QUESTÕES

Eduardo Alexandre L Silva

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 (X)**

**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?**(F)**

b. Deve consumir no máximo 15 minutos **(V)**

c.Uma pergunta a ser respondida é: O que se pretende fazer até a próxima reunião?**(V)**

d. O objetivo é deixar todos a par do progresso e não cobrar produção**(F)**

e.Uma pergunta a ser respondida é: existe algum impedimento/obstaculo?**(V)**

f. São realizadas todos os dias no período matutino**(F)**

g.Não necessita ser realizada todos os dias, esta atividade é opcional no Scrum.**(F)**

h.Permitir ao Scrum Master definir o que cada membro da equipe deverá fazer daqui em diante**(F)**

**12. Product Owner é quem define e prioriza o Product Backlog. Responsável pela visão de negócio do projeto. (X) 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 post-its?**

Os itens do product backlog que foram selecionados  em uma sprint precisam ser quebrados em tarefas para que a equipe de desenvolvimento consiga transformá-lo em um incremento para o produto. Nesse momento é que entram os post-its, as linhas e as raias do famoso quadro.

Como o quadro de tarefas não faz parte do framework Scrum, não há nenhuma recomendação especificada no guia. Cada linha do quadro de tarefas representa uma história e nela deverá ser incluída todas as tarefas necessárias para que aquela história esteja pronta. Inicialmente, as tarefas são inseridas na primeira coluna do quadro e, a medida que vão sendo desenvolvidas, vão avançando até chegarem na última.

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

Não existe uma estimativa fechada de preços a serem cobrados quando se trata de SCRUM , mas podemos calcular por quantidade de horas. A medida que vão sendo realizados os sprints o escopo vai se adequando a quantidade de horas aprovadas. podemos estudar também uma forma de calcular seus sprints usando ponto de função caso pensamos em uma cobrança por sprint.

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

Não. É o que a teoria prega, pois facilita a integração da equipe e permite a agilidade. Também pela premissa de que um projeto grande demais deve ser quebrado em projetos menores, menos complexos e portanto mais fáceis de gerenciar. Se ainda assim a equipe for maior, é recomendável que se aplique o Scrum of Scrums

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

Segundo o Scrum, sim. Se for impossível, é importante que ao menos na daily meeting estejam todos juntos.

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

O Scrum Master faz o controle do escopo, da alocação da equipe, puxa o ritmo de trabalho e arbitra conflitos, se necessário. Ele também é a porta de comunicação com Product Owner e alta gerência.

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

**No Scrum, cada pessoa pega a atividade que desejar fazer, conforme a “prioridade de negócio” definida para cada estória.**

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

Primeiramente, a Sprint é um período que pode ir de 3 a 30 dias, logo não é “um mês”.Segundo, a sprint segue o conceito de **TIMEBOX**, o tempo é fixo, variam as entregas. Ou seja, se o tempo acabar, vale o que foi terminado até o “cronometro zerar”.

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

Voltam para o product backlog para serem repriorizadas.

**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?**

A daily meeting deve ser realizada diariamente. Os possíveis impactos são: perda do controle do trabalho e redução do  comprometimento da equipe, pois não estarão explicando o que estão fazendo na daily meeting. A alternativa para problemas de horários e locais é a participação via teleconferência.

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

Qualquer pessoa envolvida no projeto, a qualquer momento.

**26. Explique o Planning Poker.**

O Planning Poker consiste-se em obter a estimativa por meio de um jogo de cartas, que, segundo Alves (2012), 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.

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

É o Scrum Master com a equipe inteira. Faz-se um balaço dos prós e contras, o que for bom deve ser mantido (e ampliado) e o que for ruim, deve-se procurar as causas e evitar que aconteça no futuro.

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

As perspectivas são um pouco diferentes, no SCRUM as atividades de gerenciamento são distribuídas entre PO, SM e ST (scrum team). No Scrum não existem certos controles como custos, riscos e nem definições sobre práticas, ex:  
– O SM tem foco maior no gerenciamento da execução  
– O PO gerencia escopo  
– A qualidade é garantida e controlada por todos, em especial o PO  
– Custos não são gerenciados Já o Gerente de Projetos precisa planejar, gerenciar, monitorar e controlar as 10 disciplinas ao longo de todo o ciclo de vida do projeto.

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

Não!!! A grande razão da efetividade do Scrum é justamente o FOCO. Os requisitos (itens do product backlog) são priorizados conforme o “valor de negócio” e devem ser implementados (desenvolvidos) seguindo exatamente essa prioridade. A equipe deve trabalhar focada e unida para finalizar o trabalho da Sprint. Se tirarmos o foco da equipe como poderemos exigir que dê resultado?

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

Todo projeto deve ter sprints fixas, isto é, com a mesma quantidade de pessoas e de dias. Cada Sprint, no entanto, realiza/constrói uma quantidade diferente de story points (SP). A produtividade é medida por quantos SPs a equipe faz por sprint, é o que chamamos de “velocidade média”.