivo Lógico Interno**

mantido dentro da fronteira

da aplicação sendo contada. Sua principal intenção é armazenar dados mantidos através de um ou mais processos da aplicação que está sendo contada.

Um grupo logicamente relacionado de dados ou informações de controle, identificável pelo usuário,

**II – Arquivo de Interface Externa**

mantido **fora da fronteira da aplicação sendo contada.** Sua principal função é armazenar dados **referenciados**através de um ou mais processos **elementares dentro da fronteira da aplicação que está sendo contada.**

**III – Entrada Externa**

É um processo elementar que processa dados ou informações de **controle originados de fora da fronteira da aplicação sendo contada**. Sua principal intenção é manter um ou mais arquivos lógicos internos e ou **alterar o comportamento do sistema.**

É um processo elementar que envia dados ou informações de controle para fora da fronteira da aplicação sendo contada. Sua principal intenção é apresentar informação ao usuário através de lógica

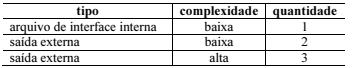
**IV – Saída Externa**

de processamento que não seja apenas uma simples recuperação de dados ou informações-controle. Seu processamento deve conter cálculo, ou criar dados derivados, ou manter um arquivo lógico interno, ou alterar o comportamento do sistema.

**V – Consulta Externa**

É um processo elementar que envia dados ou informações de controle para fora da fronteira da aplicação sendo contada. Sua principal intenção é apresentar informação ao usuário através de simples recuperação de dados ou informações de controle, de um Arquivo Lógico Interno ou um Arquivo de Interface Externa.

**111** [**Q1940885**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/20e8558e-06) [Métricas de Software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metricas-de-software)[Análise de Pontos de Função](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-de-pontos-de-funcao)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - POLITEC - RO - Perito Criminal - Área 6 (Ciências da Computação/Informática/Análise de Sistemas)](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-politec-ro-perito-criminal-area-6-ciencias-da-computacao-informatica-analise-de-sistemas)



Considerando a tabela precedente, que apresenta as funções, complexidades e quantidades de uma aplicação hipotética, a quantidade de pontos de função brutos, sem ajuste, é

**A** maior que 33.

**B** igual a 30.

**C** entre 25 e 29.

**D** entre 20 e 24.

**E** menor que 20.

Bruno

03 de Agosto de 2022 às 06:41

tem que decorar a tabela

Primeiro vem nível baixo, depois médio, depois alto

EE = 3 4 6

CE = 3 4 6

SE = 4 5 7

ALE = 5 7 10

ALI = 7 10 15

7 + 8 + 21 = 36

GABARITO A

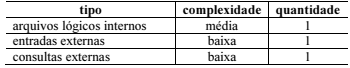
joao danielak

28 de Janeiro de 2023 às 14:22

(1 X 7) + (2X4) + (3X7)

Ótima resposta Nixon

**112** [**Q1940884**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/20e57634-06) [Métricas de Software ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/metricas-de-software)[Análise de Pontos de Função](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/analise-de-pontos-de-funcao)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - POLITEC - RO - Perito Criminal - Área 6 (Ciências da Computação/Informática/Análise de Sistemas)](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-politec-ro-perito-criminal-area-6-ciencias-da-computacao-informatica-analise-de-sistemas)



Considerando a tabela precedente, que apresenta as funções, complexidades e quantidades de uma aplicação hipotética, assinale a opção correspondente à quantidade de pontos de função brutos, sem ajuste.

**A** 16

**B** 33

**C** 30

**D** 35

**E** 28

Bruno

03 de Agosto de 2022 às 06:44

tem que decorar a tabela

Primeiro vem nível baixo, depois médio, depois alto

EE = 3 4 6

CE = 3 4 6

SE = 4 5 7

ALE = 5 7 10

ALI = 7 10 15

10 + 3 + 3 = 16

**GABARITO A**

**113** [**Q1915885**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/f6f616be-dd) [Teste de Software](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/teste-de-software)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - PGE-RJ - Analista de Sistemas e Métodos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-pge-rj-analista-de-sistemas-e-metodos)

Julgue o próximo item, que tratam de arquitetura de*software*,*intranet* e TDD.

Uma das fases do TDD (*test driven development*) é a refatoração do código, que tem o objetivo de melhorar a extensibilidade do código.

Kamael

26 de Julho de 2022 às 15:44

Aos não assinantes, **gabarito: CERTO;**

**114** [**Q1915874**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/f6d1c9bb-dd) [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 - 2022 - PGE-RJ - Analista de Sistemas e Métodos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-pge-rj-analista-de-sistemas-e-metodos)

Julgue o próximo item, relativos a **metodologias ágeis para a gestão de projetos e o desenvolvimento de*software.***

Na metodologia Scrum, o prazo de uma *sprint* pode ser alterado para se adequar ao tempo de implementação dos itens da *sprint.*

Cristiane Dantas

31 de Maio de 2022 às 10:22

A ideia de Scrum é que deve-se cumprir uma meta dentro de um período determinado, e que ao final o produto seja "pronto".

Referência: <https://artia.com/blog/sprint/>

Conclusão: o prazo não pode ser alterado.

Kamael

20 de Julho de 2022 às 10:35

**Gabarito: ERRADO;**

Deve-se lembrar do lema comum quando se trata de métodos ágeis: **"Tempo FIXO; escopo VARIÁVEL".**

**115** [**Q1915873**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/f6cec921-dd) [XP (eXtreme Programming) ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/xp-extreme-programming)[Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - PGE-RJ - Analista de Sistemas e Métodos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-pge-rj-analista-de-sistemas-e-metodos)

Julgue o próximo item, relativos a **metodologias ágeis para a gestão de projetos e o desenvolvimento de*software.***

A metodologia XP define que a programação seja feita em pares: dois desenvolvedores codificam o mesmo programa, ao mesmo tempo e no mesmo computador.

Brenda Albuquerque

18 de Março de 2023 às 12:02

Para mim o gabarito deveria ser: Errado.

Porque em programação em pares, uma pessoa desenvolve a outra avalia o desenvolvimento. Duas pessoas nao conseguem codificar simultaneamente na mesma máquina.

Kamael

26 de Julho de 2022 às 15:28

**Gabarito: CERTO;**

Programação em Pares é uma característica do Extreme Programning (XP) - Os desenvolvedores trabalham em pares, um verificando o trabalho do outro e fornecendo apoio para realizar sempre um bom trabalho. Eles utilizam o mesmo mouse, teclado e monitor.

Willians Ferreira

16 de Abril de 2023 às 16:44

Quando um programa é desenvolvido em um par, o Navegador inspeciona continuamente todo o código que é produzido. Esta inspeção contínua é uma oportunidade para detectar erros antecipadamente e reduzir defeitos no produto final. Isto resulta em melhor colaboração, maior qualidade, melhor código e melhores práticas de desenvolvimento sustentado. Ele permite o aprendizado e compartilhamento de informações entre os desenvolvedores e, em geral, duas pessoas pensando no mesmo problema podem criar soluções e cenários mais simples e mais eficazes. Como diz o ditado, “Duas cabeças são melhores do que uma”.

Ao meu ver, não li nada sobre utilizar o mesmo computador e mesmo mouse. Sendo assim, o gabarito deveria ser **Errado**

**116** [**Q1915872**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/f6cbfbc2-dd) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - PGE-RJ - Analista de Sistemas e Métodos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-pge-rj-analista-de-sistemas-e-metodos)

A respeito de **engenharia de *software* e de requisitos**, julgue o item.

Segundo o CPM 4.3, na medição de tamanho funcional de um sistema, são aplicadas as mesmas métricas para as funções de dados e de transação.

Eder Luiz da Silva

08 de Março de 2023 às 16:15

**Gabarito: ERRADO.**

**CPM 4.3 (Counting Practices Manual) é um manual de práticas de contagem que fornece orientação para medir o tamanho funcional de um software.**

**De acordo com o manual, as métricas para as funções de dados e de transação são diferentes e não são aplicadas da mesma maneira.**

**As funções de dados são medidas em termos de número de grupos de dados lógicos e elementos de dados, enquanto as funções de transação são medidas em termos de número de eventos elementares de processamento de dados.**

**117** [**Q1915871**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/f6c85a0c-dd) [Processos de Software - Desenvolvimento Ágil](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/processos-de-software-desenvolvimento-agil)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - PGE-RJ - Analista de Sistemas e Métodos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-pge-rj-analista-de-sistemas-e-metodos)

A respeito de **engenharia de *software* e de requisitos**, julgue o item.

Uma das vantagens dos conceitos *codeless* e *nocode* sobre o desenvolvimento tradicional é o lançamento mais rápido de protótipos e do MVP (mínimo produto viável) do sistema.

Kamael

20 de Julho de 2022 às 10:32

**Gabarito: CERTO;**

É praticamente um "arrasta e cola", com códigos já prontos, a reutilização acaba viabilizando os lançamentos mais rápidos, bem como o surgimento de protótipos.

**118** [**Q1915870**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/f6c0dba2-dd) [Engenharia de Requisitos ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)[UML ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/uml)[Diagrama de Atividades](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/diagrama-de-atividades)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - PGE-RJ - Analista de Sistemas e Métodos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-pge-rj-analista-de-sistemas-e-metodos)

A respeito de **engenharia de *software* e de requisitos**, julgue o item.

O diagrama de atividade da UML é utilizado para complementar os casos de uso construídos nas fases de levantamento e análise de requisitos do sistema

Kamael

26 de Julho de 2022 às 15:26

Para os não assinantes, **gabarito: CERTO.**

Gloomy Gulch

01 de Setembro de 2022 às 23:26

c-

Um processo de elicitação e análise de requisitos envolve as seguintes atividades: obtenção de requisitos, em que são coletados os requisitos e os requisitos de domínio; classificação e organização de requisitos, que agrupa e organiza os requisitos relacionados; priorização e negociação de requisitos, em que, com a participação dos stakeholders, são resolvidos os conflitos de requisitos; e documentação de requisitos, para a produção dos documentos de requisitos formais ou informais.

**119** [**Q1908272**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/af931f70-d1) [Engenharia de Requisitos ,](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)[Prototipação](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/prototipacao)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - FUNPRESP-EXE - Analista de Previdência Complementar - Área de Atuação: Tecnologia](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-funpresp-exe-analista-de-previdencia-complementar-area-de-atuacao-tecnologia)

No que se refere à **engenharia de requisitos**, julgue o item a seguir.

O protótipo de interface do usuário é o produto final da técnica de prototipação da engenharia de requisitos.

Eder Luiz da Silva

08 de Março de 2023 às 16:19

**Gabarito: ERRADO.**

**O protótipo de interface do usuário é um artefato produzido durante a técnica de prototipação da engenharia de requisitos, mas não é o produto final dessa técnica.**

**A técnica de prototipação é usada para obter feedback do usuário e para refinar os requisitos do software.**

**O protótipo de interface do usuário é uma versão inicial da interface do software, que é usada para testar e validar as funcionalidades do sistema.**

**Após a validação dos requisitos e a construção do protótipo, a equipe de desenvolvimento de software pode iniciar o processo de implementação do software.**

**120** [**Q1908270**](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/questoes/af8c311d-d1) [Engenharia de Requisitos](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/disciplinas/tecnologia-da-informacao-engenharia-de-software/engenharia-de-requisitos)  **Prova:**[CESPE / CEBRASPE - 2022 - FUNPRESP-EXE - Analista de Previdência Complementar - Área de Atuação: Tecnologia](https://www.qconcursos.com/questoes-de-concursos/provas/cespe-cebraspe-2022-funpresp-exe-analista-de-previdencia-complementar-area-de-atuacao-tecnologia)

No que se refere à **engenharia de requisitos**, julgue o item a seguir.

A técnica *Quality Function Deployment*tem como objetivo traduzir os requisitos técnicos em requisitos do cliente.

Eder Luiz da Silva

08 de Março de 2023 às 16:23

**Gabarito: ERRADO.**

**A técnica Quality Function Deployment (QFD) tem como objetivo principal traduzir as necessidades e desejos do cliente em requisitos técnicos, e não o contrário. Ela é amplamente utilizada na engenharia de requisitos para ajudar a garantir que o produto ou serviço desenvolvido atenda às necessidades do cliente.**

**O processo de QFD envolve a identificação dos requisitos do cliente, a tradução desses requisitos em requisitos técnicos, a determinação da importância relativa de cada requisito para o cliente e, finalmente, a verificação de que o produto ou serviço atenda a todos os requisitos identificados.**

**Portanto, a afirmativa "A técnica Quality Function Deployment tem como objetivo traduzir os requisitos técnicos em requisitos do cliente" está incorreta, uma vez que o objetivo principal da técnica é traduzir os requisitos do cliente em requisitos técnicos.**