

	UNIESP – CENTRO UNIVERSITÁRIO	
	CURSO: Bacharelado em Ciência da Computação	TURNO: Tarde/Noite
	UNIDADE CURRICULAR: Tópicos Essenciais para Programação	
	PERÍODO: 1º	C.H.: 60 h/aula SEMESTRE: 2024.1
	PROFESSOR: Nisston Moraes Tavares de Melo	

DISCENTE: Glauco Acassio Colaço

LISTA DE EXERCÍCIO

Metodologia Ágil

1. O Manifesto Ágil foi publicado em que ano?

2001, mais precisamente em fevereiro de 2001, durante o encontro dos 17 especialistas em Snowbird, Utah.

2. Quais são os quatro valores do Manifesto Ágil?

Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas

Software em funcionamento mais que documentação abrangente

Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos

Responder a mudanças mais que seguir um plano

3. O Scrum é uma metodologia ágil que se baseia em quantos papéis principais?

Três papéis principais

- **Product Owner**
- **Scrum Master**
- **Time de Desenvolvimento (Developers)**

4. Quais são os eventos principais do Scrum?

Sprint

Sprint Planning

Daily Scrum

Sprint Review

Sprint Retrospective

5. Kanban é uma metodologia ágil originária de qual indústria?

Indústria automobilística japonesa (Toyota)

6. Qual é o objetivo principal do Lean Software Development?

Eliminar desperdícios

Aumentar o valor entregue ao cliente com eficiência

7. O Extreme Programming (XP) é uma metodologia ágil que enfatiza quais práticas?

Programação em par (pair programming)

Testes automatizados (TDD)

Integração contínua

Refatoração constante

8. Qual é a duração típica de um Sprint no Scrum?

De 1 a 4 semanas, sendo mais comum 2 semanas

9. Quais são os três pilares do Agile?

Transparência

Inspeção

Adaptação

10. Qual é o objetivo principal do backlog do produto no Scrum?

Listar, priorizar e organizar tudo o que deve ser desenvolvido no produto

Garantir que a equipe saiba o que é mais importante entregar primeiro