

1 - Quais as práticas do XP que podem ser incorporadas no SCRUM?

A tabela abaixo apresenta uma lista de práticas que as semelhanças entre SCRUM e XP.

Práticas	SCRUM	XP
Sprints/Iterações	2-4 Semanas	1-2 semanas
Reuniões	Daily Scrum, Sprint Planning, Sprint Review, Retrospectiva	Stand-up diário, Planejamento, Revisão, Retrospectiva.
Entrega de software	Incrementos funcionais a cada sprint	Releases frequentes e pequenas
Backlog	Product Backlog, Sprint Backlog	Backlog de histórias de usuário
Programação em pares	Não é obrigatório	Prática central
TDD	Não é obrigatório	Prática central
Integração contínua	Recomendada, mas não prescrita	Prática central
Refatoração	Incentivada, mas não prescrita	Prática central
Propriedade coletiva do código	Não é obrigatório	Prática central
Metáfora	Não especificada	Prática recomendada
Design simples	Incentivado	Prática central
Feedback frequente	Sprint Review e Retrospectivas	Feedback contínuo e revisões frequentes
Participação do Cliente	Product Owner representa o cliente	Cliente está diretamente envolvido

Com base na tabela apresentada pode-se tirar a conclusão de que as práticas do XP podem ser incorporadas ao SCRUM são as seguintes:

- Sprints e Iterações: essa prática pode ser usada pelo SCRUM sendo que apenas modificando o tempo de iteração, ou seja, tempos mais curtos para as entregas.
- Backlog: É uma prática do XP porém na forma de histórias e isso pode ser adaptado para o SCRUM
- Programação em Pares: pode ser adotado no SCRUM em momentos chaves.
- TDD: é uma prática central do XP que pode ser incorporada no SCRUM.
- Integração Contínua: pode ser incorporada no SCRUM para uma melhor qualidade na entrega do software.
- Refatoração: consiste no fato de reescrever o código sem mudar o seu comportamento original, usa-se para adaptar o código a melhores práticas de desenvolvimento de código, podendo também ser incorporado no SCRUM.
- Design Simples: consiste na escrita simples do código e no atendimento apenas dos requisitos colocados pelo cliente. Também é uma prática que pode ser incorporada ao SCRUM.

2 - O cliente participa ou não da escolha da prioridade de implementação de uma funcionalidade na Product Backlog? Justifique a sua escolha.

Sim. O cliente pode participar na priorização, pois uma funcionalidade do sistema pode ser mais importante do que a outra no contexto de negócio. Desse modo é importante avaliar a necessidade do cliente e verificar se faz sentido a reorganização da product backlog.

3 - Quais são os campos que compõem uma boa Product Backlog?

Um bom product backlog deve ser uma lista detalhada das necessidades do cliente e organizada de maneira que permita uma entrega contínua de valor. A seguir será apresentada uma tabela com os campos que considera-se os mais importantes nesse quesito.

Campo	Descrição	Exemplo (continua..)
Histórias de Usuário	Campo contendo uma breve descrição da funcionalidade ou requisito. Deve seguir um formato: “Como [persona], eu quero [ação], para que [benefício].	“Como comprador, eu quero adicionar produtos ao carrinho, para que eu possa comprá-los mais tarde.”
CrITÉrios de Aceitação	Campo contendo as condições que devem ser cumpridas para que a história do usuário seja considerada completa.	“O usuário deve ser capaz de adicionar qualquer produto ao carrinho. O carrinho deve mostrar o total de itens e o preço total.
Prioridade	Campo contendo a ordem de importância para o negócio.	“Alta, média, baixa”
Estimativas	Campo contendo geralmente o ponto de história, horas ou dias.	5 pontos de história
Valor de Negócio	Campo contendo o valor ou o benefício que a conclusão do item trata para o negócio. Podendo ser qualitativa ou quantitativa	“Aumenta a conversão de vendas em 10%”
Descrição detalhada	Campo contendo as informações adicionais que detalham o que precisa ser feito.	“O botão adicionar ao carrinho deve estar visível na página do produto e no hover sobre a imagem do produto”.
Status	Campo contendo o estado atual do item no fluxo do trabalho	“Pendente”, “Em Progresso”, “Concluído”
Data de criação e atualização	Campo com as datas que o item foi criado e a data de última atualização	“Criado em 01/05/2024, última atualização 10/05/2024”

Campo	Descrição	Exemplo (continua..)
Responsável	Campo contendo a pessoa ou time responsável por realizar a tarefa	“Design Team” ou “Desenvolvedor X”
Anexos e Referências	Arquivos ou links adicionais que fornecem contexto ou informações adicionais para histórias	“link para o protótipo no figma, documento de requisitos do cliente etc.”
Comentários e Discussões	Espaço para registrar discussões, perguntas e respostas sobre o item.	“Discussão sobre comportamento do botão”

4 - Quando você pode aplicar o stand-up meeting?

É aplicado diariamente antes de iniciar as atividades de trabalho, onde por 10-20 minutos todos ficam de pé e repassam as atividades que foram desenvolvidas no dia anterior e a expectativa do que será feito no dia atual.

5 - É possível possuir o cliente sempre presente em um ambiente de desenvolvimento de software? Justifique suas respostas.

Não. O cliente solicita as informações o time de desenvolvimento junto com PO, PM e Scrum master devem ser capazes de trabalhar sem a presença do cliente, para tanto deve-se fazer uso de metodologias que permitam isso. No entanto é necessário que exista rotina encontros regulares com o cliente para que os feedbacks sejam coletados e o desenvolvimento do projeto siga para atender as necessidades dele.