

ATIVIDADE 1

LIVRO. ENGENHARIA DE SOFTWARE MODERNA. AUTOR: MARCO TÚLIO VALENTE.

CAPÍTULO 1. INTRODUÇÃO

Aluno: Ryan da Silva Araújo

EXERCÍCIOS: RESPONDA V OU F PARA CADA QUESTÃO ABAIXO: COLOCAR V OU F AO FINAL

DO ENUNCIADO DE CADA QUESTÃO

1. Complexidade, conformidade, portabilidade e invisibilidade são dificuldades essenciais em Engenharia de Software. **Falso**
2. Toda dificuldade essencial é acidental, mas o contrário não é verdade. **Falso**
3. São exemplos de requisitos não-funcionais em um aplicativo de banco: usabilidade, segurança, desempenho e suporte ao PIX. **Falso**
4. Arquitetura preocupa-se, principalmente, com a implementação interna das classes e métodos de um sistema. **Falso**
5. Verificação de software preocupa-se em garantir que o sistema está de acordo com a sua especificação. **Verdadeiro**
6. Validação de software preocupa-se em garantir que o sistema é aquele que o cliente quer. **Verdadeiro**
7. Todo defeito é causado por uma falha; mas nem toda falha é causada por um defeito. **Falso**
8. Uma das formas mais seguras para reduzir o atraso de um projeto consiste em aumentar o tamanho do time de desenvolvedores. **Falso**
9. Gerência de configuração trata dos arquivos de configuração de um sistema, tais como arquivos .ini e .yaml. **Falso**
10. Manutenção corretiva tem como objetivo corrigir bugs reportados por usuários. **Verdadeiro**

11. Manutenção preventiva tem como objetivo corrigir bugs latentes, que ainda não causaram falhas. **Verdadeiro**
12. Refactorings são modificações realizadas em um sistema que preservam o seu comportamento e que visam exclusivamente a melhoria do seu código ou projeto. **Verdadeiro**
13. Sistemas legados são sistemas antigos, baseados em linguagens e bancos de dados ultrapassados. **Verdadeiro**
14. São fatores de qualidade externa: correção, robustez, facilidade de uso e modularidade. **Falso**
15. São exemplos de refactorings: extrair um método menor (a partir de um método maior); renomear uma variável local; mover um método para uma classe mais apropriada. **Verdadeiro**
16. Códigos de ética ajudam a clarificar os princípios de conduta que devem ser observados por engenheiros de software. **Verdadeiro**
17. Uma empresa X decidiu terceirizar o desenvolvimento de um sistema com uma empresa Y. Então, como é uma empresa externa, Y não é um dos stakeholders desse sistema. **Falso**
18. Um grupo de 10 desenvolvedores levou 8 meses para desenvolver um certo sistema. Logo, de acordo com a Lei de Brooks, se tivéssemos alocado mais 10 desenvolvedores para trabalhar no projeto, com o mesmo nível de proficiência dos primeiros, o desenvolvimento teria terminado em 4 meses. **Falso**