Responda às seguintes questões sobre o framework ágil Scrum.

1) Na fase de desenvolvimento do Scrum, o software é desenvolvido em processos

iterativos denominados:

a) Building Products.

b) Product Backlog.

**c) Sprint.**

d) Product Owner.

e) Product Backlog Cycle

2) Dentre os papéis da metodologia ágil Scrum está o Scrum Master. NÃO se inclui

entre as funções deste papel:

a) remover impedimentos para o progresso do time de desenvolvimento.

b) comunicar claramente a visão, metas e itens de backlog do produto ao time

de desenvolvimento.

**c) determinar para o time de desenvolvimento como os itens de backlog devem**

**ser convertidos em potenciais funcionalidades para entrega.**

d) entender o planejamento de produto de longo termo em um ambiente

empírico.

e) ajudar os empregados e envolvidos com o projeto no entendimento e

promulgação de Scrum e produtos empíricos.

3) SCRUM é um framework baseado no modelo ágil. No SCRUM,

a) O scrum team é a equipe de desenvolvimento, necessariamente dividida em

papéis como analista, designer e programador. Em geral o scrum team tem de

10 a 20 pessoas.

b) As funcionalidades a serem implementadas em cada projeto (requisitos ou

histórias de usuários) são mantidas em uma lista chamada de scrum board.

c) O scrum master é um gerente no sentido dos modelos prescritivos. É um

líder, um facilitador e um solucionador de conflitos. É ele quem decide quais

requisitos são mais importantes.

d) Um dos conceitos mais importantes é o sprint , que consiste em um ciclo de

desenvolvimento que, em geral, tem duração de 4 a 7 dias.

**e) O product owner tem, entre outras atribuições, a de indicar quais são os**

**requisitos mais importantes a serem tratados em cada sprint . É responsável**

**por conhecer e avaliar as necessidades dos clientes.**

4) São artefatos do Scrum:

a) Sprint Planning, Daily Scrum, Increment

b) Sprint Backlog, Product Backlog, Increment

c) Sprint, Product Backlog, Sprint Review

d) Sprint Retrospective, Sprint Backlog, Daily Scrum

**e) Sprint Planning, Sprint Review, Sprint Retrospective**

5) O propósito da \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ é inspecionar o resultado da Sprint e determinar

as adaptações futuras. O Scrum Team apresenta os resultados de seu trabalho para os

principais stakeholders e o progresso em direção a Meta do Produto é discutido.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do trecho acima.

a) Definição de pronto

**b) Sprint Review**

c) Sprint Retrospective

d) Meta do produto

e) Sprint backlog

6) Sprints são o coração do Scrum. De acordo com o Guia do Scrum, qual é a duração

máxima de uma Sprint?

a) 7 horas.

b) 3 dias.

c) 5 dias.

d) 2 semanas.

e**) 4 semanas.**

7) A seguinte afirmação é verdadeira ou falsa?

"O backlog do produto é uma lista priorizada cujos itens de maior importância ficam no

topo e, portanto, devem ser mais detalhados."

**Falso**

8) Das alternativas a seguir, qual é um benefício de se utilizar o scrum?

a) Scrum tem planejamento detalhado, no início do projeto, o que garante que

os riscos são identificados e mitigados.

b) Scrum é baseado, no princípio de gerenciamento por etapas, portanto

garante que todos os benefícios esperados são alcançados.

c) Scrum fornece um controle completo sobre o projeto para o Dono do

Produto e ele é responsável por todas as atividades de desenvolvimento do

produto em um Sprint.

**d) Scrum é tem prioridade orientada a valor, garantindo que o maior valor é**

**fornecido no menor tempo possível.**

e) Scrum permite o desenvolvimento de software em tempo recorde,

garantindo sempre que o produto esteja pronto em no máximo um mês.

9) Os princípios do Scrum são as diretrizes centrais para aplicar o framework Scrum e

devem, obrigatoriamente, ser utilizados em todos os projetos Scrum. São seis

princípios, Desenvolvimento iterativo, controle de processos empírico, autoorganização, priorização orientada a valor, time-boxing e:

**a) Transparência.**

b) Entregáveis.

c) Colaboração.

d) Velocidade.

10) Uma das maneiras do Scrum Master servir ao Product Owner é:

**a) Ajudando a encontrar técnicas para a definição eficaz de meta do produto e**

**gerenciando o Product Backlog**

b) Garantindo que o Product Backlog seja transparente, visível e compreensível

c) Criando e comunicando claramente os itens do Product Backlog

d) Criando um plano para a Sprint, o Sprint Backlog

e) Trazendo um café sempre que for solicitado

11) Scrum é um framework para desenvolver, entregar e manter produtos e serviços

complexos. NÃO é um dos cinco valores do Scrum, segundo o Guia do Scrum:

a) Coragem.

b) Foco.

c) Comprometimento.

**d) Racionalidade.**

e) Abertura

12) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

"O scrum master possui autoridade para cancelar uma sprint antes de o time-boxed da

sprint terminar."

Certo ou Errado? **Errado**

13) Assinale a alternativa que apresenta uma metodologia para desenvolvimento de

software.

a) BIM

b) ISO

c) JAVA

**d) SCRUM**

e) Balanced Scorecard

14) Dentro do framework SCRUM (gerenciamento Ágil), a atividade que discute

funcionalidades de modo a atualizar o que já foi feito, o que será feito e as dificuldades

é:

a) Sprint Review que pretende validar a entrega do momento quando termina

uma Sprint. Realiza-se a reunião que fará a demonstração do produto ou

funcionalidade sendo entregue.

b) Sprint Backlog, onde o conjunto planejado, selecionado junto ao Backlog do

Produto, é definido para compor uma Sprint. Somente as entregas que

compõem a Sprint serão detalhas em atividades menores e as restantes serão

“congeladas”, não sendo detalhadas ainda.

c) Sprint Goal resultado da negociação entre o time de desenvolvimento e o

Product Owner - PO reconhecido como necessidade(s) fundamental(ais) do

cliente nesse momento.

**d) Daily Scrum, reunião que ocorre diariamente, durante 15 minutos, com**

**todos participantes em pé, onde se atualiza a situação presente da Sprint sendo**

**trabalhada.**

e) Product Backlog onde se produz uma lista contendo todas as funcionalidades

desejadas para um produto em sua situação atual.

15) A Reunião Diária do Scrum é

a) Executada no final da Sprint para inspecionar o incremento e adaptar o

Backlog do Produto, se necessário.

b) Um time-boxed de 15 minutos, durante o qual um “Pronto”, versão

incremental potencialmente utilizável do produto, é criado.

c) Uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um

plano para melhorias a serem aplicadas na próxima Sprint.

**d) Um time-boxed de 15 minutos, para que o Time de Desenvolvimento possa**

**sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas.**

e) Um time-boxed de 60 minutos, durante o qual os produtos de uma Sprint

são definidos.

16) Uma equipe de desenvolvimento adota o método SCRUM para gerenciar seu

projeto.

Para iniciar a reunião de planejamento da Sprint, deve(m)-se definir e atualizar:

**a) O Backlog do Produto**

b) O plano de revisão da Sprint

c) O plano de retrospectiva da Sprint

d) A função de cada membro da equipe de desenvolvimento

e) As tarefas necessárias para cada história do usuário

17) No método ágil Scrum, há um artefato denominado backlog, aplicado a diversas

etapas do método. Em particular, o backlog do produto corresponde a

a) Um conjunto de todos os produtos de software já desenvolvidos com o uso

do Scrum.

**b) Uma lista das funcionalidades a serem implementadas no produto.**

c) Uma relação dos analistas envolvidos no desenvolvimento do produto.

d) Um conjunto de normas seguidas pela empresa proprietária do produto.

e) Uma relação dos futuros usuários do produto.

18) Um Analista de TI tem como tarefas ordenar os itens do Backlog do Produto

visando o alcance das metas e missões do projeto, buscando garantir que o Backlog do

Produto esteja claro de forma a mostrar no que o Time Scrum vai trabalhar a seguir e

ainda visando garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do

Produto no nível necessário.

Considerando que o projeto é baseado no Scrum, o Analista está no papel de

a) Scrum Master.

b) Product Manager.

c) Sprint Manager.

**d) Product Owner.**

e) Development Team Leader.

19) De acordo com o guia Scrum, analise as assertivas a seguir:

I. Scrum é um framework para planejamento, programação e manutenção de produtos

simples.

II. Três são os pilares para toda a implementação de um controle de processo

empírico: transparência, inspeção e adaptação.

III. O Scrum Team consiste de um Product Owner, o Development Team, e de um

Scrum Master.

IV. A Product Backlog é uma lista ordenada de tudo o que é conhecido como

necessário ao produto.

Quase estão corretas?

a) Apenas I e II.

b) Apenas II e III.

**c) Apenas III e IV.**

d) Apenas II, III e IV

e) I, II, III e IV.

20) A afirmação a seguir está correta ou não?

"Os Eventos com Duração Fixa chamados Time-Boxes no Scrum são compostos por: a

reunião de planejamento da versão para entrega, a Sprint, a reunião de planejamento

da Sprint, a revisão da Sprint, a retrospectiva da Sprint e a reunião diária"

21) Na metodologia ágil Scrum, ao final do projeto, a lista dos requisitos a ser recebida

pelo cliente, que deve conter informações suficientes para que o time consiga realizar

estimativas de desenvolvimento, é denominada

a) Test driven development list.

b) User story.

c) Behavior driven development array.

**d) Backlog do produto.**

e) Lista de integração contínua

22) Scrum é um framework que promove a gerência de projeto de forma ágil.

Considere as seguintes afirmações a respeito dessa ferramenta.

I O Scrum Master é responsável por definir as funcionalidades do projeto.

II O Scrum Master elimina impedimentos organizacionais.

III O Product Owner aceita ou rejeita os resultados do trabalho da equipe.

IV O Scrum Master decide as datas de lançamento e o conteúdo de cada versão do

software.

Estão corretas as afirmações

a) I e III.

b) I e IV.

**c) II e III.**

d) II e IV.

e) Todas.

23) No contexto do SCRUM, a evolução diária da quantidade de atividades por fazer e

da quantidade de atividades concluídas pode ser visualizada no diagrama

a) Daily Scrum.

b) Backlog Burndown.

c) Sprint Burndown.

**d) Backlog Scrum.**

e) Daily Backlog

24) Sobre a definição de Scrum, assinale a alternativa correta.

a) Scrum é um processo para construir produtos.

**b) Scrum é um framework dentro do qual você pode empregar vários processos**

**ou técnicas.**

c) Scrum é uma técnica para construir produtos de software.

d) Scrum não permite resolver problemas complexos.

e) Scrum é considerado extremamente fácil de dominar.

25) A metodologia de desenvolvimento SCRUM é caracterizada por ser ágil e rápida

nas entregas.

Um dos elementos-chave do processo SCRUM é o Sprint, que é uma fase que acontece

a) No fim do projeto, onde todos se esforçam para compensar os atrasos e

cumprir o prazo.

b) No início do projeto, onde se procura entregar logo um grande volume de

itens do projeto para não arriscar atrasos.

c) Sempre que necessário para compensar um atraso.

**d) Recorrentemente, ocorrendo de forma cíclica, várias vezes, até que se atinja**

**o escopo do projeto.**

e) Eventualmente, se necessário, caso ocorram eventos adversos não previstos

que atrasem o projeto.