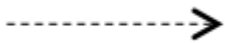


Second Trial of Passage Tiny Example

Note: Examples are in Portuguese. At the real trial, questions will be in English.

1.[UML] Nos diagramas de classes UML, o seguinte símbolo representa que tipo de relação entre classes?



Selecione uma opção de resposta:

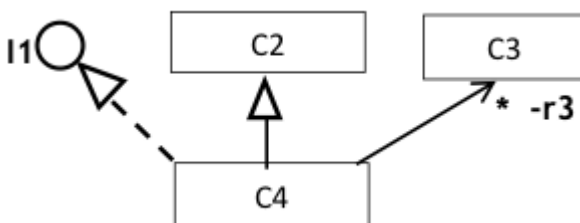
- ☒ a. generalização.
- ☐ b. dependência
- ☐ c. concretização (*realization*)
- ☐ d. Não quero responder a esta questão.
- ☐ e. associação navegável

2. [UML] Qual dos seguintes não é um elemento utilizável em diagramas de sequência UML?

Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. linha de vida (*lifeline*).
- ☐ b. transição.
- ☐ c. Não quero responder a esta questão.
- ☐ d. mensagem.
- ☐ e. fragmento combinado.

3. [UML] Qual a tradução mais correta em Java da classe C4 do seguinte diagrama de classes UML?



Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. `class C4 extends I1, C2 { private HashSet<C3> r3; }`
- ☐ b. `class C4 implements I1 { private C2 c2; private Set<C3> r3; }`
- ☐ c. Não pretendo responder a esta questão.
- ☐ d. `class C4 implements I1 extends C2 { private HashSet<C3> r3; }`
- ☐ e. `class C4<I1> extends C2 { private Set<C3> r3; }`

4. [UML] Um diagrama de estados é constituído por que elementos?

Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. estados, transições, eventos, ações e atividades
- ☐ b. estados, transições, agregação, ações e concretização
- ☐ c. estados, concretização, eventos, linha de vida e atividades
- ☐ d. estados, transições, agregações, ações e atividades

5. [UML] Qual o principal objetivo do Diagrama de Casos de Uso?

- ☐ a. Modelar a interação do sistema com um conjunto de atores e o seu propósito, bem como perceber os requisitos funcionais do sistema sem contemplar os seus detalhes de implementação.
- ☐ b. Modelar uma sequência temporal de mensagens trocadas entre atores, bem como perceber os requisitos funcionais do sistema sem contemplar os seus detalhes de implementação.
- ☐ c. Modelar a interação do sistema com um conjunto de atores e o seu propósito, bem como perceber os requisitos funcionais do sistema, contemplando o modelo relacional de base de dados a utilizar.
- ☐ d. Modelar uma sequência temporal de mensagens trocadas entre atores, bem como perceber os requisitos funcionais do sistema, contemplando o modelo relacional de base de dados a utilizar.
- ☐ e. Nenhuma das outras.

6. [PROCESS] Na metodologia de gestão de projeto e desenvolvimento de software Scrum, os sprints:

Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. Devem ter todos a mesma duração, para facilitar a calibração da velocidade da equipa.
- ☐ b. Devem ter uma duração que depende das funcionalidades que se pretendem implementar nesse sprint.
- ☐ c. Devem ir aumentando de duração à medida que se avança no desenvolvimento do sistema e se tem mais conhecimento sobre a velocidade da equipa.
- ☐ d. Devem ter uma duração mais curta nas fases finais do projecto para permitir maior velocidade na correcção dos erros identificados pelos testes.

7. [PROCESS] Num processo "Waterfall" ou "em cascata", quando se pretende alterar um requisito na fase de Implementação...

Selecione uma opção de resposta:

- ☐ a. ...se se esperar até à fase de Testes, será mais fácil de mudar esse requisito.
- ☐ b. ...torna-se impossível fazê-lo.
- ☐ c. ...ter-se-á de esperar até a Implementação terminar para se alterar o requisito, para que não haja mais custos.
- ☐ d. Não pretendo responder.
- ☐ e. ...irá ter um impacto negativo nos custos do projeto, mas pode-se fazer.

8. [PROCESS] Um requisito diz-se rastreável se é facilitador da sua identificação em versões subsequentes da documentação e do código. Para ser rastreável cada requisito:

- ☐ a. Deve possuir um título e um identificador único.
- ☐ b. Deve evitar referir explicitamente os documentos que lhe dão origem.
- ☐ c. Todas as outras respostas.
- ☐ d. Deve ser completo e verificável.

9. [PROCESS] O que é o Product Backlog?

- ☐ a. Lista de todas as funcionalidades desejadas no produto final, que normalmente são User Stories definidas pelo Product Owner.
- ☐ b. Lista de todas as funções desejadas para um sprint, que normalmente são tarefas definidas pelo SCRUM Master.
- ☐ c. Lista de todas as funcionalidades desejadas no produto final, que normalmente são tarefas definidas pelo SCRUM Master.
- ☐ d. Lista de todos os métodos desejados no produto final, que normalmente são User Stories definidas pelo Product Owner.

☐ e. Não quero responder a esta questão.

10. [PROCESS] Considerando a metodologia de gestão de projeto de desenvolvimento de software SCRUM, durante uma Sprint Retrospective não se deve...

- ☐ a. ...determinar quem foi o membro da equipa menos eficiente.
- ☐ b. ...aprender com os erros.
- ☐ c. ...convidar todos os membros da equipa a participar.
- ☐ d. ...planear e melhorar a qualidade do processo de desenvolvimento.
- ☐ e. Não quero responder a esta questão.

Última alteração: quarta, 19 dezembro 2018, 18:08

© 2019 Tecnologias Educativas

Nome de utilizador: João Pedro Teixeira Loureiro (Sair)

Resumo da retenção de dados

Obter a aplicação móvel

Gestão e manutenção da plataforma Moodle U.PORTO da responsabilidade da unidade de Tecnologias Educativas. Mais informações:

apoio.elearning@uporto.pt | +351 22 040 81 91 | <http://elearning.up.pt>



Based on an original theme created by Shaun Daubney | moodle.org