***INTRUÇÕES DA ATIVIDADE***

***Turma deve se reunir em Grupos de 2 a 3 pessoas para responder o questionário abaixo. Entregar no final da aula pelo link disponível no moodle (entregar o que estiver pronto). NÃO ESQUEÇAM DE INCLUIR O NOME DOS INTEGRANTES NO TRABALHO ENTREGUE.***

***Para responder as perguntas, o grupo deverá realizar pesquisas na Internet. Deve-se se ter cuidado com as referências utilizadas. O grupo deverá consultar mais de uma referência para confirmar as informações pesquisadas.***

***DICA: para conhecer o SCRUM busquem pelo guia oficial do SCRUM. É um documento já traduzido para o português e escrito pelos autores do Scrum (Ken Schwaber e Jeff Sutherland).***

***BOM TRABALHO!!!***

**Lista de Exercícios Engenharia de Software**

**Questões Discursivas**

XP (*eXtremme Programming*)

1. Cite os valores da metodologia XP.

ffffffffffffffffffff

2. O que é uma iteração?

2. Descreva sobre os papéis da metodologia XP.

3. Explique cada uma das práticas da metodologia XP.

SCRUM

1. O que é o SCRUM?

2. Qual o tamanho ideal para uma equipe eu utiliza SCRUM?

3. Descreva sobre os papéis do SCRUM.

4. O que é uma Sprint?

5. O que é Product Backlog e Sprint Backlog?

6. Escreva com suas palavras o que ocorre na reunião de planejamento (Planning Meeting) do SCRUM.

7. Escreva com suas palavras o que ocorre na reunião de revisão da sprint (Sprint Review) do SCRUM.

8. Escreva com suas palavras o que ocorre na reunião de retrospectiva da sprint (Sprint Review) do SCRUM.

**Questões Objetivas**

Com base na pesquisa realizada para responder as questões discursivas sobre SCRUM e XP, responda as seguintes questões:

1. No XP, uma porção de tempo, geralmente de 2 a 4 semanas, que entrega incremento de software pronto (executável) é denominada:

a) Backlog.

b) Sprint

c) Iteração

d) Stakeholders

e) Timebox.

2. Julgue Certo ou Errado:

(TRE/BA - CESPE 2010)

Em XP, a prática denominada programação em pares (pair programming) é realizada por um desenvolvedor em dois computadores, com o objetivo de aumentar a produtividade.

(SERPRO – CESPE 2010)

Metodologias ágeis como a XP enfatizam a documentação de software no próprio código, que deve ser escrito por meio de ferramentas CASE voltadas ao desenvolvimento rápido de aplicações.

(ANAC - CESPE 2009)

A técnica conhecida como *refactoring* é constantemente aplicada no desenvolvimento baseado no método ágil *extreme programming*.

(ANAC – CESPE 2009)

No modelo extreme programming, os testes de software só são realizados na etapa, final de desenvolvimento do software e, somente nessa etapa, os programadores trabalham, obrigatoriamente, em pares, utilizando cada um o próprio computador.

(CESPE – 2011 - EBC)

XP é um método de desenvolvimento de software em que os requisitos são especificados em user stories. Requisitos, arquitetura e design surgem durante o curso do projeto; e o desenvolvimento ocorre de maneira incremental

O XP segue um conjunto de valores, princípios e regras básicas que visam alcançar eficiência e efetividade no processo de desenvolvimento de software. Os valores são cinco: comunicação, simplicidade, feedback, coragem e respeito.

O extreme programming (XP), que se inclui entre os métodos ágeis, apresenta, entre outras, as seguintes características: pequenos releases, projeto simples, refactoring, programação em pares e propriedade coletiva.

O extreme programming é um método de desenvolvimento ágil de software, em que o representante do cliente faz parte do desenvolvimento.

CESAN (Consulplan 2011)

3. No SCRUM, uma iteração que entrega incremento de software pronto é denominada:

a) Backlog.

b) Sprint

c) Iteração

d) Stakeholders

e) Timebox.

4. Um dos principais conceitos do Scrum para atacar a complexidade do desenvolvimento e gerenciamento de software é a implantação de um controle descentralizado, capaz de lidar mais eficientemente com contextos pouco previsíveis. Para tanto, o gerenciamento é distribuído por meio de três agentes independentes que são:

a) Product Owner, Scrum Team e Scrum Master.

b) Product Owner, Product Backlog e Planning Meeting.

c) Product Owner, Sprint e Planning Meeting.

d) Sprint, Scrum Master e Planning Meeting.

e) Sprint, Scrum Team e Product Backlog.

5. Julgue Certo ou Errado:

A metodologia Scrum é facilitada por um scrum master, que atua como um mediador entre a equipe e qualquer influência esestabilizadora, além de assegurar que a equipe esteja utilizando corretamente as práticas de Scrum, motivando e mantendo o foco na meta da sprint.