



Bacharelados em Computação

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE ANÁPOLIS - UniEVANGÉLICA
ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO – 7º PERÍODO
SEMESTRE SELETIVO 2018/1

PLANO DE AULA – Nº 6

DISCIPLINA:	Estimativas de Esforço em Projetos de Software
PROFESSORA:	Ma. Renata Dutra Braga
TEMA DA AULA:	Nº 06 – Revisão para a 1ª V.A.
DIA:	14/03/2018
DURAÇÃO	2 horas/aula

REVISÃO DE CONTEÚDO

QUESTÃO 01

Associe a primeira coluna (tipos de técnicas) com a segunda coluna (técnicas de estimativas) apresentados a seguir:

Tipos de técnicas	Conceitos
(A) Opinião especializada	() Análise de Pontos por Função
(B) Analogia	() Planning Poker
(C) Agilidade	() Delphi
(D) Modelos matemáticos	() Julgamentos baseados em projetos anteriores

Marque a alternativa que corresponde a sequência correta da segunda coluna.

- a) B, D, A, C.
- b) D, C, A, B.**
- c) A, C, B, D.
- d) C, A, D, B.
- e) D, B, C, A.

QUESTÃO 02

Com relação às técnicas de estimativas de software, avalie as afirmações a seguir.

- I. O Planning Poker consiste-se em obter a estimativa por meio de um jogo de cartas, que deve permitir que todos os membros da equipe de desenvolvimento (programadores, testadores, design e analistas) participem colocando a sua visão de complexidade, levando em consideração o fator tempo e esforço para pontuar um cartão e após juntos chegar a um denominador comum na equipe através de consenso.
- II. Julgamentos baseados em projetos anteriores é um tipo de estimativa baseada no consenso de especialistas.
- III. O modelo PERT é um tipo de técnica de estimativa que utiliza dados históricos para estimar valores otimista, mais provável e pessimista para cada requisito.
- IV. O modelo COCOMO (Constructive Cost Model) é uma técnica de estimação que permite calcular, a partir de estimativas de tamanho do software, valores para o esforço e o tempo de desenvolvimento.
- V. Delphi é um método empírico, baseado em experiências profissionais que podem ser subjetivas.

É incorreto o que se afirma em

- a) I.
- b) II.**
- c) III.
- d) IV.
- e) V.

QUESTÃO 03

“Uma boa gestão supõe a possibilidade de prever o comportamento futuro dos produtos e processos de software, sendo necessário contar com dados apropriados e confiáveis” (SOFTEX, 2012).

Baseando-se na afirmação acima, como também nas discussões em sala de aula, analise as afirmações a seguir sobre o por que é tão difícil estimar:

- I. Requisitos e escopo são estáveis
- II. Quando os requisitos não estão claros
- III. A incerteza da natureza do produto provoca a certeza da estimativa
- IV. Defeitos são encontrados e demandam retrabalho

É correto o que se afirma em

- (A) I e III, apenas
- (B) II e IV, apenas**
- (C) II, apenas
- (D) III, apenas
- (E) IV, apenas

QUESTÃO 04

A técnica de análise de dimensão por Pontos de Casos de Uso (PCU) foi criada para permitir que seja possível estimar o tamanho do sistema ainda na fase de levantamento de Casos de Uso, utilizando-se dos próprios documentos gerados nesta fase de análise como subsídio para o cálculo dimensional.

Acerca da técnica Pontos por Caso de Uso, avalie as afirmações a seguir:

- I. PCU deve ser empregada antes de concluída a análise de requisitos do projeto.
- II. Ao utilizar PCU, conseguem-se medidas padronizadas, consistentes e isentas de subjetividade.
- III. Em PCU, os atores são classificados e possuem sempre o mesmo nível de complexidade.
- IV. PCU só pode ser aplicada de forma eficiente em projetos de software que especifiquem requisitos por meio de casos de uso.
- V. Em PCU, o esforço requerido é estimado com base no pior e no melhor cenário possível, sendo combinados por meio de uma fórmula.

É correto apenas o que se afirma em

- a) I.
- b) II.
- c) III.
- d) IV.**
- e) V.

QUESTÃO 05

Leia a definição a seguir:

“É uma técnica que se resume à consulta de especialistas de determinada área para que, usando sua experiência e entendimento do projeto proposto, façam estimativas devidas. Devem ser feitas várias estimativas do mesmo projeto, pois é comum que elas carreguem influências e tendências dos especialistas. É um método empírico, baseado em experiências profissionais que podem ser subjetivas”. (Boehm, 1981)

Essa definição corresponde à técnica:

- a) Planning Poker
- b) Modelo PERT
- c) Julgamentos baseados em projetos anteriores
- d) Delphi**
- e) Pontos por Caso de Uso