

ATIVIDADE 02

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

CAPÍTULO 2. PROCESSOS

Aluno: Ryan da Silva Araújo

EXERCÍCIOS V OU F CAPÍTULO 2.

OBS: NÃO É OBRIGATÓRIO RESPONDER AS QUESTÕES SOBRE XP E KANBAN.

TENÇÃO: MARQUE V OU AO LADO DA QUESTÃO, SALVE O ARQUIVO COM SEU NOME E

ANEXE NA ATIVIDADE CORRESPONDENTE DO CLASSROOM. COLOQUE V OU F NO FIM DO

ENUNCIADO DA QUESTÃO.

1. Projetos tradicionais de Engenharia (Civil, Elétrica, Mecânica, etc), normalmente, são waterfall. **Verdadeiro**
2. Métodos ágeis recomendam o uso de planejamento detalhado (ou big upfront design). **Falso**
3. O Manifesto Ágil defende que documentação não tem qualquer importância. **Falso**
4. Métodos ágeis popularizaram novas práticas de programação, como programação em pares, testes automatizados e integração contínua. **Verdadeiro**
5. Métodos ágeis defendem desenvolvimento com times pequenos, com cerca de 10 desenvolvedores, no máximo. **Verdadeiro**
6. XP defende o uso de contratos de software com escopo fechado, isto é, requisitos, preços e prazos são definidos no contrato. **Falso**
7. Ao contrário de Scrum, XP é um método exclusivo para projetos de desenvolvimento de software, pois ele advoga o uso de diversas práticas de programação. **Verdadeiro**
8. A velocidade de um time é o número máximo de story points que ele

consegue implementar em um sprint. **Verdadeiro**

9. Histórias do topo do backlog têm maior prioridade e maior tamanho (em story points). **Falso**

10. Times Scrum são multidisciplinares e auto-organizáveis (isto é, têm autonomia para decidir como as histórias serão implementadas). **Verdadeiro**

11. Reuniões diárias devem durar de 10 a 60 minutos, dependendo da duração do sprint. **Falso**

12. O primeiro evento de um sprint é o planejamento; o último evento é a revisão. **Falso**

13. São exemplos de artefatos em Scrum: backlog do produto, backlog do sprint, quadro Scrum e gráfico de burndown. **Verdadeiro**

14. Em times menores, recomenda-se que o Product Owner (PO) acumule as funções de Scrum Master. **Falso**

15. Em Scrum, todos os eventos têm uma duração bem definida, chamada de time-box do evento. **Verdadeiro**

16. Apenas o Product Owner (PO) tem autoridade para cancelar um sprint. **Verdadeiro**

17. O Sprint é um container para os demais eventos de Scrum. **Verdadeiro**

18. Em Kanban, limites WIP valem para todos os passos e também para o backlog do produto. **Falso**

19. Kanban é um sistema empurrado, isto é, ao terminar uma tarefa, um desenvolvedor a empurra para o próximo passo do quadro. **Falso**

20. Se a gente conhece o lead time e o throughput de um passo Kanban, podemos usar a Lei de Little para calcular o seu limite WIP. **Verdadeiro**

21. Times Kanban nunca devem realizar reuniões diárias, revisões e retrospectivas. **Falso**

22. Em Kanban, o objetivo dos limites WIP é evitar que o time de desenvolvimento fique ocioso. **Falso**

23. Suponha uma empresa X que desenvolve um sistema usando Scrum.

Nesse caso, todos os times Scrum de X devem compartilhar o mesmo backlog do produto. **Falso**

24. Um Scrum Master nunca pode fazer parte de mais de um time Scrum. **Falso**

25. Uma das funções de um Scrum Master é organizar e facilitar os eventos que ocorrem em um sprint, tais como reunião de planejamento, reuniões diárias, revisão e retrospectiva. **Verdadeiro**