



Universidade Federal do Ceará
Campus de Quixadá

Disciplina	Engenharia de Software	Semestre	2022.1
Professor	Diana Braga		
Aluno		Matrícula	497617

Lista de Exercícios

1. Análise as sentenças abaixo e coloque V para as afirmativas verdadeiras e F para as falsas.
 - a) Os modelos ágeis são muito mais rápidos e eficientes que os modelos incremental e iterativo, não partilhando aqueles, portanto, das visões adotadas por estes.
R = F
 - b) Um dos benefícios do Scrum é que a equipe de desenvolvimento não precisa mais escrever especificações detalhadas.
R = F
 - c) No Scrum, o product owner, o Scrum master e demais interessados no produto definem o product backlog, estabelecendo os itens a serem desenvolvidos, ordenados a partir dos mais importantes ou relevantes, e respeitando critérios de ordenação que incluem fatores como valor, custo, conhecimento ou risco.
R = F
 2. Descreva as responsabilidades de cada um dos papéis do SCRUM.

Scrum master: Responsável por aplicar a metodologia scrum na equipe na qual o mesmo está inserindo e bloqueando a equipe de desenvolvimento de toda e qualquer interferência externa que possa impedir no progresso do projeto.

Product Owner: Responsável por definir todas as funcionalidades e prioridades em um projeto, ou seja, o responsável por agregar o produto que está a ser desenvolvido e validar o resultado final.

Development Team: Equipe responsável por transformar o product backlog em realidade e entregar um produto funcional de forma incremental.
 3. Dentro do processo SCRUM o que significa um produto “Pronto”?
- A definição de PRONTO pode variar de equipe para equipe, por isso deve ser compartilhada com todos que compõem o time, mas na maioria das vezes se resume a obter uma versão incremental utilizável.
4. O Gráfico Burndown é um dos artefatos gerados no processo SCRUM. Explique qual sua utilização e importância no acompanhamento do projeto.



Universidade Federal do Ceará
Campus de Quixadá

É um artifício visual que permite verificar se o trabalho está dentro do esperado, é bastante importante para gerenciar o andamento do projeto e seu tempo de desenvolvimento, haja vista que quanto mais tempo é empregado em um projeto, mais o seu custo e problemas aumentam. Trabalha representando o trabalho a ser feito versus tempo.

5. Dois membros da equipe começam a fazer a mesma atividade e só descobrem a duplicação ao integrar o código no repositório. Indique quais as possíveis causas desse problema e como pode ser resolvida.

O principal problema desse ocorrido foi a falta de comunicação e integração entre os membros da equipe, é preciso em próximos projetos que esta situação seja resolvida, possibilitando a ampla liberdade de que todos possam opinar e dialogar ao decorrer do desenvolvimento do projeto. Nessa situação o problema pode ser resolvido utilizando o que tiver de boa qualidade em ambos os códigos e implementar em uma única solução simples e confiável.

6. Por quê se diz que Scrum é mais prescritivo do que Kanban?

Pois o Scrum prescreve que você tenha 3 papéis e 2 artefatos, sendo que o Kanban não prescreve papéis e nem artefato permitindo a possibilidade de adaptação de acordo com as necessidades da empresa/equipe

7. Cite e explique 3 práticas do XP que você recomendaria seu time a utilizar.

Projeto Simples: Projetos simples simplificam na hora de prestar manutenção ou de realizar mudanças, quanto mais simples o projeto for, mais fácil fica para adicionar novas funcionalidades ao longo do desenvolvimento caso seja preciso.

Programação em pares: É onde a programação de um sistema é feito por duas pessoas dividindo uma mesma máquina, isso facilita o processo de desenvolvimento haja vista que um codificar e automaticamente há outra pessoa fazendo a revisão e evitando possíveis problemas.

Teste: Verificar se o software está correspondendo com os objetivos do projeto e atingido os resultados esperados, estes testes podem ser manuais ou automatizados.

8. Veja os relatórios comentado durante a aula (14th Annual State of Agile Report e 15th Annual State of Agile Report). Analise algum indicador na pesquisa que tenha achado interessante com exceção do item já comentado em aula (AGILE METHODOLOGIES USED, página 10 do 14h Report, onde Scrum e variantes do Scrum continuam sendo as metodologias mais utilizadas pelas organizações respondentes na pesquisa.)

Por mais que as técnicas ágeis apresentem suas vantagens e facilitem o fluxo de trabalho dentro das empresas, há uma dificuldade gigante dentro das empresas de implementar o mesmo, como por



Universidade Federal do Ceará
Campus de Quixadá

exemplo 43% das empresas tem dificuldade em implementar métodos ágeis devido a choques culturais e 46% falam em inconsistências em processos e práticas, ou seja, o problema está muito além do que simplesmente seguir as regras que alguma metodologia utiliza: e sim na sua implementação.

<https://stateofagile.com/#ufh-i-615706098-14th-annual-state-of-agile-report/7027494>

<https://digital.ai/resource-center/analyst-reports/state-of-agile-report>