Bloque 1

**1. Según Scrum, ¿quién representa al cliente y prioriza generar la pila del producto?**

# a) Scrum Master

b) Propietario de producto

c) Equipo de desarrollo

d) Equipo de testing

## 2. Según Scrum, ¿Cuál rol es considerado como un entrenador que asegura que las prácticas y las reglas son implementadas?

a) Scrum Master

# b) Propietario de producto

# c) Equipo de desarrollo

# d) Test Leader

## 3. Según Scrum, ¿Quién desarrolla y prueba el producto y es considerado auto-organizado?

# a) Scrum Master

# b) Propietario de producto

c) Equipo de desarrollo

# d) Equipo de testing

## 4. ¿Quién creo el manifiesto ágile?

# a) Facebook

# b) IEEE

c) Un grupo de individuos

# d) Google

## 5. ¿Cuántos valores contiene el manifiesto ágile?

a) 4

# b) 12

# c) 3

# d) 9

## 6. ¿Cuál es una de las ventajas que obtenemos siguiendo el valor ágil “Software funcionando sobre documentación extensiva”?

a) Más tiempo de comercialización

# b) Comunicación continua con el cliente

# c) Simplicidad

# d) Flexibilidad

## 7. ¿Cuál valor ágil da una gran ventaja cuando estamos innovando en un nuevo dominio de problemas?

# a) Individuos e interacciones sobre procesos y herramientas

b) Software funcionando sobre documentación extensiva

# c) Colaboración con el cliente sobre negociación contractual

# d) Respuesta ante el cambio sobre seguir un plan

## 8. ¿Cuántos principios tiene el manifiesto ágil?

# a) 3

# b) 9

# c) 4

d) 12

## 9. Uno de los principios del manifiesto ágile narra que: “Entregamos software funcional frecuentemente… … con preferencia al periodo de tiempo más corto posible”

# a) 2 semanas

# b) 4 semanas

c) entre dos semanas y dos meses

# d) 2 días

## 10. Según los principios del manifiesto ágil, ¿Cuál es nuestra máxima prioridad?

a) Satisfacer al cliente mediante la entrega temprana y continua de software con valor

# b) Entregar software funcional frecuentemente, en intervalos entre 2 semanas y 2 meses

# c) Estar preparados para cambios en los requerimientos

# d) Maximizar la cantidad de trabajo no realizado

## 11. ¿Cómo debe ubicarse el equipo en Agile, de acuerdo con el enfoque de todo el equipo?

# a) Cada dos miembros se deberían separar para hacer programación en pareja

# b) Hacer uso de las herramientas de gestión, no hay restricciones en la ubicación

c) El equipo entero debería compartir el mismo espacio de trabajo

# d) El enfoque del equipo no depende de la ubicación

## 12. De acuerdo con los principios ágil, ¿Cuál es el metido a más eficiente y efectivo de transmitir información hacia y dentro de un equipo de desarrollo?

a) Conversación cara a cara

# b) Programación en pareja

# c) Videoconferencia

# d) Mensajes

## 13. Una User Story que fue considerada muy simple resulto ser más compleja de lo que se estimó, requiriendo más esfuerzo para la implementación y el testing. ¿Qué planificación se verá afectada por esto?

a) Planificación de la iteración

# b) Planificación de la entrega

# c) Planificación de iteración y entrega

# d) Ninguna planificación se verá afectada

## 14. Según Scrum, ¿Qué significa la palabra Sprint?

a) Iteraciones divididas de dos a cuatro semanas

# b) Un producto listo para ser entregado después de cada interacción

# c) Lista de priorización de ítems gestionada por el propietario de producto

# d) Tarea, requisitos y características que el equipo espera terminar dentro de un sprint

## 15. Según Scrum, ¿Qué significa la palabra “pila del producto” (producto backlog)?

# a) La evolución de una lista de priorización de productos de ítems gestionada por el Propietario del producto

# b) Iteraciones divididas de 2 a 4 semanas

c) Lista de priorización de ítems gestionada por el propietario de producto

# d) Tarea, requisitos y características que el equipo espera terminar dentro de un sprint

## 16. Según Scrum ¿Qué significa la palabra “Sprint backlog”?

# a) La evolución de una lista de priorización de productos de ítems gestionada por el Propietario del producto

# b) Iteraciones divididas de 2 a 4 semanas

# c) Lista de priorización de ítems gestionada por el propietario de producto

d) Tarea, requisitos y características que el equipo espera terminar dentro de un sprint

## 17) ¿La metodología Scrum proporciona pautas sobre cómo se deben realizar las pruebas?

# a) Si, hay pautas guiadas específicas sobre cómo hacer pruebas

b) No, Scrum no provee de pautas guiadas para hacer pruebas

# c) No, Scrum no provee de pautas guiadas para hacer pruebas, pero provee de software de técnicas de desarrollo

# d) Si, Scrum provee de pautas guiadas para hacer pruebas, pero solo sobre planes de iteraciones

## 18. ¿Cómo Kanban optimiza el flujo continuo de tareas?

a) Minimizando el tiempo de espera para el flujo de valor completo

# b) Maximizando el tiempo de espera para el flujo de valor completo

# c) Haciendo constante el tiempo de espera para el flujo de valor completo para todas las iteraciones

# d) Kanban no optimiza el flujo continuo de tareas

## 19. ¿Cuál de los siguientes son razones para especificar un problema de software?

## i. La falta de conocimiento del usuario sobre sus verdaderas necesidades.

## ii. Ausencia de una visión global del sistema.

## iii. Característica redundante o contradictoria

## iv. Falta de comunicación

# a) i, ii, iv

# b) ii, iii, iv

# c) i, ii, iii

d) i, ii, iii, iv

## 20. Aquí témenos una User Story de un software comercial, junto a sus criterios de aceptación:

-Como usuario, quiero logarme en el sistema para hacer una compra

-Como usuario, quiero recibir un email cuando la compra sea realizada, así puedo hacer seguimiento de mi pedido

Criterios de aceptación:

**Dado que** el usuario abre la página de login

**Cuando** el usuario se valida y entra con su usuario y contraseña

**Entonces** el sistema redirigirá al usuario a la Home page

**Y** el usuario podrá hacer la compra

**Dado que** el usuario añadió su item al carrito

**Cuando** termine el proceso de compra

**Entonces** un email será enviado al usuario con los detalles del pedido

**Dado** que el usuario abrió el carrito

**Cuando** el usuario añade un numero negativo de ítems al carrito

**Entonces** un mensaje de error aparecerá diciendo al usuario que no es capaz de añadir una cantidad negativa de objetos al carrito

## ¿Qué falta en la User Story y en los criterios de aceptación?

## i. Requerimientos no funcionales

## ii. Requerimientos funcionales

a) Solo i

# b) Solo ii

# c) i y ii

# d) No falta nada en la User Story

## 21. Según Scrum, ¿Qué significa la palabra “incremento de producto?”

# a) La evolución de una lista de priorización de productos de ítems gestionada por el Propietario del producto

b) Un producto listo para ser entregado después de cada interacción

# c) Lista de priorización de ítems gestionada por el propietario de producto

# d) Tarea, requisitos y características que el equipo espera terminar dentro de un sprint

## 22. ¿Cuáles son las prácticas comunes en la mayoría de las prácticas ágiles?

# a) Creación colaborativa de User Story

# b) Retrospectiva

# c) Integración continua

d) Todas las de arriba

## 23. Comunicación, simplicidad, retroalimentación, respeto- ¿A que corresponden estos términos?

a) 5 valores que XP determina en la guía de desarrollo

# b) Principios de XP

# c) Buenas prácticas Scrum

# d) Guía de Kanban para el desarrollo de software

## 24. Un cliente quiere innovar en una nueva tecnología en un ámbito de negocio que no es claro. No tienen una idea concreta sobre sus requisitos y, por lo tanto, no pueden proporcionar una funcionalidad concreta. El equipo ágil que desarrollaba el sistema decidió comenzar el proyecto de todos modos y aclarar los requisitos del cliente a medida que avanzaban. Como se desconoce la cantidad total de trabajo, al equipo ágil le gustaría tener información sobre su productividad y capacidad de entrega, para que puedan hacer una estimación precisa a medida que avanza el proyecto. ¿Qué concepto ágil fundamental está aplicando el equipo de desarrollo de software?

# a) Integración continua

# b) Software en funcionamiento

c) Retroalimentación temprana y frecuente

# d) Planificación

## 25. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es verdadera sobre Scrum y Kanban?

## i. Scrum dicta software específico para técnicas de desarrollo (Ejemplo: test first development)

## ii. Scrum y Kanban usan la visualización del flujo de trabajo a través de un tablero de tareas o un tablero Kanban

## iii. Las Iteraciones son esenciales en Scrum mientras que para Kanban no son tan necesarias

## iv. Scrum visualiza y optimiza el flujo de trabajo dentro de una cadena de valores

# a) i, iii y iv

b) ii y iii

# c) i, ii y iv

# d) Solo ii

## 26. ¿Cuál de las siguientes NO es verdadera sobre Scrum y Kanban?

## i. Scrum no dicta software específico para técnicas de desarrollo (Ejemplo: test first development)

## ii. Scrum y Kanban usan la visualización de tareas activas

## iii. Todas las tareas en el backlog son puestas en el tablero Kanban y estas se mueven a través del tablero en base a su progreso

## iv. El tablero Kanban y cada una de sus estaciones pueden tener un número predefinido de tareas en paralelo

# a) i, ii, iii

b) Solo iii

# c) ii, iii, iv

# d) iii y iv

## 27. El proceso Kanban permite lanzar item de entrega uno a uno en vez de toda una parte. ¿Es esto verdadero o falso?

a) Verdadero

# b) Falso

# c) No se menciona en el temario

# d) El proceso Kanban no lanza ningún item

## 28. Según Scrum, ¿Cuál es la definición de backlog refinement (refinamiento del trabajo acumulado)?

a) La evolución de una lista de priorización de productos de ítems gestionada por el Propietario del producto

# b) Iteraciones divididas de 2 a 4 semanas

# c) Un producto listo para ser entregado después de cada interacción

# d) Lista de priorización de ítems gestionada por el propietario de producto

## 29. “Cuando me logeo para revisar mis correos, quiero identificar mi nuevo correo al instante”

## ¿Qué información adicional NO hace que la historia de usuario anterior sea estimable y / o comprobable de acuerdo con la técnica INVEST?

## i. Todos los correos electrónicos nuevos deben estar en negrita

## ii. Los nuevos correos deberían estar arriba del todo

## iii. La fuente de la cabecera del correo debería ser vistosa

## iv. No debería tomar mas de 3 segundos la carga de un correo

a) iii

# b) i y ii

# c) I, ii, iii

# d) iii y iv

## 30. Durante la creación de una User Story, el representante comercial indicó que el formulario de creación de perfil debe tener validación para todos los campos de información.

## Los desarrolladores han sugerido que la validación solo este en campos obligatorios y que no esté en los campos prescindibles. ¿Cuál sería una contribución de los probadores a esta discusión?

# a) No deberíamos incluir validación de más, de lo contrario podría incrementar las tareas de testing

# b) La validación solo es necesaria para los campos de email

# c) Una vez que la página es enviada, el perfil de creación no debería tomar más de 2 segundos

d) La User Story es estimable, por lo que se puede hacer una estimación correcta asociada a el testing y a las tareas de desarrollador

## 31. Durante la retrospectiva, los desarrolladores decidieron un estilo de codificación y comentarios para que su código se leyera y se entendiera mejor. ¿Cuál sería una contribución de los probadores a esta mejora?

## i. Deberíamos hacer más análisis estático y revisión de código, además de automatización de pruebas

## ii. Más pruebas de integración deberían ser automatizadas para reducir el riesgo

## iii. Los test cases deberían tener claros requerimientos en vez de suposiciones y expectativa

## iv. Nuestra estrategia y desarrollo de pruebas deberían satisfacer los criterios de aceptación

# a) i, iii, iv

# b) ii, iii, iv

# c) i, iv

d) i, ii, iii, iv

## 32. La retrospectiva se puede utilizar para evaluar la productividad de los evaluadores y, por lo tanto, realizar una auditoría para que el equipo sea más eficiente.

# a) Verdadero

b) Falso

# c) Depende del tipo de tester en el equipo

# d) Las retrospectivas pueden ser usadas para asistir la productividad de los desarrolladores, no de los testers

## 33. ¿Cuáles de los siguientes son parte de los beneficios obtenidos de la integración continua?

## i. Ayuda a construir grandes sistemas complejos a través de una buena cobertura de prueba, que se puede obtener mediante buenas pruebas de automatización que cubran la mayor funcionalidad posible.

## ii. La integración continua ayuda a detectar problemas de integración de manera temprana, ya que las pruebas se ejecutan diariamente como parte del marco de integración continua.

## iii. El análisis de código estático, la medición y el perfilado del rendimiento y la extracción de documentación se pueden realizar mediante el uso de herramientas de compilación.

## IV. Las User Story se verifican y se dividen en historias más pequeñas para comprender mejor los requisitos.

# a) i, ii, iii, iv

b) i, ii, iii

# c) i, ii, iv

# d) ii, iii, iv

## 34. Después de comenzar con la integración continua, los miembros del equipo en un proyecto ágil tienen más confianza en su producto y tienen una visibilidad constante de su progreso hacia la finalización. ¿Como ayuda la integración continua a obtener tal beneficio?

# a) La integración continua requiere de herramientas para automatizar la mayoría de las tareas

b) El Código es compilado, construido, desplegado y probado diariamente y con un sistema estable

# c) Solo testers con un gran conocimiento técnico trabajan en integración continua

# d) Ninguna de esas

## 35. ¿Cuál de los siguientes puede ser un desafío para implementar la integración continua?

## i. Los miembros del equipo suelen apreciar el uso de pruebas unitarias en lugar de otras pruebas.

## ii. Muy pocos miembros del equipo tienen grandes conocimientos en la automatización de pruebas o en el marco de integración continua.

## iii. La integración continua puede resultar ineficaz en caso de una cobertura de prueba inadecuada.

## IV. La integración continua solo se puede utilizar con cierto tipo de proyectos

# a) i, ii, iii, iv

b) i, ii, iii

# c) ii, iii, iv

# d) i, iv

## 36. ¿Cuál de las siguientes son tareas de un tester durante la planificación de lanzamiento?

## i. Definir User Stories testeables, junto a sus criterios de aceptación

## ii. Desglosar las User Stories en tareas

## iii. Definir los niveles de test necesarios

## iv. Identificar características funcionales y no funcionales del sistema a probar

## v. Crear criterios de aceptación para las User Stories

# a) i, ii, v

# b) i, ii, iii

# c) i, ii, iv

d) i, iii

## 37. El análisis de riesgos se realiza solo durante la planificación de la versión, no durante la planificación de la iteración

# a) Verdadero

b) Falso

# c) No hay análisis de riesgos en los proyectos ágil.

# d) El análisis de riesgos debería hacerse durante las retrospectivas

## 38. ¿Cuál de los siguientes son tareas de testers durante la planificación de la iteración?

## i. Participar en el projecto y en el análisis de riesgos de calidad

## ii. Estimar el tiempo de esfuerzo para todas las tareas de testing

## iii. Apoyar en la creación de test automáticos para todos los niveles

## iv. Planear el testing para su subida

## v. Estimar el esfuerzo de pruebas asociadas con las User Stories

# a) ii, iv, v

# b) i, v

# c) iii, iv

d) ii, iii

## 39. ¿Cuál de las siguientes NO es verdad sobre la planificación de versiones e iteraciones?

## i. La planificación es una actividad continua

## ii. La planificación de la primera iteración puede comenzar incluso después de completar una serie de iteraciones al comienzo del proyecto

## iii. La planificación de la versión proporciona la base para el enfoque y la planificación de las pruebas

## iv. El representante comercial establece y prioriza las historias de usuario para el lanzamiento, en colaboración con el equipo

a) ii

# b) i, ii, iv

# c) i, iii, iv

# d) i, iv

## 40. ¿Cuál de las siguientes actividades NO ocurre en el Desarrollo ágil?

## i. Documentación ligera para pruebas, mientras que documentación pesada para desarrollo.

## ii. Desglosar las User Stories en historias más pequeñas y las historias más pequeñas en tareas.

## iii. Siempre ejecute pruebas funcionales para la iteración actual, dejando las pruebas anteriores sin ejecutar.

## iv. Seguir rígidamente los principios del desarrollo ágil sin adaptación ni modificación

a) i, iii, iv

# b) i, ii, iii

# c) ii, iii, iv

# d) I, ii, iv