



Exercícios Eng Sw

Processos Ágeis

Prof. Marcio Victorino – mcvictorino@uol.com.br

Q1.

54 De acordo com a metodologia Scrum, a constituição ideal da equipe de desenvolvimento para que o trabalho se mantenha ágil deve ser de menos de três pessoas.

57 O ciclo de vida da metodologia Scrum se divide nas fases de pré-planejamento, desenvolvimento e pós-planejamento. O documento denominado product backlog é gerado na fase de desenvolvimento.

Fases do Scum:

- pré-game
- game
- pós-game

Q2.

68 Entre os vários papéis do SCRUM, o product owner é a única pessoa responsável por gerenciar o backlog do produto, possuindo, ainda, a responsabilidade de maximizar o valor do produto e do trabalho da equipe de desenvolvimento.

70 Na metodologia ágil XP (extreme programming), as metáforas são formas de transmitir ideias complexas de maneira simples, ou seja, utiliza-se uma linguagem simples entre a equipe e o cliente, com o objetivo de que, entre as inúmeras variáveis de controle em projetos, tais como tempo, custo, qualidade e escopo, obtenha-se maior foco no tempo, em detrimento do planejamento do release.

Q3.

106 No Scrum, o Product Owner (PO) é responsável por definir a visão do produto e remover os impedimentos, enquanto o Scrum Master (SM) é responsável por elaborar e manter o Product Backlog, bem como por ajudar o PO a executar suas atividades diárias.

Q4.

90 A metodologia XP promove feedbacks concretos e contínuos, é eficiente, é de baixo risco, é flexível, é previsível e possui abordagem de planejamento incremental.

Q5.

60 Na metodologia Scrum, a fase em que se integra o software, realizam-se os testes finais e gera-se a documentação do usuário é denominada pós-planejamento (post-game phase).

61 A metodologia XP diferencia-se das outras metodologias com abordagem incremental e com o feedback constante.

62 A metodologia Scrum é uma forma de trabalho rígida empregada em ambientes organizacionais departamentais e conservadores.

Q6.

73 Ao realizar o TDD (test-driven development), o programador é conduzido a pensar em decisões de design antes de pensar em código de implementação, o que cria um maior acoplamento, uma vez que seu objetivo é pensar na lógica e nas responsabilidades de cada classe.

74 O Scrum diferencia-se do XP pela existência do papel de product owner (PO), tendo o Scrum master e o coach atribuições similares em uma equipe ágil de desenvolvimento.

Q7. Julgue os itens a seguir, acerca de metodologias ágeis de Desenvolvimento.

74 Kanban é um método de desenvolvimento de software que tem como uma de suas práticas o gerenciamento do fluxo de trabalho, que deve ser monitorado, medido e reportado a cada estado do fluxo.

75 Usando-se o TDD, as funcionalidades devem estar completas e da forma como serão apresentadas aos seus usuários para que possam ser testadas e consideradas corretas.

76 Scrum é um processo de desenvolvimento que tem como ponto de partida um conjunto de requisitos bem definidos.

82 A modelagem ágil é uma metodologia que apresenta ciclo de vida e processo que podem ser claramente seguidos pelo operador.

Q8.

63 No SCRUM, o product owner é responsável por alterar o backlog da sprint durante a sprint.

74 Uma metodologia é considerada ágil quando realiza o desenvolvimento de software de forma incremental, colaborativa, direta e adaptativa.

75 As principais características do Extreme Programming são divisão em equipes de até 7 pessoas, duração de uma iteração de quatro semanas e distribuição de equipes.

Q9.

89 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.

91 Scrum é uma metodologia de desenvolvimento de software que possui entre os seus princípios a realização do trabalho em sprint. Nessa metodologia, o tempo da sprint é variável, o que a faz adaptar-se mais facilmente às mudanças que possam ocorrer.

Q10.

92 Um story point é representado por um número inteiro ou fracionário que representa uma agregação de certo número de aspectos, como conhecimento, complexidade, volume, incerteza e tempo.

93 Story point é uma técnica que estima o tamanho de uma story para comparar com outras stories de tipo similar.

Q11.

67 O Scrum é um processo ágil que prioriza a entrega de maior valor de negócio no menor tempo.

81 XP (Extreme Programming) é uma metodologia ágil voltada para equipes pequenas e médias que desenvolvam software baseado em requisitos vagos e se caracteriza por possibilitar modificações rápidas.

Q12.

91 O único papel definido pelo Scrum com autoridade para cancelar uma Sprint é o do product owner.

94 Uma das atribuições do product owner, papel definido pelo Scrum, é a responsabilidade pelo gerenciamento do backlog. Tal atribuição pode ser delegada aos outros membros do time Scrum.

95 Uma sprint do Scrum tem duração prevista de 2 meses.

Q13.

100 O XP (extreme programming) é um método ágil, que preconiza a criação de um caso de teste unitário antes do início da codificação.

Q14.

- 118 Em virtude de as metodologias ágeis gerarem excessiva documentação, a gestão do conhecimento depende diretamente dos programadores envolvidos no projeto.
- 119 O Product Backlog, um dos artefatos utilizados na metodologia ágil denominada Scrum, constitui-se da lista priorizada de todos os requisitos do produto final.

Q15.

- 86 Em um projeto gerido com a metodologia Scrum, um produto estará, ao final de cada sprint, completamente testado, estando 100% completos todos os requisitos do product backlog.
- 87 O escopo, a importância e a estimativa de um Sprint do Scrum são definidos pelo product owner.
- 88 Metodologias de desenvolvimento XP contam com o desenvolvimento orientado a testes, que engloba duas etapas: escrever um teste automatizado e desenvolver um código adequado o suficiente para ter sucesso nesse teste.
- 89 A metodologia Scrum, ágil para gerência de projetos, baseia-se em ciclos de 30 dias, denominados sprints, em que se trabalha para alcançar objetivos bem definidos.

Q16. Julgue os itens seguintes, a respeito de diferentes abordagens para o processo de desenvolvimento de software.

70 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.

Q17.

117 Extreme programming (XP) é embasado em requisitos conhecidos, definidos de antemão, que não sofram muitas alterações, devendo ser usado por equipes de pequeno porte, formadas por representantes de todos os stakeholders.

118 Produto da metodologia Scrum, o documento product backlog contém os requisitos definidos a partir da visão do cliente e é utilizado novamente no final do sprint para revisão ou modificações dos requisitos inicialmente definidos.

Q18.

77 Desenvolvimento ágil de software (agile software development) ou método ágil é aplicado, principalmente, a grandes corporações, uma vez que permite produzir grandes sistemas de forma ágil.

78 O Scrum é utilizado, como função primária, para o gerenciamento de projetos de desenvolvimento de software, mas também tem sido usado com o extreme programming e outras metodologias de desenvolvimento. Teoricamente, o Scrum pode ser aplicado em qualquer contexto no qual um grupo de pessoas necessite trabalhar juntas para atingir um objetivo comum.

1) E, E.

2) C, E.

3) E.

4) C.

5) C, C, E.

6) E, E.

7) C, E, E, E.

8) E, C, E.

9) C, E.

10) E, C.

11) C, C.

12) C, E, E.

13) C.

14) E, C.

15) E, E, C, C.

16) C

17) E, C.

18) E, C.



FIM