

Curso	Disciplina	Cód. Turma	Período / Ano / Semestre
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	ENGENHARIA DE SOFTWARE	617N06	2º Período – 2019.2

Professor(a)	Nº Questões	Turno	Data
<u>Euristenho Queiroz de Oliveira Júnior</u>	8	Noite	16/09/19

Aluno(a)	Matrícula	Nota

LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES ANTES DE INICIAR A PROVA**INSTRUÇÕES GERAIS**

1. A prova deverá ser respondida individualmente e sem consulta, respeitadas as exceções previstas nas instruções específicas ou a critério do professor. É proibida qualquer anotação indevida encontrada com o aluno.
2. A partir do início da prova até sua entrega por parte do último aluno, não serão permitidas conversas de qualquer natureza, nem a troca ou cessão de materiais entre os participantes, bem como atitude temerária ou ofensiva ao decoro.
3. Não serão aceitos recursos em questões, se permitida resposta a lápis e também em questões onde houve uso de corretivo ou gabarito rasurado.
4. Não será permitido o uso de celulares ou qualquer outro aparelho eletrônico durante a realização da prova. Todos os aparelhos devem estar desligados.
5. Nenhuma folha desta prova pode ser destacada.
6. À exceção de grávidas ou sequelados, o aluno não poderá ausentar-se durante a realização da prova.
7. O enunciado das questões contém todas as informações necessárias para respondê-las. A interpretação do enunciado faz parte da prova, portanto só em casos excepcionais, poderão ser prestados esclarecimentos adicionais sobre as questões durante a realização da prova.
8. A atribuição da pontuação na correção da questão será decidida conforme os critérios do Professor.
9. Não será recebida prova antes de 30 minutos após o seu início, nem permitida a submissão à prova por alunos retardatários após esse prazo.
10. A desobediência de qualquer um dos itens de 1 a 4 acima descritos será considerada improbidade na execução de atos ou trabalhos escolares, com implicações previstas no Regimento Interno do Centro Universitário Christus no seu artigo 77, independentemente de ser atribuída **NOTA ZERO À PROVA**.
11. Não será permitida a utilização de *smartwatches* durante a realização das provas.

INSTRUÇÕES ESPECÍFICAS

QUESTÃO 1 (valor: 1,5 pontos)

TRF - 4ª REGIÃO - Analista Judiciário - Análise de Sistemas de Informação (FCC - 2019)

Suponha que um Analista de TI, participando da etapa de análise de requisitos de um sistema de emissão de certidão negativa para o TRF4, tenha elencado os requisitos apresentados abaixo:

1. Utilizar interface responsiva para que possa ser executado em dispositivos móveis e na *web*.
2. Validar o tipo de certidão solicitado.
3. Emitir certidão negativa após verificação de situação do requerente.
4. Solicitar o CPF do requerente.
5. Responder ao clique único do usuário em qualquer botão da interface.
6. Validar o CPF do requerente.
7. Restaurar os dados automaticamente após falhas não programadas.
8. Solicitar o nome do requerente.
9. Oferecer dois tipos de certidão: para fins gerais e para fins eleitorais.
10. Emitir aviso de impossibilidade de emissão da certidão.

Sobre os requisitos, é correto afirmar que

- a) todos são funcionais.
- b) todos são não funcionais.
- c) 1, 5 e 7 são não funcionais.
- d) apenas 3, 4, 8, 9 e 10 são funcionais.
- e) apenas 2, 6 e 7 são não funcionais.

QUESTÃO 2 (valor: 1,5 pontos)

O Manifesto Ágil é uma declaração de valores e princípios essenciais para o desenvolvimento de software. Ele foi criado em fevereiro de 2001, quando 17 profissionais, que já praticavam métodos ágeis como XP, DSDM, SCRUM, FDD etc, se reuniram nas montanhas nevadas do estado norte-americano de Utah.

Embora esses 17 desenvolvedores utilizassem abordagens e métodos diferentes, eles compartilhavam dos mesmos fundamentos.

Decidiram escrever um documento que serviria como grito de guerra aos novos processos de desenvolvimento de software. A primeira parte se resumia a encontrar um nome que expressasse bem o significado daquele movimento, métodos leves deixaram de ser uma opção válida, pois não explanavam o significado desejado. Surgiu então a palavra “Ágil”.

Considerando os conceitos do Manifesto Ágil em que aborda valores que todos os profissionais ali reunidos acordaram em seguir e disseminar. Avalie as seguintes asserções e a relação proposta entre elas.

I. O Manifesto Ágil aborda valores que todos os profissionais ali reunidos acordaram em seguir e disseminar. Um dos valores mencionados neste manifesto é de que “Ferramentas e Processos são mais que Indivíduos e Iteração”

ATRAVÉS DE

II. Princípios como “Aceitar Mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.” são os pilares do sucesso desta metodologia nos projetos.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- a) As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II complementa a I.
- b) As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não complementa a I.
- c) A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- d) A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- e) As asserções I e II são proposições falsas.

QUESTÃO 3 (valor: 1,0 ponto)

O Scrum é um framework no qual as pessoas podem abordar problemas adaptativos complexos ao mesmo tempo em que entregam, de maneira produtiva e criativa, produtos de mais alto valor possível. Nesse framework, existem três papéis importantes, que são:

- a) product owner, development team e scrum master
- b) product manager, scrum team e scrum master.
- c) product leader, development team e scrum master
- d) product scrum, development team e development master.
- e) product owner, desenvolvimento scrum e scrum master

QUESTÃO 4 (valor: 1,0 ponto)

Tecnologia da Informação - Engenharia de Software – Scrum

ANO: 2018 **BANCA:** UFG **ÓRGÃO:** SANEAGO **PROVA:** ANALISTA - ANALISTA DE SISTEMAS

Na metodologia SCRUM, quais são os itens registrados dentro de uma “Retrospectiva”?

- a) Pontos positivos, negativos e melhorias para a próxima iteração.
- b) Itens entregues e itens a serem desenvolvidos.
- c) Itens não entregues a serem desenvolvidos na próxima iteração.
- d) Estimativas para o desenvolvimento de funcionalidades escolhidas pelo cliente.
- e) Revisão dos itens que foram entregues em Sprints passadas

QUESTÃO 5 (valor: 3,0 pontos)

O “Relatório sobre tendências do Scrum Master em 2019” foi criado pela Scrum.org, no qual reúne dados e traça um panorama sobre a profissão de Scrum Master. Baseado em pesquisas nos websites Glassdoor, sobre o aumento salarial da profissão, e do LinkedIn que relata o Scrum Master como uma das profissões mais promissoras em 2019, o relatório mostra as tendências que afetam a posição.

A pesquisa reuniu profissionais ao redor do mundo sendo que 3% eram Brasileiros. O relatório aponta que entre todos os entrevistados 29% são Mulheres e 71% são Homens, mesma média do ano anterior.

O relatório aponta uma predominância de Scrum Masters contratados por empresas, que são 72%. Seguidos por 18% empregados em empresas de consultoria e 10% são consultores independentes.

Fonte: https://www.scrum.org/resources/2019-scrum-master-trends-report?utm_source=newsletter&utm_medium=email

Cite e explique todos Papéis, Cerimônias e Artefatos contidos na metodologia Scrum:

Resposta	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	

QUESTÃO 6 (valor: 2,0 pontos)

Durante a história no desenvolvimento de software, desde o surgimento das linguagens de programação até os dias atuais, foi percebido que a entrega de aplicações com mais qualidade, se tornava uma exigência nas entregas dos projetos. Garantir que uma aplicação tenha padrões na sua codificação, e definição do projeto de software, contribuem para que uma aplicação seja entregue atendendo as exigências requeridas pelos clientes.

“um padrão expressa uma solução reutilizável descrita através de três partes: um contexto, um problema e uma solução”. (GAMMA et al., 1995)

Estilos Arquiteturais foram criados com o objetivo de resolver problemas no desenvolvimento de software. Apresente 2 exemplos de estilos arquiteturais ou Design Pattern, explicando para que serve, citando suas vantagens e desvantagens na utilização dos mesmos.

Resposta	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
18	
19	
20	

