

2023-1 Engenharia de Software I (1a Avaliação Parcial)

Nome: Edipe Alves de Sousa

*** Pontuação por questão: dois ou menos itens corretos: (ZERO); três corretos (0,5); quatro corretos (1,0) ***

1. Sobre cerimonial e as características gerais do método SCRUM, marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.

- / a) [~~F~~] O SCRUM mantém um ambiente transparente e de inspeção com avaliação contínua da qualidade, mas sugere que não se façam adaptações para não haver corrupção do método. - ?
- / b) [~~V~~] No *Sprint Review*, o *Scrum Team* apresenta os resultados de seu trabalho para inspeção dos principais interessados (*stakeholders*). Estes fornecem *feedback* e podem solicitar eventuais ajustes. - ✓
- / c) [~~V~~] O SCRUM é considerado um arcabouço para gerenciar projetos por alguns profissionais. Este aspecto favorece a sua utilização conjunta com outros métodos especificamente voltados à produção de software. ✓
- / d) [~~F~~] O único evento do SCRUM sujeito a um *timebox* (delimitador temporal fixo) é o *sprint*. ✗

2. Sobre os papéis propostos pelo SCRUM, marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.

- / a) [~~V~~] O Time SCRUM é proposto por apenas 3 papéis: *Scrum Master*, *Product Owner* e *Dev Team*, recomendando-se que este último seja formado por um grupo multidisciplinar. - ✓
- / b) [~~V~~] O *Dev Team* é integralmente responsável pela produção das histórias, incluindo, *design*, testes de verificação e documentação. ✓ - ?
- / c) [~~F~~] Cabe ao *Scrum Master* o papel de priorizar as histórias no *backlog* do produto. - ?
- X d) [~~V~~] Cabe ao *Product Owner* (PO) estimar o custo de desenvolvimento das histórias do *backlog*. - ?

3. Sobre o custo da mudança em métodos ágeis, marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.

- / a) [~~F~~] Uma documentação de requisitos completa e rigorosamente construída no início do projeto é fundamental para evitar mudanças durante o projeto. - ?
- / b) [~~V~~] As mudanças de requisitos também podem promover alterações no *design*, uma das razões pela qual se deve manter o *design* simples o maior tempo possível.
- / c) [~~F~~] Nenhuma mudança deve ser aceita a partir do meio do projeto.
- / d) [~~V~~] Antecipar *feedback* por meio de entregas parciais permite que mudanças sejam absorvidas com menor impacto e que a visão sobre um produto de valor para o cliente seja aperfeiçoada ao longo das iterações.

4. Sobre o método XP, marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.

- / a) [~~V~~] Diferentemente do SCRUM, o XP propõe um conjunto de práticas mais especificamente voltadas para o desenvolvimento de software. ✓
- X b) [~~F~~] O XP incentiva o *feedback* permanente em múltiplas perspectivas. Alguns exemplos são: a reunião diária em pé, os testes antes da integração contínua e a validação (testes de aceitação) após uma entrega parcial. - ?
- X c) [~~V~~] O XP propõe ciclos iterativos mais longos. Isso permite que haja menor impacto e mais tempo para efetuar eventuais correções demandadas após *feedback* de usuários e interessados.
- / d) [~~V~~] É comum mesclar o XP com outros métodos, principalmente no que concerne à adoção de muitas de suas práticas.

5. Sobre as práticas propostas pelo método XP, marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.

- / a) [~~V~~] O objetivo principal da "programação em pares" é permitir que um dos desenvolvedores faça a revisão simultânea do código enquanto o outro realiza a programação, o que previne a inserção de muitos erros.
- / b) [~~V~~] O XP propõe que os testes unitários sejam programados antes mesmo da própria solução da história ou tarefa. - ?
- X c) [~~V~~] A "posse coletiva do código" determina que toda a equipe tenha acesso a todos os códigos do projeto. No caso de modificação/refatoração por um par, recomenda-se o bloqueio da parte em alteração aos demais pares.
- / d) [~~F~~] O XP exige que o cliente ou seu representante esteja presente apenas no início e no final de cada iteração. O objetivo é manter a estabilidade durante o desenvolvimento das histórias selecionadas para a iteração.

6. Sobre aspectos introdutórios em Engenharia de Software, marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.
- 1 a) ☒ [F] Em Engenharia de Software, um "projeto" constitui um modelo que orienta a execução de um "processo" para a construção de um produto de software. ✗
 - b) ☒ [V] Ver o software como produto exige que consideremos, entre suas partes, outros itens além de programas-fonte e executáveis. Por exemplo, os dados e a documentação podem ser componentes da entrega final.
 - c) ☒ [F] A Crise do Software destacou, na década de 1970, problemas que já não são mais considerados relevantes com o advento dos métodos ágeis.
 - d) ☒ [V] Na metodologia estudada em Engenharia de Software, é preciso considerar a ortogonalidade e equilibrar os investimentos entre aspectos de qualidade e de produtividade. -?

- 0,5
7. Sobre a evolução dos métodos em Engenharia de Software, marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.
- a) ☒ [V] Em processos iterativos, sugere-se que os requisitos mais complexos sejam antecipados, sempre que possível, para que se possa reduzir a curva de riscos do projeto mais rapidamente.
 - b) ☒ [F] O modelo V é um processo iterativo para construção de software que antecipa o planejamento de testes os principais blocos de desenvolvimento.
 - ~~c) ☒ [V] O Modelo Espiral é um processo sequencial que recomenda a avaliação de riscos no início do projeto. -?~~
 - d) ☒ [F] Com o modelo de processo sequencial, conhecido como cascata (*waterfall*), nunca foi possível construir produtos de software valiosos.

- 1
8. Sobre o Processo Unificado (PU), marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.
- a) ☒ [V] Diz-se que o PU é um arcabouço (*framework*) por permitir a sua utilização como base para a adaptação em diferentes instâncias.
 - b) ☒ [F] O PU foi extinto não ter tido instâncias consistentes usadas em empresas tecnológicas relevantes.
 - c) ☒ [V] O PU permite a execução de tarefas de especificidades distintas (*design*, codificação, testes, etc.) na mesma iteração, mas é comum haver diferenças de intensidade de cada tipo de tarefa ao longo do projeto.
 - d) ☒ [V] A fronteira entre duas fases no PU representa o momento de avaliação do trabalho concluído até ali. Nesse momento, decisões são tomadas em relação à passagem para a fase seguinte do ciclo construtivo.

- 1
9. Sobre o método *Rational Unified Process* (RUP), marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.
- a) ☒ [F] São lacunas deixadas pelo RUP a inexistência de controle de mudanças e a ausência de gerenciamento de requisitos.
 - b) ☒ [V] O RUP é a instância mais conhecida do Processo Unificado e propõe o desenvolvimento em iterações.
 - c) ☒ [F] O RUP considera como artefatos apenas o código-fonte e executáveis gerados ou modificados nas atividades do processo construtivo.
 - d) ☒ [F] O RUP é um processo sequencial como o cascata. A diferença fundamental é ser organizado em quatro fases: concepção, elaboração, construção e transição.

- 1
10. Sobre o Manifesto Ágil (MA), marque os itens com (F)also ou (V)erdadeiro.
- a) ☒ [F] O MA propõe um conjunto de práticas que podem ser diretamente adotadas pelos métodos ágeis. - ?
 - b) ☒ [V] O MA propõe valorizar mais "indivíduos e interações", "software em funcionamento", "colaboração como cliente" e "resposta a mudanças" do que, respectivamente, "processos e ferramentas", "documentação abrangente", "negociação de contratos" e a orientação de "seguir planos", mas sem desprezar os 4 últimos.
 - c) ☒ [F] O MA preconiza o controle formal de mudanças de forma a evitar que o cronograma do projeto seja comprometido.
 - d) ☒ [V] Um dos princípios do MA indica que o software funcionando é a medida primária de progresso de um projeto.

Observações:

- A prova é individual e sem consulta!
- Não use o celular, nem para ver a hora! (podem perguntar a qualquer momento, caso queiram saber o tempo restante!)

BOA PROVA!!!