QUESTÕES

1. **Quais as atividades do Scrum?**

Scrum é bastante objetivo, com papéis bem definidos, de fácil adaptação e ainda, sua curva de aprendizado é relativamente baixa. É um dos métodos ágeis mais populares na atualidade e tem foco maior nos aspectos gerenciais do desenvolvimento de software. Nele, cada iteração é chamada de sprint. Geralmente cada sprint tem um período de mês que pode variar de poucos dias a algumas semanas.

1. **Cite e descreva os papeis presente no Scrum.**

As pessoas envolvidas no processo de desenvolvimento são dividas no Scrum em três papéis principais: o Scrum Master, o Product Owner (dono do produto) e a equipe.

- O **Scrum Master,** também chamado de facilitador, é responsável por manter o processo em funcionamento, assegurando que todas as regras estão sendo aplicadas, e remover os impedimentos da equipe, isto é, resolver qualquer problema que possa atrapalhar o progresso do desenvolvimento, garantindo assim que o objetivo da iteração seja atingido.

- O **Product Owner** é o maior interessado no software, é aquele que teve (ou que representa quem teve) a necessidade do produto, e por isso tem a visão do produto.

- Ao fim da reunião de planejamento a **equipe** começa a trabalhar nas tarefas, respeitando as prioridades: fazendo sempre primeiro as tarefas mais importantes, que representam maior valor para o produto de acordo com o Product Owner. Todos os dias é realizada uma reunião para que a equipe converse sobre o andamento do sprint. Posteriormente apresentaremos em mais detalhes as reuniões.

**3. Quais perguntas devem ser respondidas na reunião diária ?**

No Daily Meeting a equipe trabalha apenas três perguntas, que são respondidas por cada membro:

1) O que foi feito desde ontem?

2) O que você planeja fazer para amanhã?

3) Você tem algum impedimento?

**4. No Scrum temos os conceitos “Sprint Review” e “Sprint Retrospective”: qual(is) a(s) diferença ? em que momento do Sprint são realizadas ? quem participa?**

**Sprint Review:** Ao final da Sprint, deve-se realizar uma Reunião de Revisão, onde o time demonstra o produto gerado na Sprint e valida se o objetivo foi atingido.

**Sprint Retrospective:** Logo em seguida a **Reunião de Revisão**, realiza-se a Reunião de Retrospectiva **(Sprint Retrospective)**, uma reunião de lições aprendidas, com o objetivo Pagina de melhorar o processo/time e/ou produto para a próxima Sprint.

**5. Scrum é um processo para construir software incrementalmente em ambientes complexos, onde os requisitos** não são claros **ou** mudam **com muita frequência.**

**6. Quais são os artefatos da metodologia Scrum. Escolha uma ou mais:**

a.Sprint Backlog .

b. Product Backlog

c.Gráfico de barras

d. Burndown charts

e.Casos de uso

f. História do usuário.

**7. Marque a opção que corresponda as atividades do Scrum.**

a.planejamento, reunião diária, review e backlog

b. backlog, planning, daily meeting, review e retrospective

c.planejamento, reunião diária, review e retrospectiva

d. backlog, reunião diária, review e retrospectiva

e.Sprint backlog, planejamento, reunião diária, review e retrospectiva

**8. Referente ao manifesto ágil marque as opções verdadeiras. Escolha uma ou mais**:

a. Adaptação a mudanças é mais importante do que negociação de contratos.

b. Colaboração com o cliente é mais importante do que seguir o plano inicial.

c. Software funcionando é mais importante do que processos e ferramentas.

d. Indivíduos e interações são mais importantes que documentação completa e detalhada.

e. Adaptação a mudanças é mais importante do que seguir o plano inicial.

f. Indivíduos e interações são mais importantes que processos e ferramentas.

g. Software funcionando é mais importante do que documentação completa e detalhada.

h. Colaboração com o cliente é mais importante do que negociação de contratos.

**9. Marque as opções que correspondem aos papéis do Scrum.**

a.Equipe

b. Product Owner

c.Scrum Master

d. Gerente de Projeto

e.Cliente

10. A reunião Retrospectiva (Sprint Retrospective) deve ser realizada diariamente, podendo assim identificar problemas que ocorreram no sprint. ( ) Verdadeiro ( ) Falso

11. Sobre as reuniões diárias (daily meeting) é correto afirmar (marques todas as opções verdadeiras): a.Uma pergunta a ser respondida é: O que vamos fazer neste Sprint? b. Deve consumir no máximo 15 minutos c.Uma pergunta a ser respondida é: O que se pretende fazer até a próxima reunião? d. O objetivo é deixar todos a par do progresso e não cobrar produção e.Uma pergunta a ser respondida é: existe algum impedimento/obstaculo? f. São realizadas todos os dias no período matutino g.Não necessita ser realizada todos os dias, esta atividade é opcional no Scrum. h.Permitir ao Scrum Master definir o que cada membro da equipe deverá fazer daqui em diante

12. Product Owner é quem define e prioriza o Product Backlog. Responsável pela visão de negócio do projeto. ( ) Verdadeiro ( ) Falso

13. [ESAF – 2012] No Scrum os projetos são divididos em ciclos chamados de a)Sp-Cycles. b) Springs. c) Sprints. d) Strengths. e)Set-prints.

**14. O Scrum permite definir uma data final para o projeto?**

Em um projeto realizado utilizando o Scrum, a execução acontece em iterações, as chamadas sprints. São ciclos de desenvolvimento que começam em uma reunião de planejamento (Sprint Planning) e terminam com outros dois eventos:

* A revisão da sprint (Sprint Review), em que o produto é demonstrado
* A retrospectiva da sprint (Sprint Retrospective), em que o time afia seus processos ao refletir sobre os aprendizados que tiveram naquele ciclo.O desenvolvimento é acompanhado por reuniões diárias em pé, as chamadas Daily Scrum.

Sendo assim, no início de cada projeto é impossível definir data final, uma vez que ele é desenvolvido por etapas e ciclos que podem ser redefinidos de acordo com o seu andamento.

**15. Como gerenciar o prazo no Scrum?**

É comum as partes interessadas quererem saber quando o projeto vai terminar, por isso constroem-se cronogramas nas metodologias tradicionais. Sabe-se, no entanto, que a maioria dos projetos não cumpre os prazos e isso se dá a vários erros que os projetos trazem consigo, geralmente ligados ao comportamento ou a estrutura, no entanto, se atém ao que é realmente possível fazer, sem se desviar. Se não é possível calcular com exatidão a data final de um projeto, por que usar? Por isso, o Scrum usa o conceito de timebox, em que o tempo é fixo e o escopo é variável.

**16. Como é o processo de atualização do taskboard/kanban/quadro scrum com postts?**

**17. Então, como estimar o custo de um projeto Scrum?**

**18. É obrigatório ter uma equipe máximo de 12 pessoas?**

**19. É obrigatório que as pessoas estejam no mesmo local físico?**

**20. Se a equipe é auto-gerenciável, qual a mportância do Scrum Master?**

**21. Como são distribuídas as atividades entre os membros da equipe?**

**22. O que fazer se as atividades da sprint não terminarem dentro do mês?**

**23. O que fazer com as estórias (User stories) que não couberam na Sprint?**

**24. Daily meeting: Qual o impacto de não se fazer daily meetings todos os dias? Qual impacto das pessoas estarem em locais e horários diferentes? existe alternativa?**

**25. Daily meeting: Quem pode levantar um impedimento? o Scrum Master? Qualquer pessoa?**

**26. Explique o Planning Poker.**

**27. Retrospective: Quem faz e como funciona (na prática) a retrospective meeting?**

**28. Qual a diferença entre o Scrum Master e o Gerente de Projetos?**

**29. Uma equipe Scrum pode trabalhar em múltiplos projetos?**

**30. Como saber a produtividade da equipe?**