

## **LISTA 6 – 10/05**

### **Questão 1**

Metodologia de desenvolvimento são modos de organização e criação dos códigos e processamento dos mesmos. A metodologia auxilia na organização e gestão do que está sendo colocado no software sem que haja riscos maiores e mais complexos no projeto.

### **Questão 2**

Existem vários tipos de metodologias que podem ser utilizadas para que o software funcione como o esperado, para isso é preciso conhecer todas elas e assim decidir qual a mais indicada para o projeto em questão. Todos os métodos possuem duas vantagens e desvantagem e a que eles respondem melhor, por isso é preciso ter o conhecimento de todas, escolhendo a ideal.

### **Questão 3**

A metodologia top-down realiza as ações do código sem se preocupar muito com os detalhes necessários, ele faz o protótipo do projeto do programa, através de cadeias de comando, não estando tão ligado ao código em si. Já o bottom-up mostra de uma forma mais detalhada todas as operações do programa, nos mínimos detalhes, sendo voltada ao código com um número máximo de linhas para serem programadas.

### **Questão 4**

O top-down e o bottom-up podem ser utilizados juntos em um projeto, o top-down realizando os parâmetros necessários para o desenvolvimento do projeto e o bottom-up sendo colocado no código, seguindo de baixo para cima as decisões feitas o top-down.

### **Questão 5**

As metodologias tradicionais e ágeis podem ser utilizadas em um mesmo projeto, uma vez que elas podem se complementar em questão de decisões fazendo um que o projeto tenha um ponto fixo importante, mas também consiga variar e se adaptar a diferentes contextos.

### **Questão 6**

A metodologia cascata utiliza um planejamento sequencial com valores fixos, por ser uma das vertentes do tradicional, com um grande planejamento dos pontos em questão ele somente continua a ser construído se a fase atual por validada.

### **Questão 7**

A prototipagem permite que o projeto seja testado antes de ser executado, ou seja, são feitos protótipos de 3 formas diferentes, no papel ou no computador, a

implementação e a disponibilidade, para que no fim não haja erros, sendo mais fácil de evitar futuros problemas no desenvolvimento do projeto.

### **Questão 8**

- XP: programação extrema do desenvolvimento de softwares baseado em valores e princípios.
- Scrum: focado na gestão e planejamento de projetos com base nos pilares; transparência, inspeção e adaptação.
- Kanban: é um quadro de fluxo, onde mostra as tarefas a serem feitas, o que está sendo feito e o que já foi feito.

### **Questão 9**

- Satisfazer o cliente por entrega contínua e adiantada
- Mudança de requisitos
- Entregar softwares funcionando frequentemente
- Trabalho em equipe
- Indivíduos motivados
- Ambiente de suporte
- Métodos eficientes e eficazes
- Software funcionando
- Desenvolvimento sustentável
- Excelência técnica
- Simplicidade
- Melhores arquiteturas

### **Questão 10**

XP é uma metodologia que foca no desenvolvimento do software por base de valores e princípios através das práticas: ter uma equipe coesa, obter histórias reais de usuários, entrega de projetos em tempos curtos e contínuos, testar o projeto para saber sua aprovação e programar em pares.

### **Questão 11**

O Scrum é uma metodologia focada no planejamento dos projetos tendo como base 3 pilares: transparência, inspeção e adaptação, sendo realizado por etapas, no papel, eventos e artefatos, os sprints.

### **Questão 12**

Para que o Scrum seja efetivo a metodologia deve seguir os seguintes passos:

- Product Owner: que tem o objetivo de decidir os recursos e funcionalidade dos requisitos, produzindo o Product Backlog, sendo a lista de objetivos a serem cumpridos;
- Scrum Master: ajudar a todos os valores, princípios e práticas do projeto;
- Dev Team: são as pessoas que são realizar o projeto

- Sprint Planning: que define o prazo de realização de cada um dos sprints;
- Daily Scrum: são as reuniões diárias para definir o que já foi feito e quais são os próximos passos a serem tomados;
- Sprint Retrospective: análise dos pontos positivos e negativos que surgiram na realização de todos os sprints;
- Product Backlog: sendo a lista de objetivos a serem cumpridos;
- Sprint Backlog: são as demandas necessárias para iniciar o Sprint;
- Entrega: entrega do produto final do Scrum.