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 a 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 Backolog?

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 mostral 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 par ao 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 acidionar 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 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.