

Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Carolina Santana Louzada

Analista QA - Venturus

Mais sobre mim

- Graduada em Engenharia de Computação- UFS
- Fazendo especialização em qualidade e desenvolvimento de software
- Qualidade de software -> automação
- Educação + tecnologia
- Jogos + música + aprender novas atividades
- LinkedIn -> [Carolina Santana Louzada | LinkedIn](#)

Objetivo do curso

Compreender o ciclo de vida do software e seus processos, bem como entender como a qualidade e os testes atuam nos processos, tendo como foco o pensamento ágil.

Pré-requisitos

- ★ Ter completado curso de Fundamento de Qualidade de Software

Percurso

Aula 1

Processos de software

Aula 2

Desenvolvimento ágil

Aula 3

Testes no mundo ágil

Dúvidas durante o curso?

- > Fórum do curso
- > Comunidade online (Discord)



SCAN ME

Aula 1

Processos de software

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Objetivos

- Definição de processo, fluxo e padrões de software
- Compreender modelos prescritivos
- Compreender modelos incremental, evolucionário e concorrente
- Compreender modelos mais especializados
- Compreender o processo unificado (RUP)

Aula 1 . Etapa 1

Definindo processo, fluxo e padrões de software

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

“...o desenvolvimento de software é um processo de aprendizado social.



Trata-se de um processo iterativo no qual a própria ferramenta em evolução serve como meio de comunicação...

Citação de Howard Baetjer Jr. (apud Pressman, Roger S., Maxim, Bruce R. Engenharia de Software: uma abordagem profissional, 8ªed)

O que é processo de software?

Metodologia para as atividades, ações e tarefas necessárias para desenvolver um software.



Algumas reflexões...

- Todos os envolvidos são diretamente ou indiretamente responsáveis.
- Gera estabilidade, controle e organização dentro do contexto.
- Processos são adaptáveis de acordo com o produto a ser construído.

Atividades principais do processo

Segundo Pressman:

- Comunicação
- Planejamento
- Modelagem
- Construção
- Entrega

Segundo Sommerville:

- Especificação
- Projeto e implementação
- Validação
- Evolução

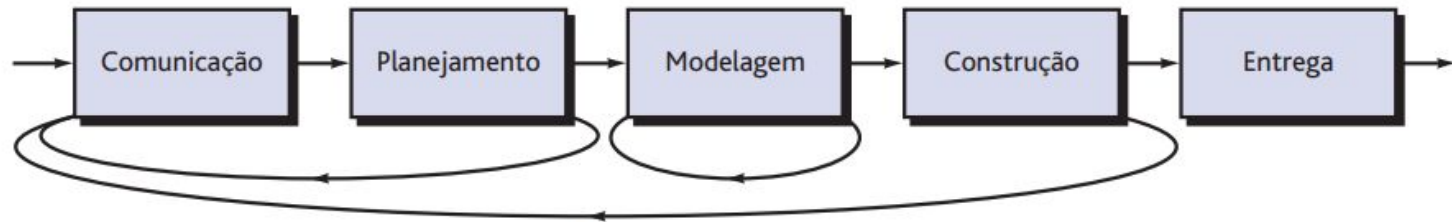
Atividades principais do processo

→ Organização dos processos e suas relações = **fluxo do processo**

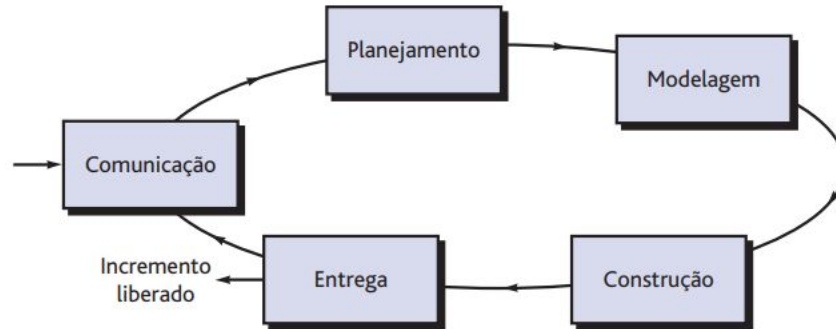


(a) Fluxo de processo linear

Fluxos de processo

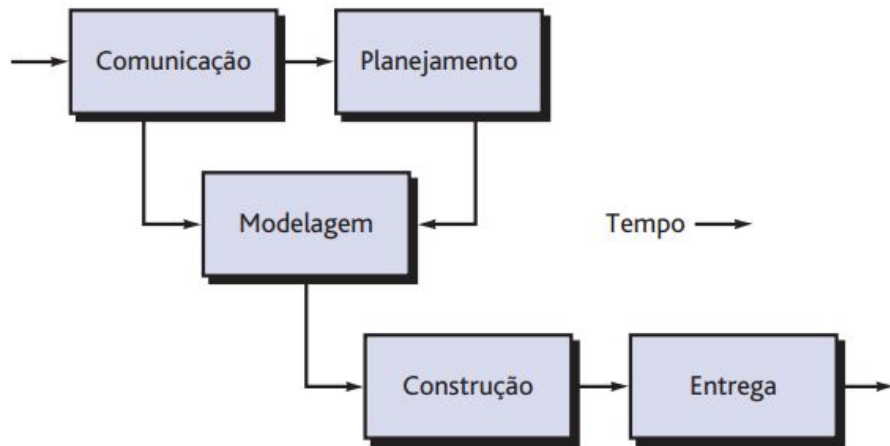


(b) Fluxo de processo iterativo



(c) Fluxo de processo evolucionário

Fluxos de processo



(d) Fluxo de processo paralelo

Cada processo é
constituído de tarefas!

Padrões de processo

- Descreve um problema de processo e sugere soluções de acordo com o contexto
- Pode ser definido para qualquer nível de abstração
- Abordagens de avaliação e aperfeiçoamento:
 - ◆ SCAMPI(Standard CMMI Assessment Method for Process Improvement)
 - ◆ CBA IPI(CMM-Based Appraisal for internal Process Improvement)
 - ◆ SPICE(ISO/IEC 15504) - requisitos para avaliação de processos de software
 - ◆ ISO 9001:2000

Aula 1 . Etapa 2

Modelo prescritivo

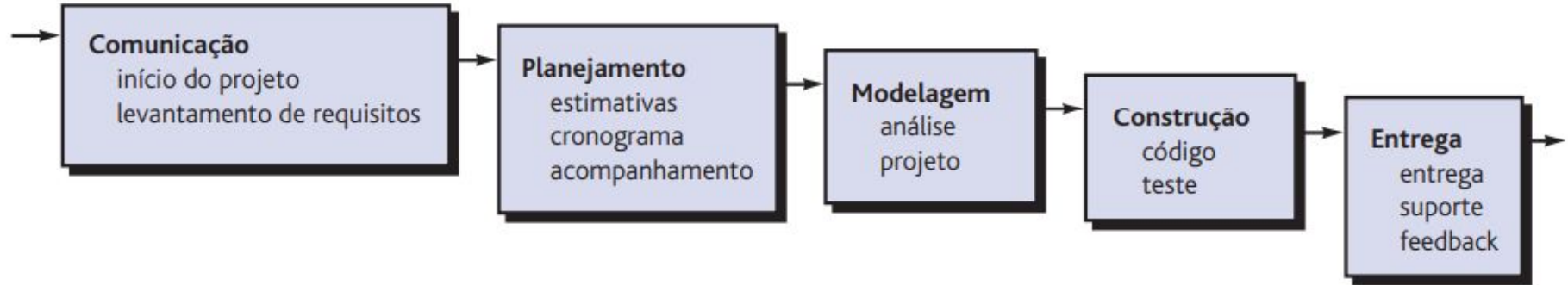
// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

O que é?

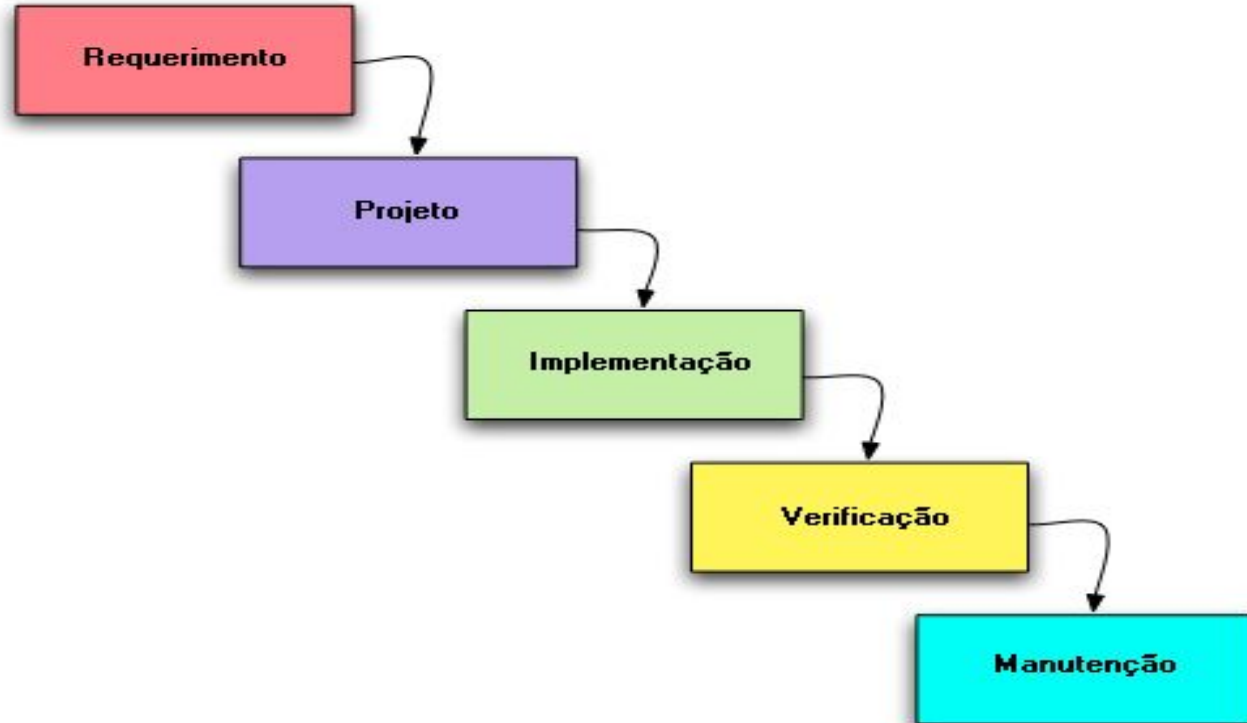


- ★ Também chamado de modelos “tradicionais”
- ★ Foco na ordem e consistência do processo
- ★ Prescrevem conjunto de elementos de processo e fluxos

Modelo Cascata - Clássico



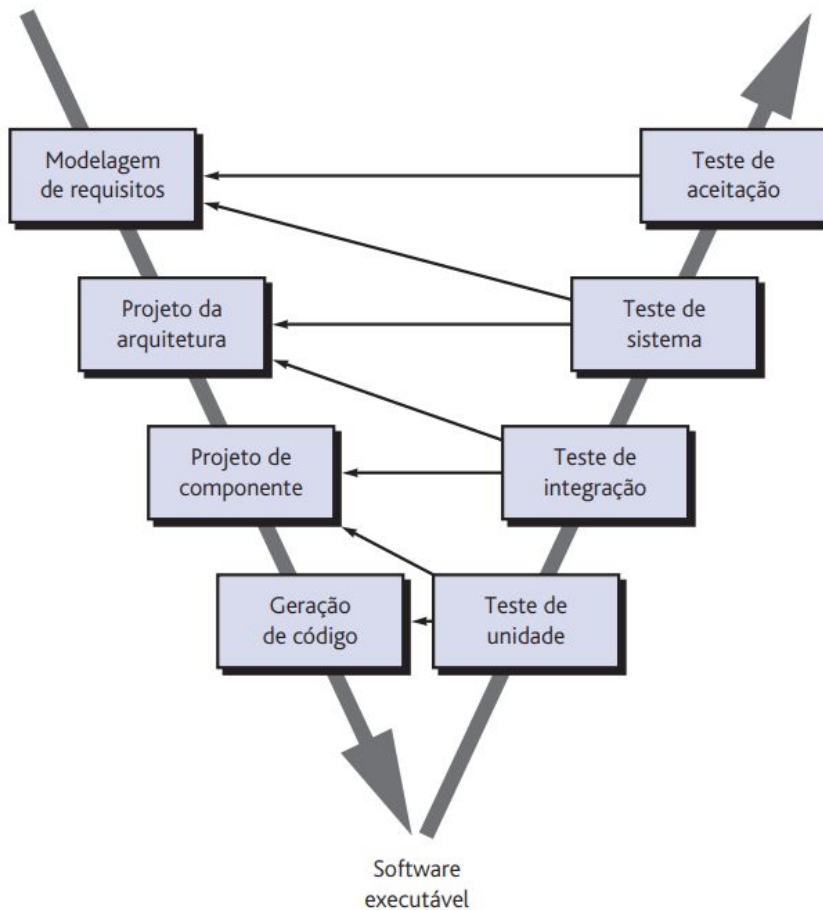
Modelo Cascata - Clássico



Modelo Cascata - Clássico

- Útil para requisitos bem compreendidos, definidos e estáveis
- Processo linear e sistemático

Modelo V



Modelo V

- Relação entre atividades de garantia de qualidade e atividades restantes do processo
- Não há diferença fundamental entre o Cascata e V

Modelo Cascata - Problemas

- Projetos reais não seguem fluxos sequenciais
- Não lida bem com adaptação constante de mudanças
- Requisitos não são bem estabelecidos na primeira fase
- Longo tempo para visualizar primeira versão do software
- Gera estados de bloqueio para a equipe

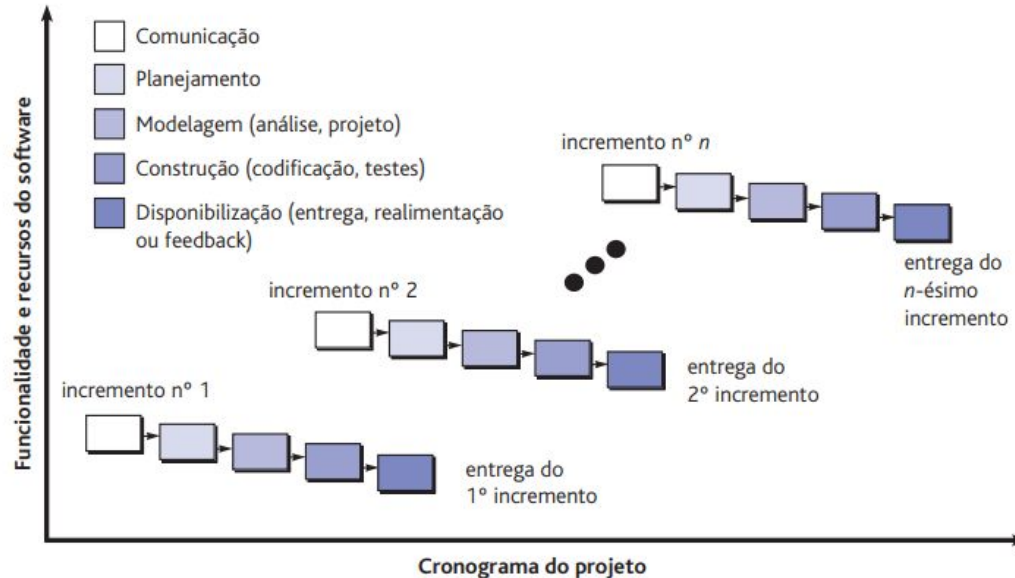
Aula 1 . Etapa 3

Modelos incremental, evolucionário e concorrente

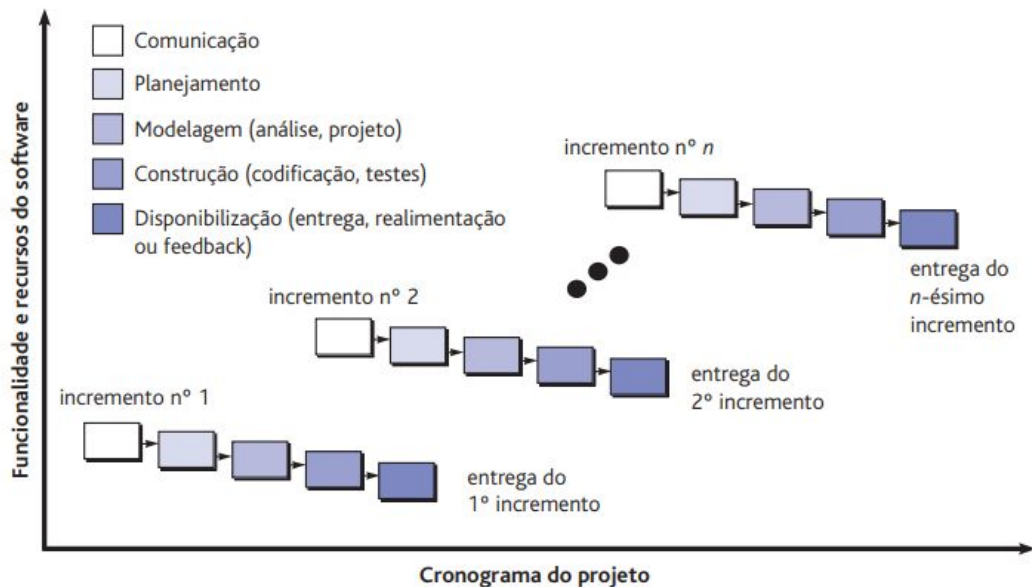
// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Modelos de processo incremental

→ Situações com requisitos iniciais bem definidos, mas não refinados



Modelos de processo incremental

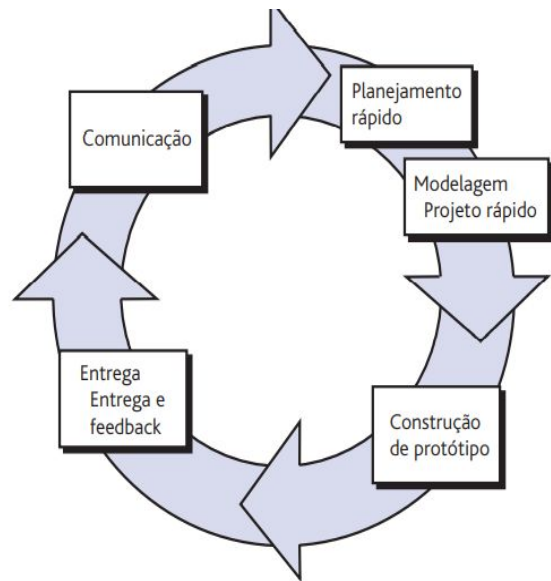


★ Pode-se utilizar prototipagem

Modelo evolucionário

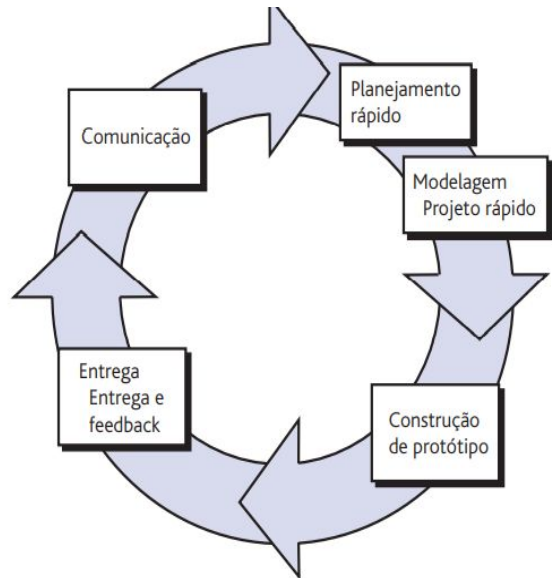
- ★ Modelo que possibilita o desenvolvimento de um software que cresce e se adapta constantemente
- ★ São iterativos
- ★ Modelos:
 - Prototipagem
 - Espiral

Modelo evolucionário - Prototipação



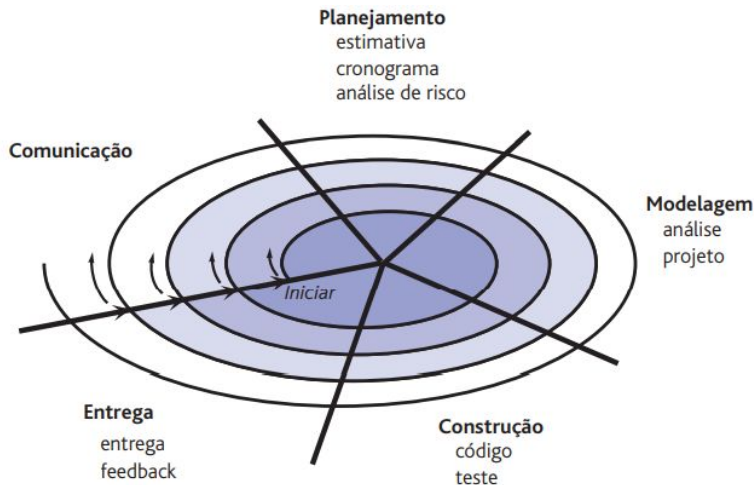
- ★ Útil para refinar requisitos
- ★ Validar eficiência e interação com usuário
- ★ Pode ser aplicado isoladamente ou em conjunto com outros processos
- ★ O protótipo atua como forma de obtenção de requisitos
- ★ Podem ser descartáveis ou podem evoluir

Problemas da Prototipação



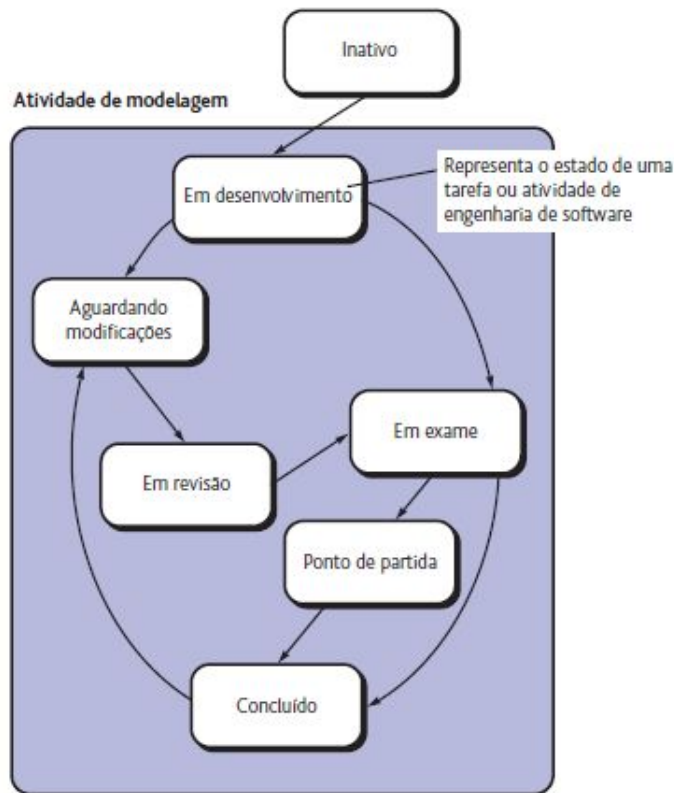
- ★ Falta de consideração da qualidade global do software após prototipação ser considerada “funcional”
- ★ Acomodar com escolhas iniciais da prototipação

Modelo evolucionário - Espiral



- ★ Natureza iterativa da prototipação + aspectos sistemáticos do cascata
- ★ Estratégia cíclica incremental com foco em diminuir riscos

Modelo concorrente



- ★ Representação concorrente de atividades de qualquer processo

Aula 1 . Etapa 4

Modelos especializados


// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Baseado em componentes

- ★ Desenvolvimento com base em componentes com interfaces definidas para serem integradas ao software -> COTS(commercial off-the-shelf)
 - módulos ou pacotes de classes
- ★ Evolucionário por natureza
- ★ Foco em reutilização -> Redução no tempo de desenvolvimento e custos

Modelo de métodos formais

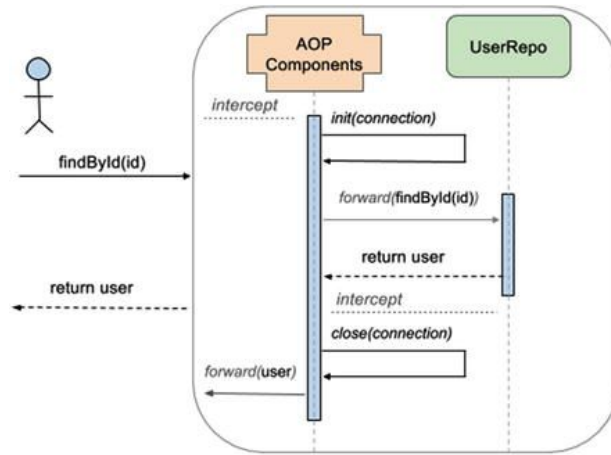
- ★ Atividades baseadas em condução à especificação matemática formal do software -> utilização de notação matemática
- ★ Análise matemática auxilia na descobertas de ambiguidades ou inconsistências.
- ★ Desenvolvimento consome tempo e dinheiro
- ★ Complexidade exige formação e treinamento
- ★ Bem visto para softwares com fatores críticos



Engenharia
de software
sala limpa

Modelo orientado a aspectos

- ★ Paradigma que oferece uma abordagem metodológica e de processos para definir, especificar, projetar e construir aspectos, que são pontos de interesse que se propagam e entrecortam outras partes da aplicação.



Aula 1 . Etapa 5

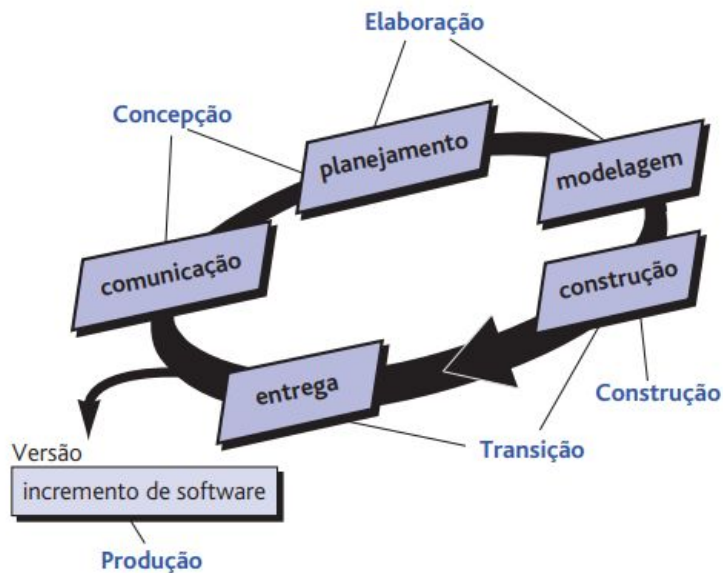
Processo Unificado

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Um pouco de história

- ★ No início dos anos 90 , James Rumbaugh, Grady Booch e Ivar Jacobson começaram a trabalhar em um “método unificado” que combinasse as melhores características de outros processos -> UML
- ★ Necessidade de um processo de software dirigido a casos de uso, centrado na arquitetura, iterativo e incremental.

Fases do processo unificado



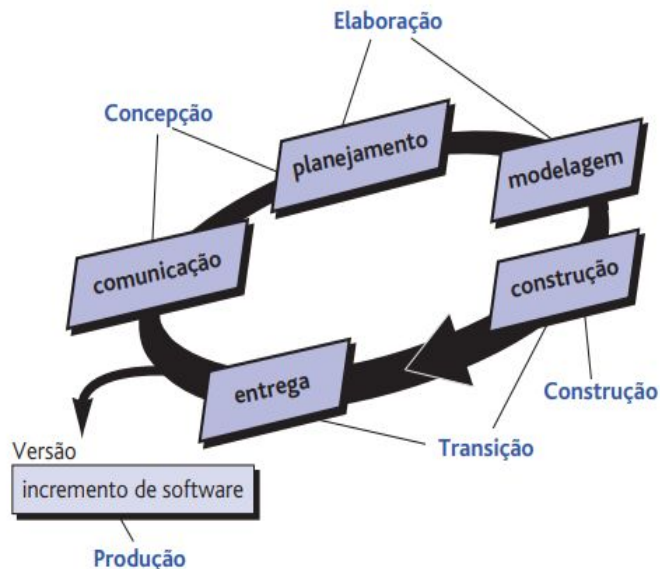
1. Fase de Concepção

- Comunicação
- Planejamento

→ Requisitos são descritos em conjunto de casos de uso preliminares.

→ Identificação de recursos, riscos, cronograma...

Fases do processo unificado



2. Fase de Elaboração

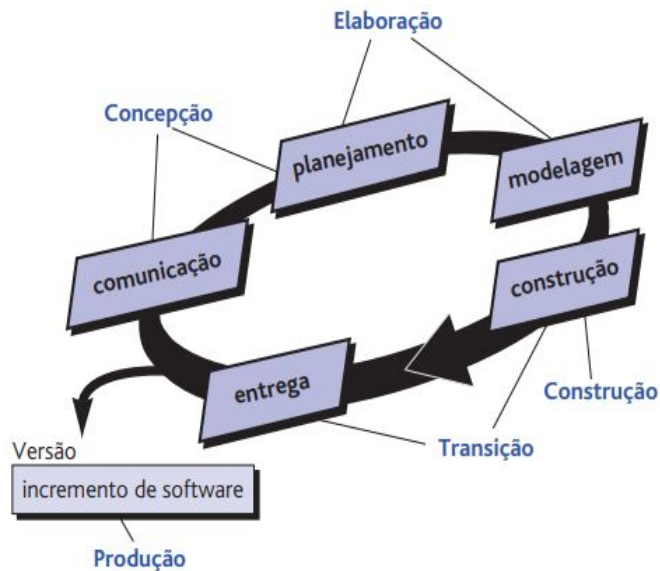
- Planejamento
- Modelagem

→ Refinamento e expansão de casos de uso

→ Ampliação de representação arquitetural:

- ◆ casos de uso
- ◆ modelo de análise
- ◆ modelo de projeto
- ◆ modelo de implementação
- ◆ modelo de disponibilização

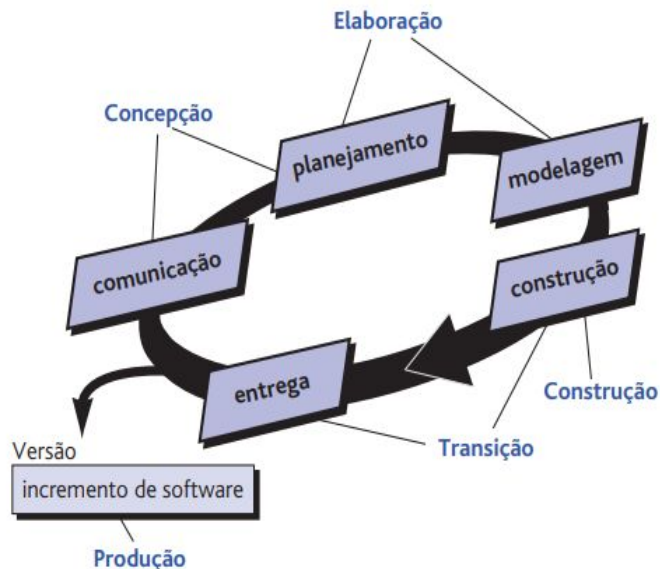
Fases do processo unificado



3. Fase de Construção

- Desenvolvimento de software com base nos modelos
- Uso dos modelos para gerar suíte de testes de aceite
- Utilização de testes conforme desenvolvimento

Fases do processo unificado

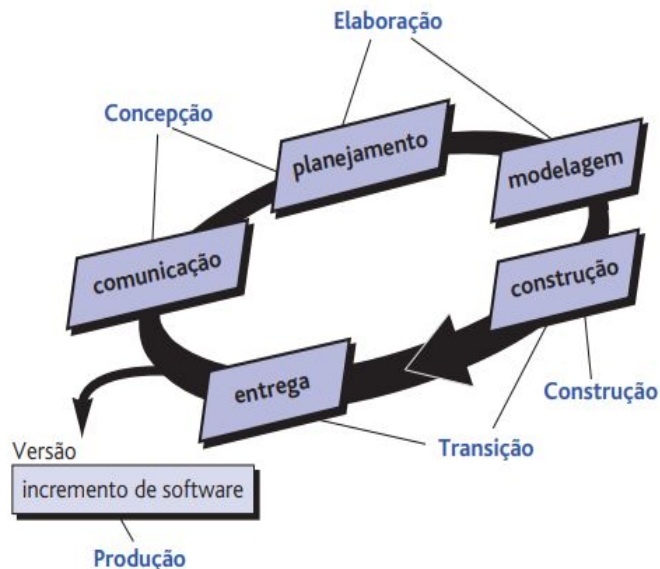


4. Fase de Transição

- Construção
- Entrega

- Comum entrega com testes beta para recebimento de feedbacks;
- O incremento torna-se uma versão utilizável do software

Fases do processo unificado

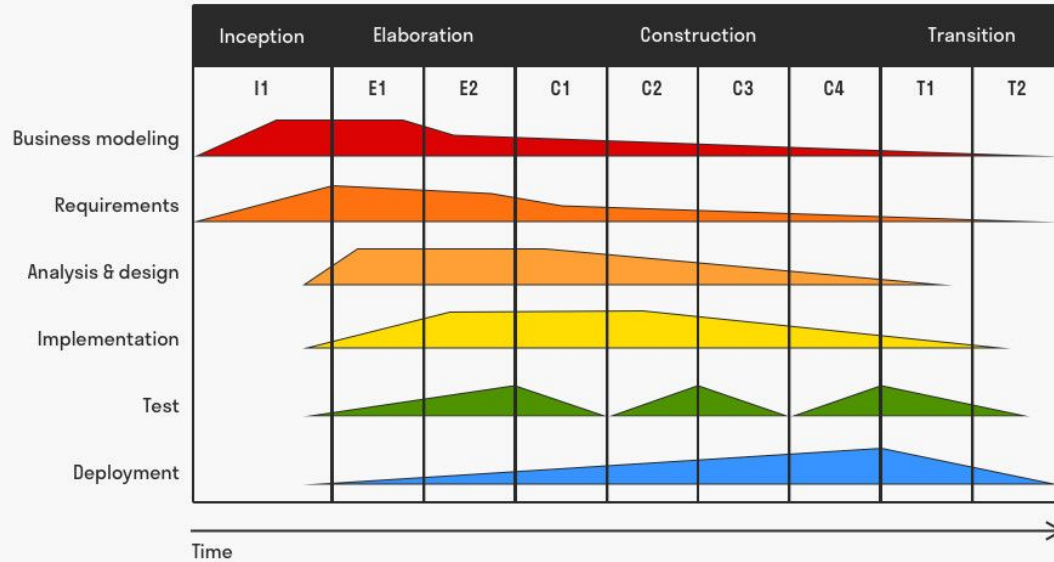


5. Fase de Produção

- Entrega

- Monitoramento de uso contínuo
- Suporte
- Relatórios para defeitos e mudanças

Fases do processo unificado



Para saber mais

- Modelo de [processo pessoal](#) e de equipe
- Pesquisa sobre os autores do Manifesto Ágil!
- Programação orientada a Aspectos

Aula 2

Desenvolvimento ágil

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Objetivos

- Contexto da criação do manifesto ágil e seus conceitos
- Compreender o Extreme Programming - XP
- Compreender o Scrum
- Compreender a existência e conceitos de outros modelos ágeis

Aula 2 . Etapa 1

O manifesto ágil

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

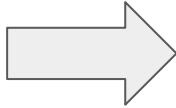
Contexto e surgimento

- ★ Em contramão aos ditos métodos tradicionais ou “pesados” , 17 profissionais que já praticavam os “métodos leves” se reuniram em Utah no ano de 2001 e chegaram ao consenso de métodos e práticas para o desenvolvimento de software -> MANIFESTO ÁGIL

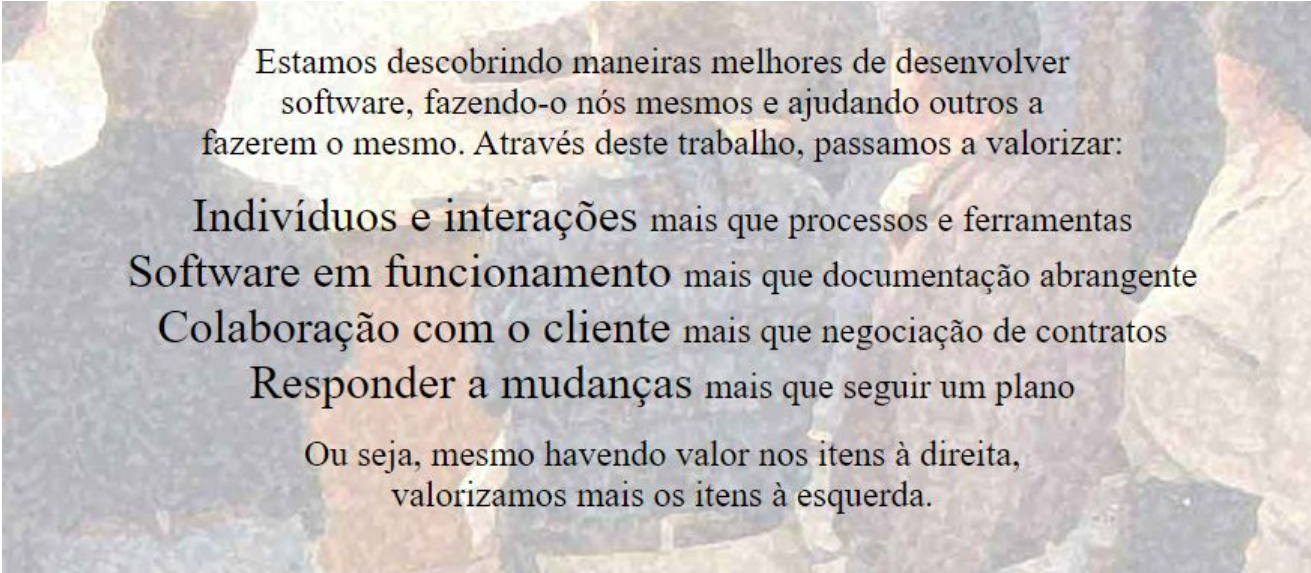
Contexto e surgimento

Manifesto ágil

Seus autores



O que diz o manifesto?



Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
Software em funcionamento mais que documentação abrangente
Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
Responder a mudanças mais que seguir um plano

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Fonte: agilemanifesto.org

Os 12 princípios

1. Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado.
2. Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando vantagem competitiva para o cliente.
3. Entregar frequentemente software funcionando, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo.
4. Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto.
5. Construa projetos em torno de indivíduos motivados. Dê a eles o ambiente e o suporte necessário e confie neles para fazer o trabalho.

Os 12 princípios

7. Software funcionando é a medida primária de progresso.
8. Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.
9. Contínua atenção à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.
10. Simplicidade – a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado – é essencial.
11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis.
12. Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.

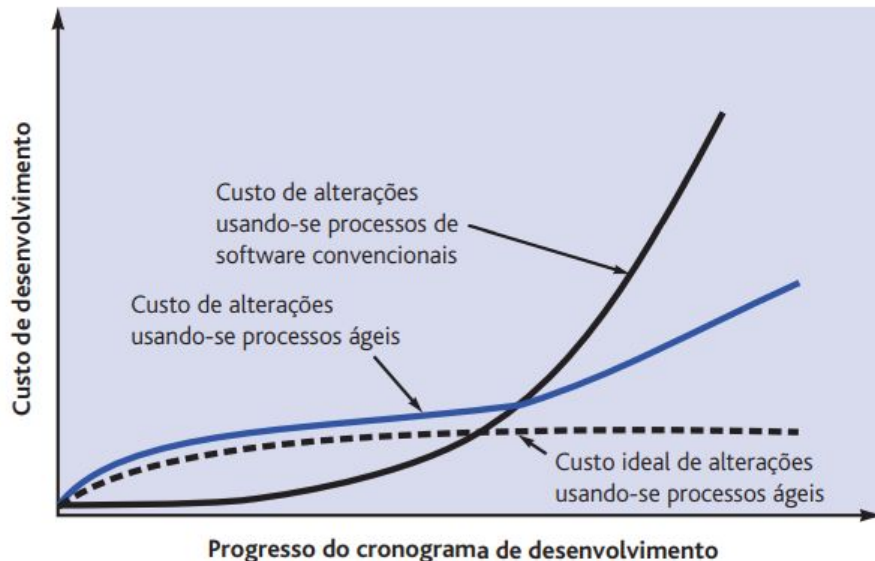
O que significa ser ágil ?



★ Métodos prescritivos não deixam de ser úteis, porém tem um ponto que pode torná-lo falho : **as fraquezas e falhas de quem desenvolve o software!**

➔ Condutores da agilidade :
adaptação + comunicação +
auto-organização

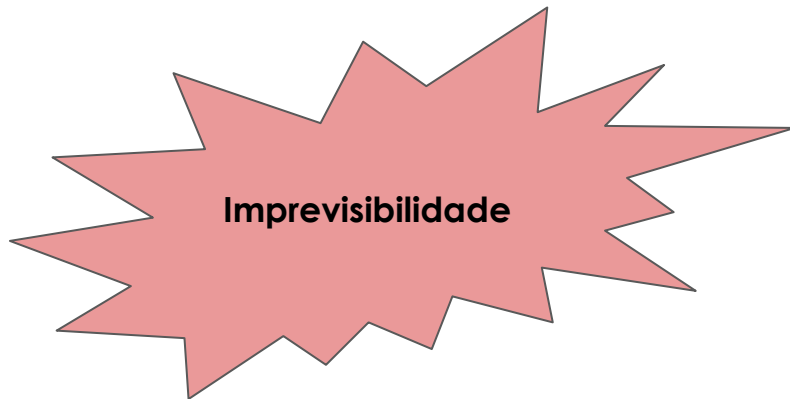
O que significa ser ágil ?



- Condutores da agilidade :
adaptação + comunicação +
auto-organização
- A adaptação auxilia na diminuição
de custos por alterações

Motivações

- Difícil prever requisitos de softwares e suas possíveis alterações
- Difícil prever prioridades do cliente
- Análise, projeto e testes não são previsíveis
- As atividades de construção do software não são facilmente estimadas



Aula 2 . Etapa 2

Extreme programming - XP

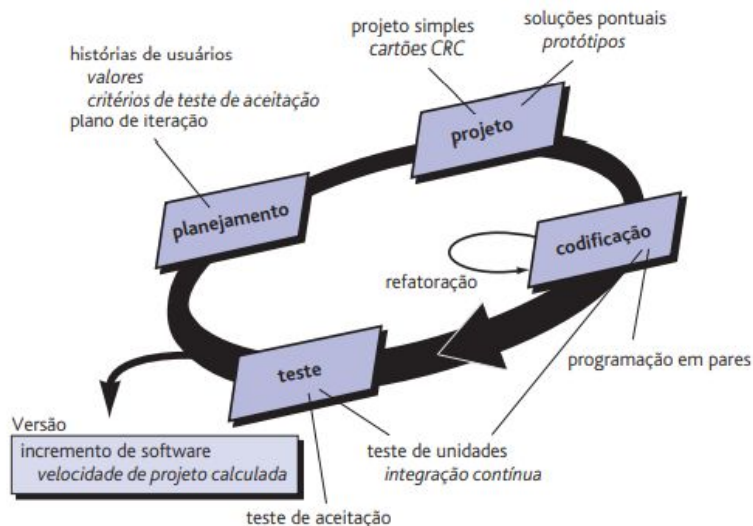
// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Surgimento 'Programação Extrema'

- Primeiros trabalhos e métodos associados : 1980
- Trabalho originário por Kent Beck
- Existe variante com refinamentos para grandes organizações:
IXP - Industrial Extreme Programming

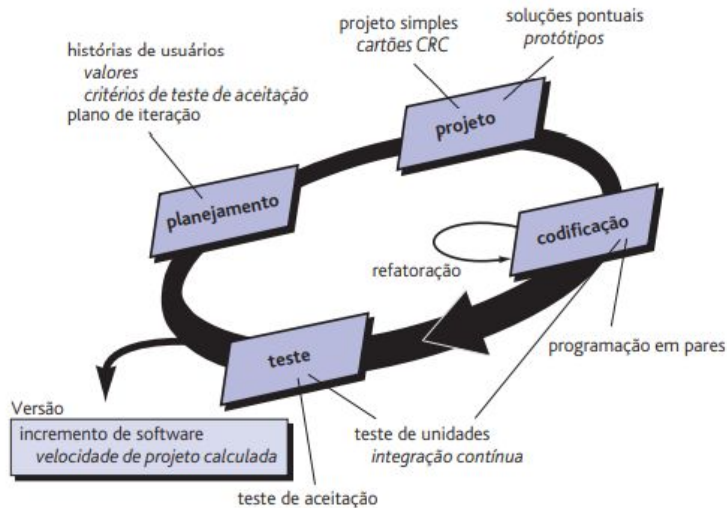
[Extreme Programming Explained: Embrace Change](#)

O processo



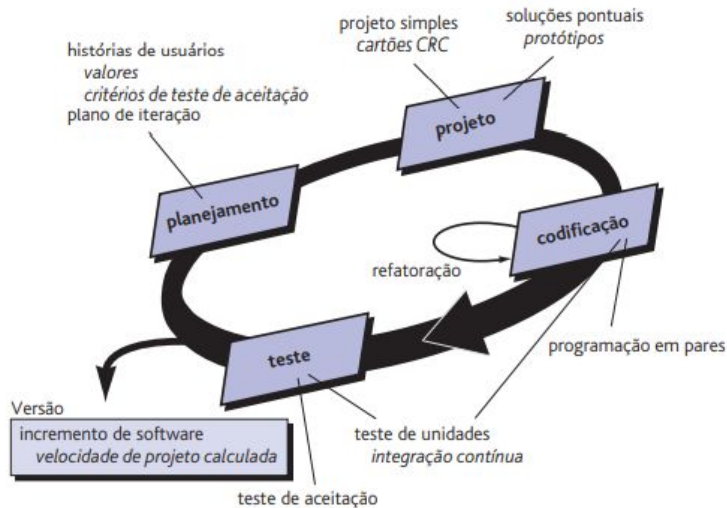
- Paradigma foco: orientação a objetos
- Envolve regras e práticas constantes durante processo de software

O processo: Planejamento



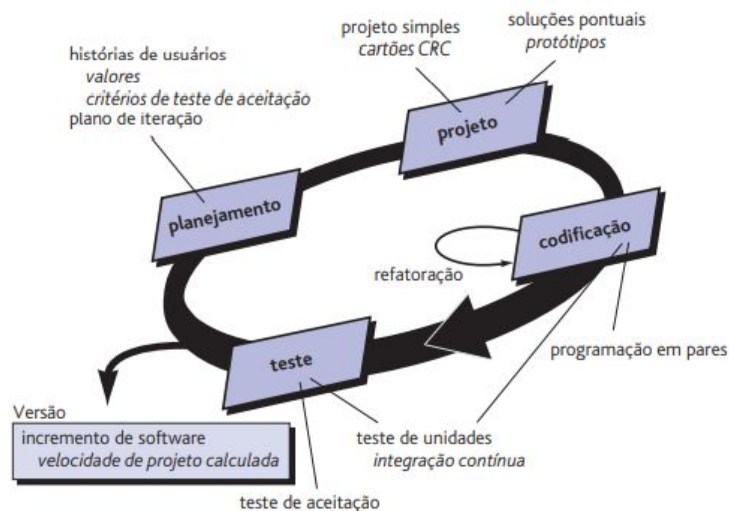
- Foco na comunicação, no 'ouvir' a partir do **planning poker**.
- A atividade leva a criação de **histórias do usuário** pelo cliente, que também as prioriza.
- Membros estimam com base em **semanas** de desenvolvimento -> máximo ideal de 3 semanas

O processo: Planejamento



- Flexibilização para escrita de novas histórias
- Clientes e desenvolvedores trabalham lado a lado = compromisso básico
- **Velocidade**: nº histórias entregues

O processo: Projeto



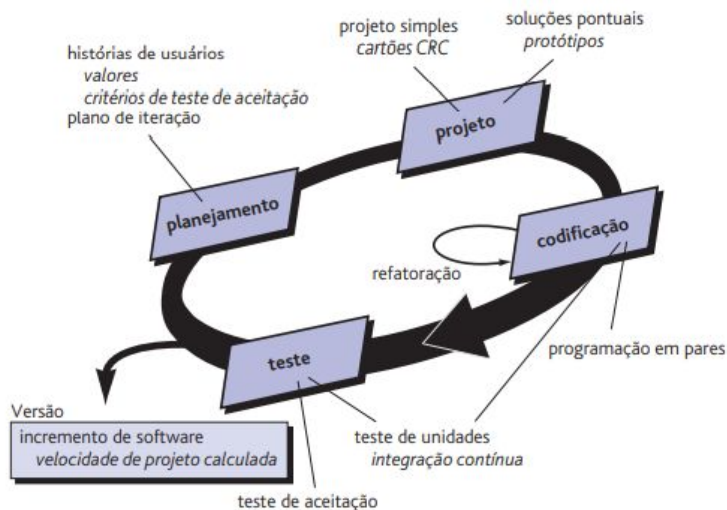
→ Princípio KISS(*keep it simple, stupid!*)

→ Estímulo no uso de cartões CRC(classe-responsabilidade-colaborador)

Ex: CRC

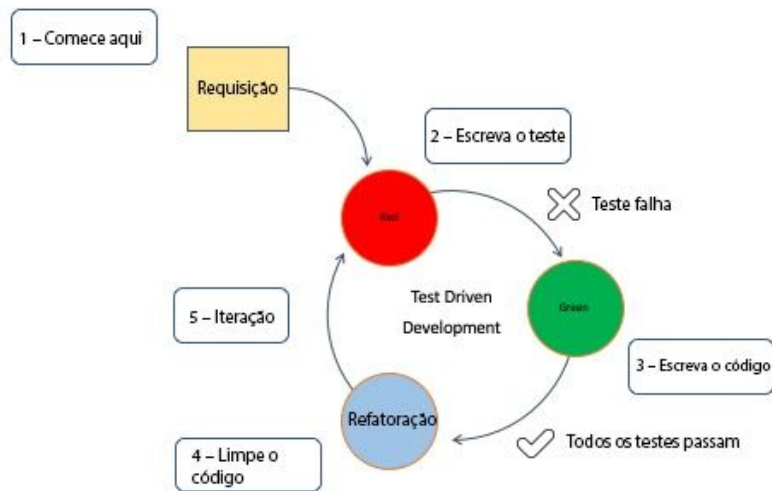
Classe: Conta Corrente		Classes associadas
	Responsabilidade	Colaboração
atributos	Saber o seu saldo	Cliente
	Saber seu cliente	Histórico de Transações
	Saber seu número	
métodos	Manter histórico de transações	
	Realizar saques e depósitos	

O processo: Projeto



- Princípio **KISS** (*keep it simple, stupid!*)
- Estímulo no uso de **cartões CRC** (classe-responsabilidade-colaborador)
- Solução pontual a partir de **protótipos**

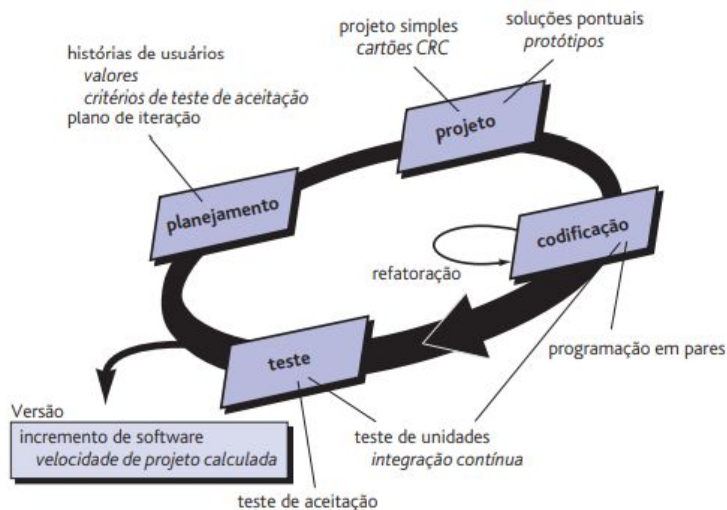
O processo: Codificação



- Uso de **TDD** (*Test Driven Development*)
- **Refatoração**: aperfeiçoamento de código
- Programação em pares

[Fonte: Tecmundo\(2020\)](#)

O processo: Testes



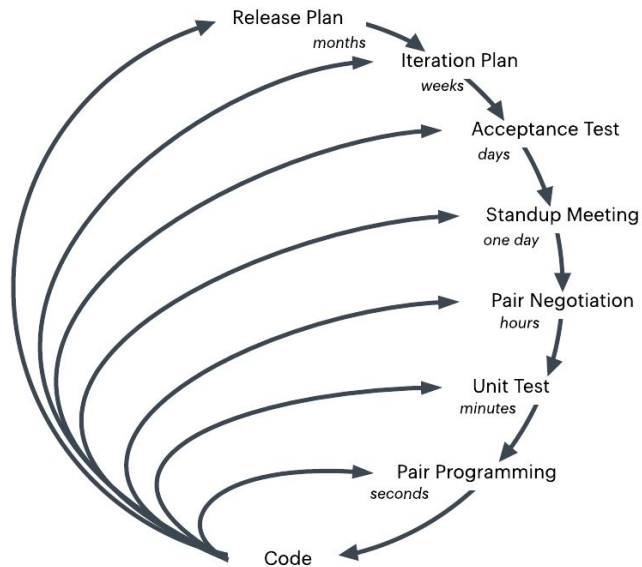
- ➔ Uso de **TDD** (*Test Driven Development*)
- ➔ Integração contínua
- ➔ Inclusão de testes de aceite -> histórias do usuário

Valores



Fonte: RedSpark(2016)

Planning and Feedback Loops



Made in
 Lucidchart

Aula 2 . Etapa 3

Scrum

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Scrum

- Nome provém de uma ação em partida de rugby: jogadores dos dois times se juntam com a cabeça abaixada e se empurram para obter posse de bola

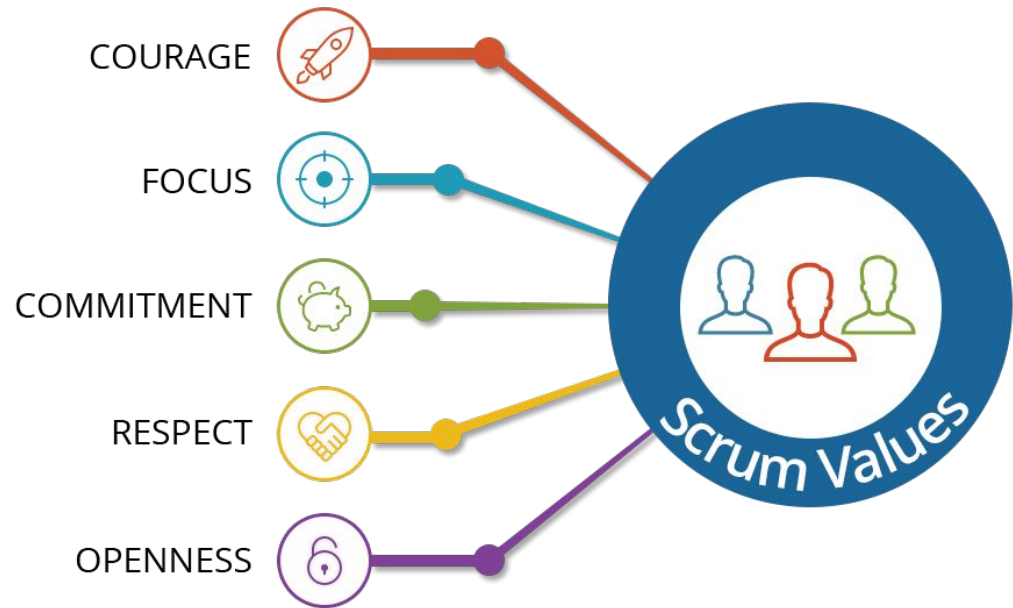
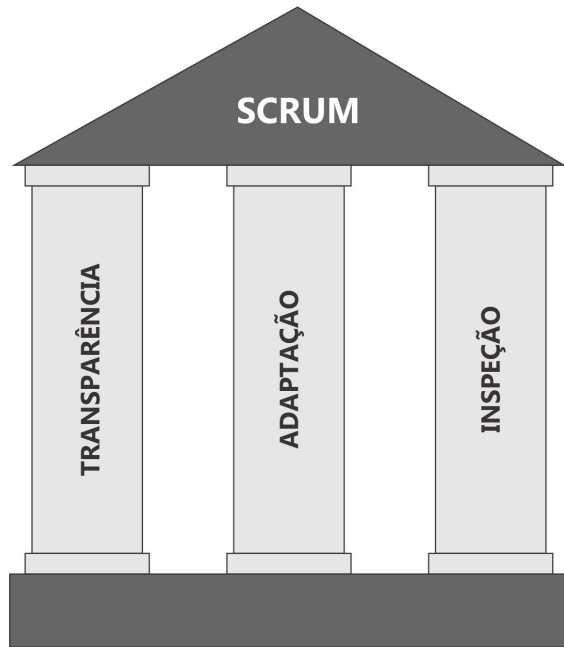


Surgimento e teoria

Scrum Guide

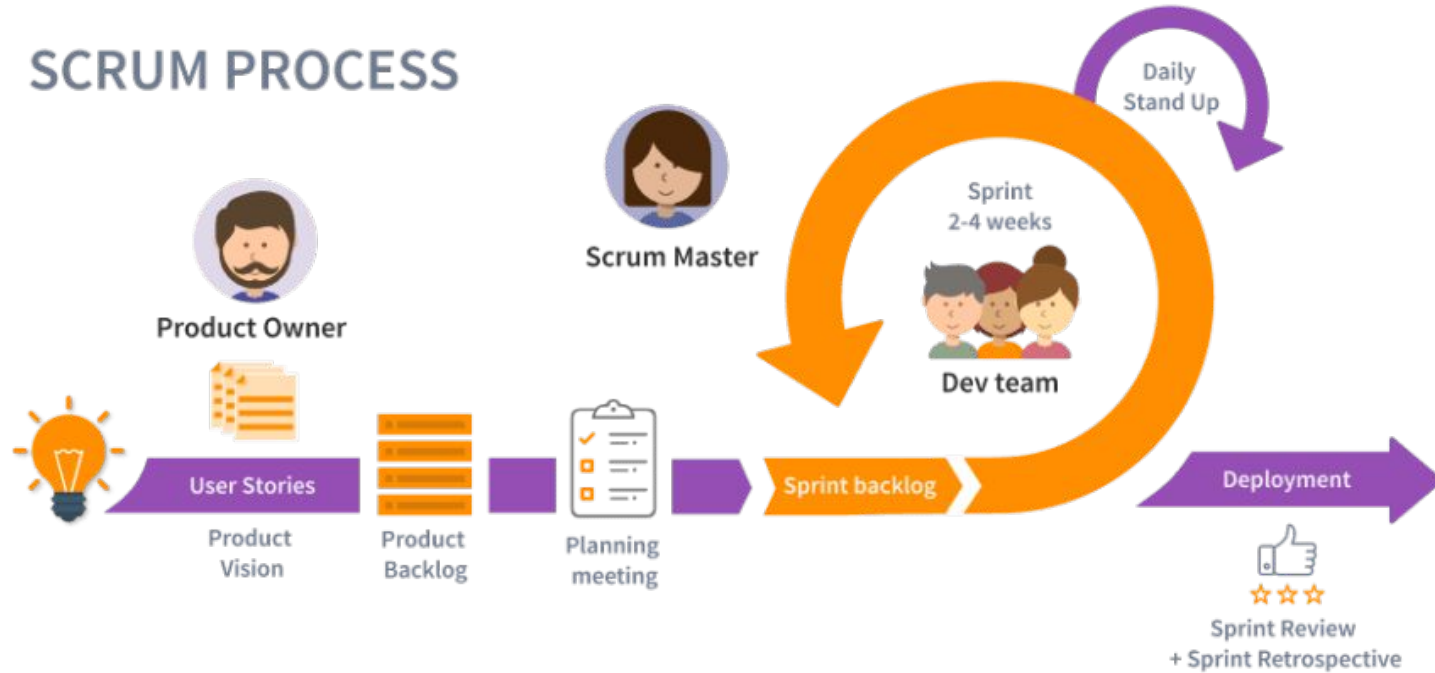
- Criado por Jeff Sutherland no início dos anos 1990 e desde então vem sendo revisado
- “Framework leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos.”
- Baseado no **empirismo** e **lean thinking**
- Iterativo e incremental
- Eventos formais para inspeção e adaptação

Pilares e valores



Processo

SCRUM PROCESS



O Scrum Team

- ★ Pequeno time de pessoas sem hierarquia -> Produto
 - *Scrum master*
 - *Product owner*
 - *Developers*
- ★ São multifuncionais e autogerenciáveis
- ★ Responsáveis por todas as atividades relacionadas ao produtos

Product Owner

- ★ Maximiza valor do produto
- ★ Gerenciamento do Product Backlog:
 - Desenvolver e expressar meta do produto
 - Criar e comunicar itens do Backlog
 - Ordenar itens
 - Garantir que Product Backlog seja transparente, visível e compreensível

Desenvolvedores

- ★ Criação de incremento utilizável a cada sprint
- ★ Habilidades amplas de acordo com domínio do trabalho
- ★ Responsabilidades:
 - Criar Sprint Backlog
 - Alinhar a definição de Pronto
 - Adaptação com direção à meta da Sprint
 - Responsabilizar-se como profissionais

Scrum Master

- ★ Guardiã do Scrum -> eficácia da metodologia
- ★ Liderança que serve à organização
- ★ Responsabilidades:
 - Treinar membros para auto-gerenciamento
 - Concentração do time
 - Remoção de impedimentos
 - Manutenção de eventos
 - Auxilia PO com técnicas e melhorias no gerenciamento do Backlog

Eventos : A Sprint

- ★ Eventos de duração fixa com objetivo de gerar incremento
- ★ Atividades = Sprint Planning + Daily + Sprint Review e Sprint Retrospective
- ★ Não se faz mudanças que coloque em risco a meta da Sprint
- ★ Foco na qualidade
- ★ Refinamento conforme necessário
- ★ Somente PO pode cancelar a Sprint

Eventos : Planning

- ★ Inicia sprint : definição do trabalho a ser realizado
- ★ Porque essa sprint é valiosa?
- ★ O que pode ser feito nesta Sprint?
- ★ Como o trabalho será realizado?
- ★ Criação do Sprint Backlog

Eventos : Daily

- ★ Inspeção em direção à meta da sprint
- ★ Adaptação do Sprint Backlog
- ★ Curta duração/diariamente
- ★ Plano de trabalho
- ★ Comunicação
- ★ Remoção de impedimento

Eventos : Sprint review

- ★ Apresentar e inspecionar resultados
- ★ Determinar adaptações
- ★ Ajuste no Product Backlog
- ★ Scrum Team + Stakeholders
- ★ Penúltimo evento da sprint

Eventos : Sprint retrospective

- ★ Planejamento voltado para qualidade e eficácia
- ★ Inspeção de processos, interações, ferramentas...
- ★ O que funcionou?
- ★ O que não funcionou?
- ★ Como foi resolvido?
- ★ Conclusão da sprint

Artefatos

- ★ Product Backlog -> Meta do produto
- ★ Sprint Backlog -> Meta da sprint
- ★ Incremento -> Definição de pronto

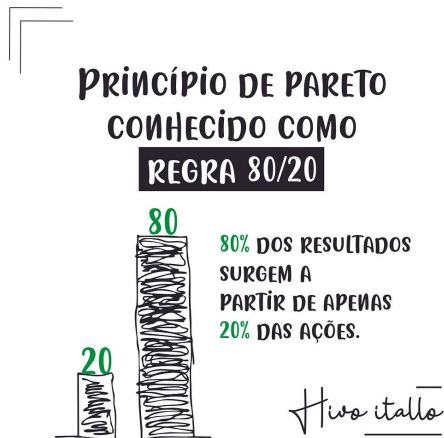
Aula 2 . Etapa 4

Outros modelos ágeis

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

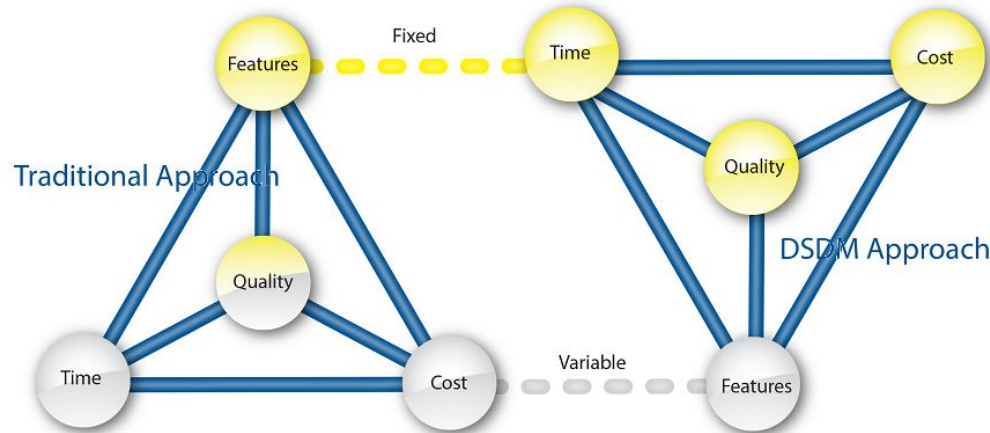
Método de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos(DSDM)

- Foco na construção e manutenção de sistemas que satisfaçam restrições de prazo curto por meio da prototipação em ambiente controlado
- Analogia com Princípio de Pareto: 80% de uma aplicação pode ser entregue em 20% do tempo que levaria para entregar a aplicação completa



Método de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos(DSDM)

- É iterativo e incremental
- Somente o trabalho suficiente é requisitado para cada incremento
- Mantenedor -> [Agile Business Consortium](#)
- Pode ser combinado com XP



Método de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos(DSDM)

- Princípios:
- ◆ Focar na necessidade do negócio
 - ◆ Entregar dentro do prazo
 - ◆ Colaborar
 - ◆ Nunca comprometer a qualidade
 - ◆ Construir incrementalmente a partir de bases sólidas
 - ◆ Desenvolver iterativamente
 - ◆ Comunicar de forma contínua e clara
 - ◆ Demonstrar controle.

Método de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos(DSDM)

→ Fases:

- ◆ Pré-projeto : Orçamento, contrato e projeto candidatos
- ◆ Ciclo de vida: Desenvolvimento do produto
 - Análise de viabilidade
 - Iteração de modelo funcional
 - Iteração de design e construção
 - Implantação
- ◆ Pós-projeto: Manutenção, melhorias e ajustes

Método de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos(DSDM)

→ Papéis:

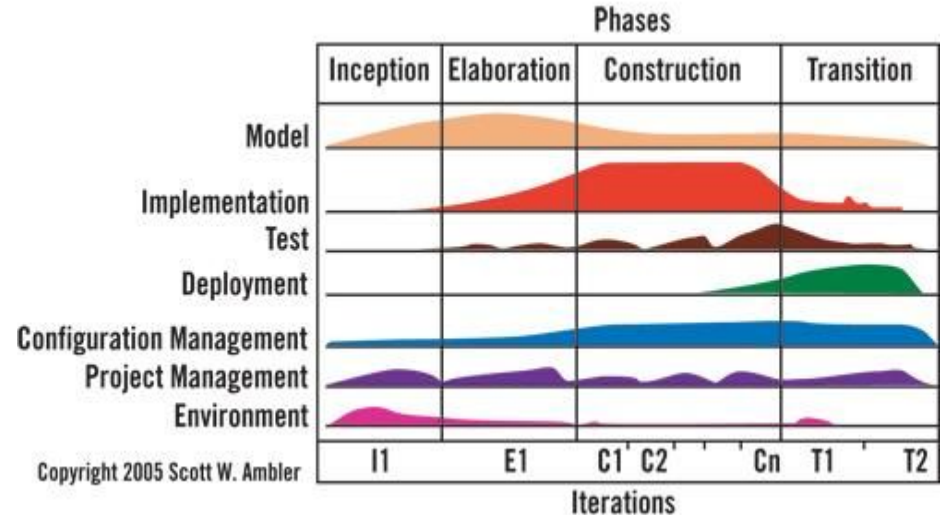
- ◆ Gerente executivo
- ◆ Visionário
- ◆ Intermediador
- ◆ Anunciante
- ◆ Gerente de projeto
- ◆ Coordenador técnico
- ◆ Líder de time
- ◆ Desenvolvedor
- ◆ Testador
- ◆ Escrivão
- ◆ Facilitador

Processo Unificado Ágil

★ Filosofia: Sequencial para o que é amplo e iterativa para o que é particular

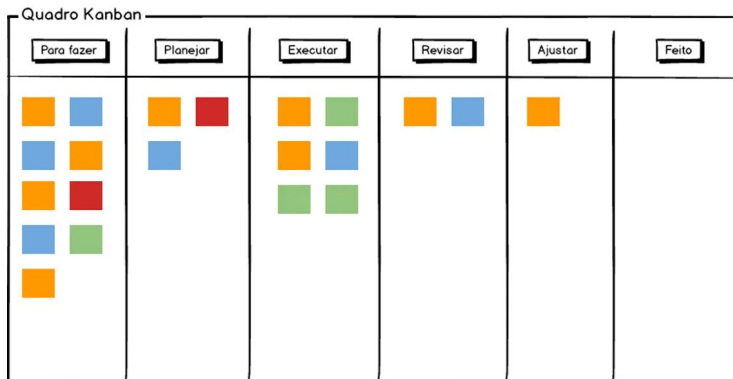
★ Atividades:

- Modelagem
- Implementação
- Testes
- Entrega
- Configuração e gerenciamento
- Gerenciamento de ambiente



Kanban

- ★ Significa cartão/sinalização -> Japão
- ★ Metodologia para organização de tarefas
 - To do
 - Doing
 - Done
- ★ É simples e deve ser aliado com outros frameworks para gerenciamento do projeto



Para saber mais

[Microsoft Word - AMPanfleto.doc \(agilemodeling.com\)](#)

[Agile Business Consortium](#)

[O que é Kanban? Definição e Detalhes Explicados | Kanbanize](#)

[Scrum Guide](#)

[Extreme Programming Explained: Embrace Change](#)

Aula 3

Testes no mundo ágil

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Objetivos

- Contextualizando a atividade de teste
- Entender os testes nas abordagens ágeis e suas diferenças dos modelos tradicionais
- Métodos e práticas de testes no Ágil

Aula 3 . Etapa 1

Contextualizando a atividade de teste

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

A adoção de teste nos ciclos de vida do software

- ★ Para cada atividade de desenvolvimento existe uma atividade de teste
- ★ Cada nível de teste tem objetivos específicos
- ★ A análise e modelagem de testes começam durante a atividade de desenvolvimento
- ★ Participação no processo de requisitos, modelagem, refinamento...

A participação do QA na história do usuário

- ★ Histórias de usuário = requisitos funcionais + não-funcionais
- ★ Conceito 3C:
 - Cartão
 - Conversação
 - Confirmação -> Critérios de aceite
- ★ Perspectiva de quem testa difere do cliente, do PO e do desenvolvedor

Atividades envolvidas no planejamento

- ★ Análise detalhada das histórias
- ★ Determinar testabilidade da história
- ★ Criar testes de aceite
- ★ Criar tarefas para teste
- ★ Estimar esforço
- ★ Identificar aspectos funcionais e não funcionais a serem avaliados
- ★ Participar do processo de automação

Detalhando a abordagem de teste

- ★ Determinar escopo, extensão, objetivos e razões para testes
- ★ Membros que irão atuar
- ★ Ambiente e dados necessários
- ★ Tempo, dependência e pré-requisitos
- ★ Riscos envolvidos

Aula 3 . Etapa 2

Testes nas abordagens ágeis

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Diferenças nas abordagens de testes

- ★ As atividades de testes estão sempre relacionadas com o desenvolvimento, portanto, é importante conhecer os diversos processos e ciclos de vida e como a atividade de testes e qualidade se insere!
- ★ Cada empresa adota um processo e o customiza de acordo com necessidade
- ★ Adaptação é palavra-chave

Diferenças nas abordagens de testes

- ★ As atividades de qualidade e teste estão embutidas em cada iteração podendo ocorrer paralelismo e sobreposição com outras atividades
- ★ Cada pessoa do time tem atuação direta na validação e verificação
- ★ Foco nos testes de segurança, performance e exploratórios
- ★ Uso de automação para testes de regressão
- ★ Documentação suficiente para manutenção e garantia de qualidade

Produtos de trabalho comuns

- ★ Testes automatizados -> resultados
- ★ Planos de testes
- ★ Análise de risco
- ★ Evidências de testes manuais
- ★ Relatórios de defeitos

Níveis de teste no modelo ágil

★ São sobrepostos

★ Foco

- Testes de unidade

- Testes de aceite

 - Verificação

 - Validação

★ Uso de integração e entrega contínua + automação de testes

Status de testes no modelo ágil

- ★ Adaptação do modelo existe evolução e análise crítica para definir o que está efetivamente concluído
- ★ Atualização frequente de testes manuais e automatizados
- ★ Monitorar status de todas as atividades da equipe -> foco no feedback
- ★ Reuniões diárias para comunicação

Atitudes e habilidades para agilidade

1. Positividade e pensamento na solução com todos da equipe
2. Pensamento crítico com foco em qualidade
3. Comunicação constante com cliente
4. Feedbacks constantes
5. Avaliação de cenários que representem os critérios de aceites
6. Colaboração em tempo integral com programadores
7. Adaptação à mudança
8. Organização e planejamento

Outras atividades na equipe ágil

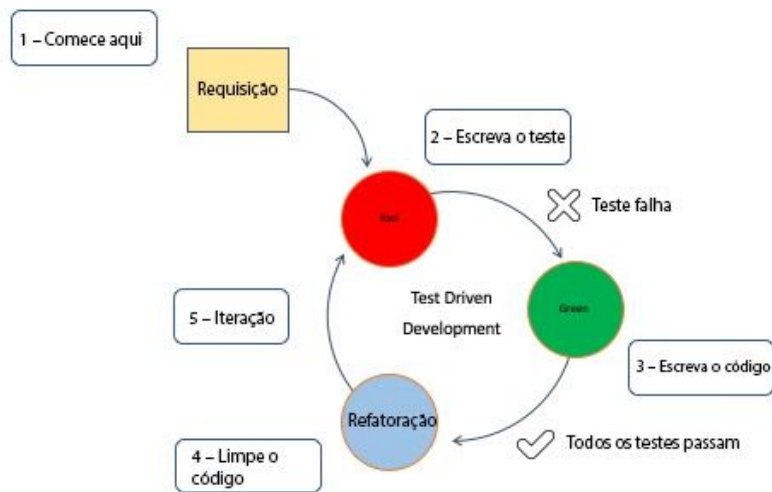
- Compreender e atualizar estratégias de teste
- Medir e informar cobertura de teste
- Garantir uso de ferramentas de forma adequada
- Gerenciar ambientes de teste e seus dados
- Relatar defeitos e gerenciá-los
- Assegurar tarefas de forma adequada e suas estimativas
- Esclarecimento contínuo de requisitos junto à equipe
- Sugerindo melhorias

Aula 3 . Etapa 3

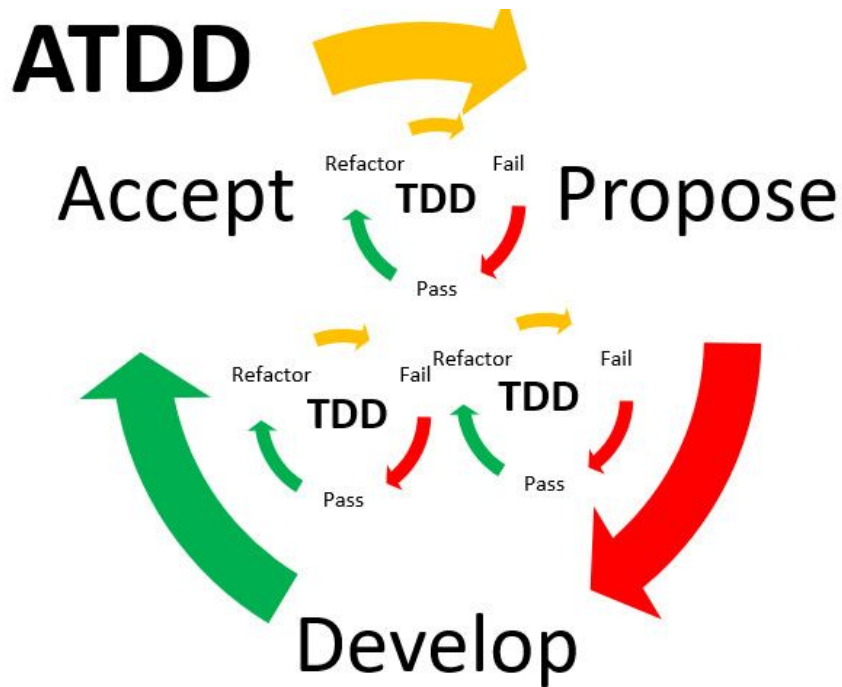
Métodos de testes no modelo ágil

// Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

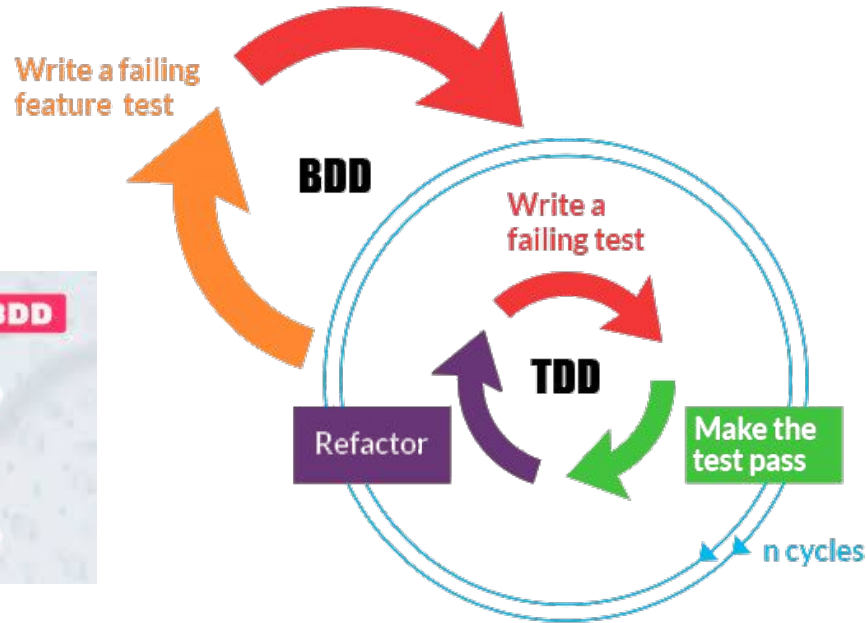
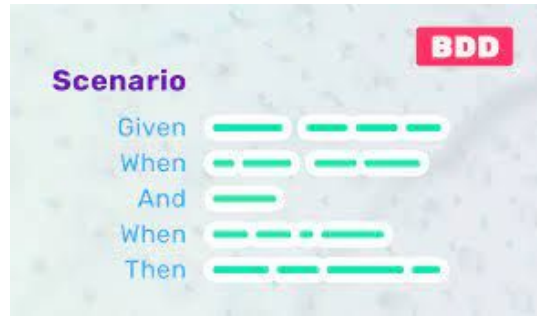
TDD - Desenvolvimento orientado por teste



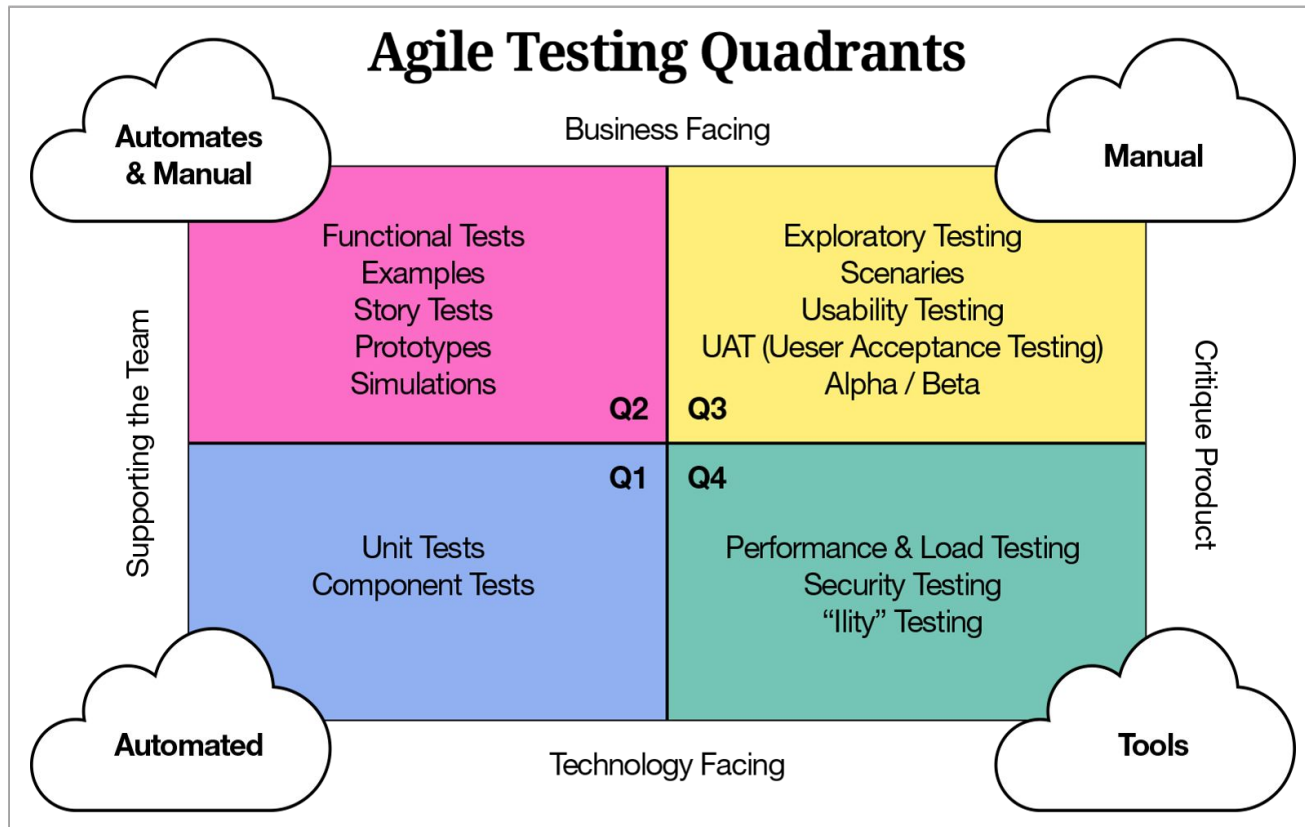
ATDD - Desenvolvimento orientado por teste de aceite

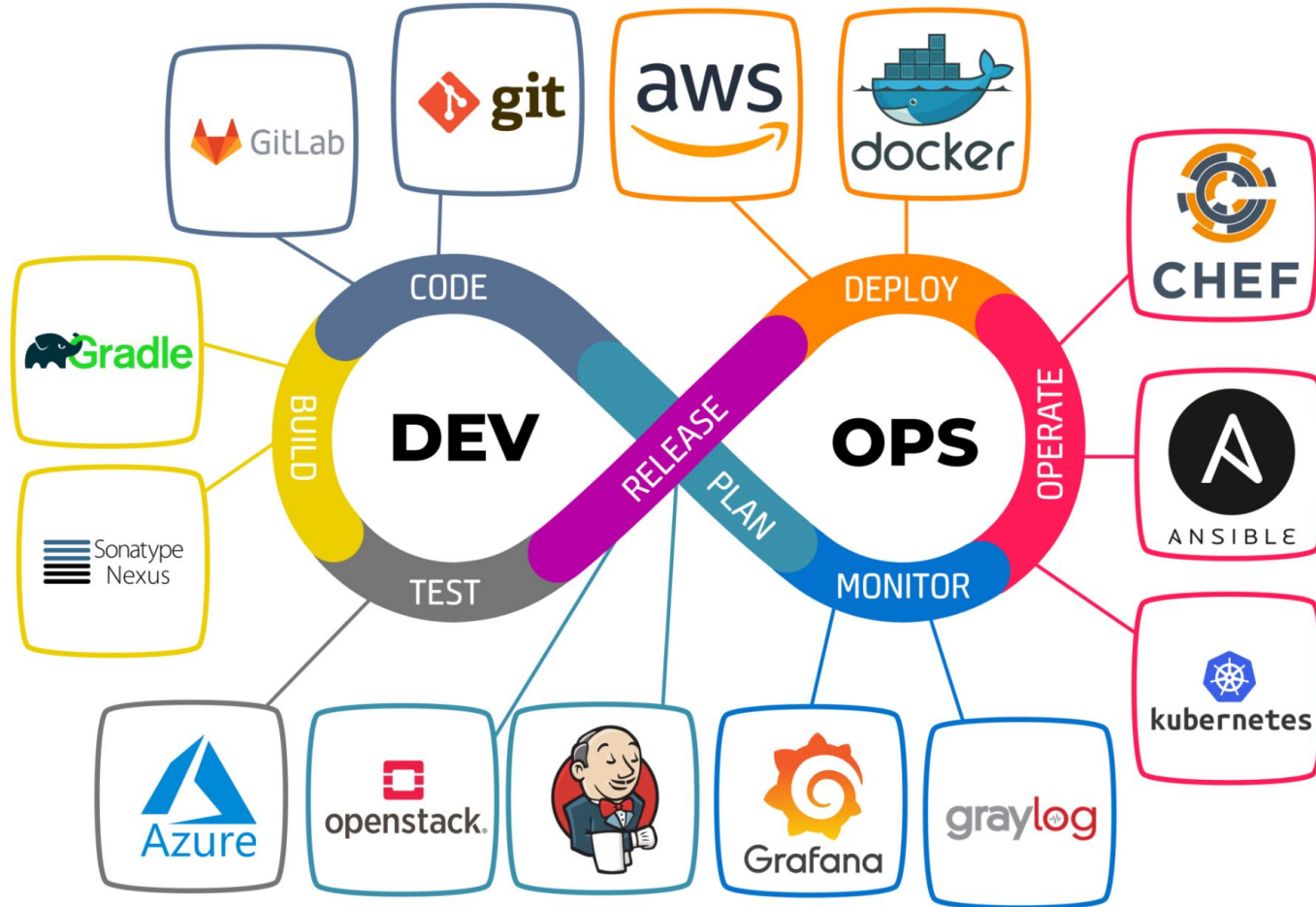


BDD- Desenvolvimento orientado a comportamento



Quadrantes de testes ágeis





Práticas úteis para testes

- ★ Teste assistido
- ★ Testes incrementais
- ★ Mapa mental
 - Estratégias
 - Cenários
 - Dados

Certificações para testes ágeis

- CTFL-AT Agile Tester
- CTFL-ATT Agile Technical Tester



Para saber mais

- ★ [TDD](#)
- ★ [ATDD](#)
- ★ [BDD na prática](#)
- ★ [CTFL-AT \(bstqb.org.br\)](#)
- ★ [CTFL-ATT \(bstqb.org.br\)](#)
- ★ [Cultura DevOps: entenda o que é quais os seus benefícios \(profissionaisiti.com.br\)](#)

Ciclo de desenvolvimento de software e metodologias ágeis

Carolina Santana Louzada

Analista QA - Venturus

Percurso

Aula 1

Processos de software

Aula 2

Desenvolvimento ágil

Aula 3

Testes no mundo ágil

Dúvidas durante o curso?

- > Fórum do curso
- > Comunidade online (Discord)



SCAN ME