

## Responda às seguintes questões sobre o framework ágil Scrum.

1) Na fase de desenvolvimento do Scrum, o software é desenvolvido em processos iterativos denominados:

- a) Building Products.
- b) Product Backlog.
- c) Sprint.
- d) Product Owner.
- e) Product Backlog Cycle.

2) Dentre os papéis da metodologia ágil Scrum está o Scrum Master. NÃO se inclui entre as funções deste papel:

- a) remover impedimentos para o progresso do time de desenvolvimento.
- b) comunicar claramente a visão, metas e itens de backlog do produto ao time de desenvolvimento.
- c) determinar para o time de desenvolvimento como os itens de backlog devem ser convertidos em potenciais funcionalidades para entrega.
- d) entender o planejamento de produto de longo termo em um ambiente empírico.
- e) ajudar os empregados e envolvidos com o projeto no entendimento e promulgação de Scrum e produtos empíricos.

3) SCRUM é um framework baseado no modelo ágil. No SCRUM,

- a) O scrum team é a equipe de desenvolvimento, necessariamente dividida em papéis como analista, designer e programador. Em geral o scrum team tem de 10 a 20 pessoas.
- b) As funcionalidades a serem implementadas em cada projeto (requisitos ou histórias de usuários) são mantidas em uma lista chamada de scrum board.
- c) O scrum master é um gerente no sentido dos modelos prescritivos. É um líder, um facilitador e um solucionador de conflitos. É ele quem decide quais requisitos são mais importantes.
- d) Um dos conceitos mais importantes é o sprint, que consiste em um ciclo de desenvolvimento que, em geral, tem duração de 4 a 7 dias.

e) O product owner tem, entre outras atribuições, a de indicar quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada sprint . É responsável por conhecer e avaliar as necessidades dos clientes.

4) São artefatos do Scrum:

- a) Sprint Planning, Daily Scrum, Increment
- b) Sprint Backlog, Product Backlog, Increment
- c) Sprint, Product Backlog, Sprint Review
- d) Sprint Retrospective, Sprint Backlog, Daily Scrum
- e) Sprint Planning, Sprint Review, Sprint Retrospective

5) O propósito da \_\_\_\_\_ é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras. O Scrum Team apresenta os resultados de seu trabalho para os principais stakeholders e o progresso em direção a Meta do Produto é discutido.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do trecho acima.

- a) Definição de pronto
- b) Sprint Review
- c) Sprint Retrospective
- d) Meta do produto
- e) Sprint backlog

6) Sprints são o coração do Scrum. De acordo com o Guia do Scrum, qual é a duração máxima de uma Sprint?

- a) 7 horas.
- b) 3 dias.
- c) 5 dias.
- d) 2 semanas.
- e) 4 semanas.

7) A seguinte afirmação é verdadeira ou falsa?

*"O backlog do produto é uma lista priorizada cujos itens de maior importância ficam no topo e, portanto, devem ser mais detalhados."*

8) Das alternativas a seguir, qual é um benefício de se utilizar o scrum?

- a) Scrum tem planejamento detalhado, no início do projeto, o que garante que os riscos são identificados e mitigados.
- b) Scrum é baseado, no princípio de gerenciamento por etapas, portanto garante que todos os benefícios esperados são alcançados.
- c) Scrum fornece um controle completo sobre o projeto para o Dono do Produto e ele é responsável por todas as atividades de desenvolvimento do produto em um Sprint.
- d) Scrum é tem prioridade orientada a valor, garantindo que o maior valor é fornecido no menor tempo possível.
- e) Scrum permite o desenvolvimento de software em tempo recorde, garantindo sempre que o produto esteja pronto em no máximo um mês.

9) Os princípios do Scrum são as diretrizes centrais para aplicar o framework Scrum e devem, obrigatoriamente, ser utilizados em todos os projetos Scrum. São seis princípios, Desenvolvimento iterativo, controle de processos empírico, auto-organização, priorização orientada a valor, time-boxing e:

- a) Transparência.
- b) Entregáveis.
- c) Colaboração.
- d) Velocidade.

10) Uma das maneiras do Scrum Master servir ao Product Owner é:

- a) Ajudando a encontrar técnicas para a definição eficaz de meta do produto e gerenciando o Product Backlog
- b) Garantindo que o Product Backlog seja transparente, visível e compreensível
- c) Criando e comunicando claramente os itens do Product Backlog
- d) Criando um plano para a Sprint, o Sprint Backlog
- e) Trazendo um café sempre que for solicitado

11) Scrum é um framework para desenvolver, entregar e manter produtos e serviços complexos. NÃO é um dos cinco valores do Scrum, segundo o Guia do Scrum:

- a) Coragem.
- b) Foco.
- c) Comprometimento.
- d) Racionalidade.
- e) Abertura

12) A respeito do Scrum, julgue o item a seguir.

*"O scrum master possui autoridade para cancelar uma sprint antes de o time-boxed da sprint terminar."*

Certo ou Errado?

13) Assinale a alternativa que apresenta uma metodologia para desenvolvimento de software.

- a) BIM
- b) ISO
- c) JAVA
- d) SCRUM
- e) Balanced Scorecard

14) Dentro do framework SCRUM (gerenciamento Ágil), a atividade que discute funcionalidades de modo a atualizar o que já foi feito, o que será feito e as dificuldades é:

- a) Sprint Review que pretende validar a entrega do momento quando termina uma Sprint. Realiza-se a reunião que fará a demonstração do produto ou funcionalidade sendo entregue.
- b) Sprint Backlog, onde o conjunto planejado, selecionado junto ao Backlog do Produto, é definido para compor uma Sprint. Somente as entregas que compõem a Sprint serão detalhas em atividades menores e as restantes serão “congeladas”, não sendo detalhadas ainda.

- c) Sprint Goal resultado da negociação entre o time de desenvolvimento e o Product Owner - PO reconhecido como necessidade(s) fundamental(ais) do cliente nesse momento.
- d) Daily Scrum, reunião que ocorre diariamente, durante 15 minutos, com todos participantes em pé, onde se atualiza a situação presente da Sprint sendo trabalhada.
- e) Product Backlog onde se produz uma lista contendo todas as funcionalidades desejadas para um produto em sua situação atual.

15) A Reunião Diária do Scrum é

- a) Executada no final da Sprint para inspecionar o incremento e adaptar o Backlog do Produto, se necessário.
- b) Um time-boxed de 15 minutos, durante o qual um “Pronto”, versão incremental potencialmente utilizável do produto, é criado.
- c) Uma oportunidade para o Time Scrum inspecionar a si próprio e criar um plano para melhorias a serem aplicadas na próxima Sprint.
- d) Um time-boxed de 15 minutos, para que o Time de Desenvolvimento possa sincronizar as atividades e criar um plano para as próximas 24 horas.
- e) Um time-boxed de 60 minutos, durante o qual os produtos de uma Sprint são definidos.

16) Uma equipe de desenvolvimento adota o método SCRUM para gerenciar seu projeto.

Para iniciar a reunião de planejamento da Sprint, deve(m)-se definir e atualizar:

- a) O Backlog do Produto
- b) O plano de revisão da Sprint
- c) O plano de retrospectiva da Sprint
- d) A função de cada membro da equipe de desenvolvimento
- e) As tarefas necessárias para cada história do usuário

17) No método ágil Scrum, há um artefato denominado backlog, aplicado a diversas etapas do método. Em particular, o backlog do produto corresponde a

- a) Um conjunto de todos os produtos de software já desenvolvidos com o uso do Scrum.

- b) Uma lista das funcionalidades a serem implementadas no produto.
- c) Uma relação dos analistas envolvidos no desenvolvimento do produto.
- d) Um conjunto de normas seguidas pela empresa proprietária do produto.
- e) Uma relação dos futuros usuários do produto.

18) Um Analista de TI tem como tarefas ordenar os itens do Backlog do Produto visando o alcance das metas e missões do projeto, buscando garantir que o Backlog do Produto esteja claro de forma a mostrar no que o Time Scrum vai trabalhar a seguir e ainda visando garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do Backlog do Produto no nível necessário.

Considerando que o projeto é baseado no Scrum, o Analista está no papel de

- a) Scrum Master.
- b) Product Manager.
- c) Sprint Manager.
- d) Product Owner.
- e) Development Team Leader.

19) De acordo com o guia Scrum, analise as assertivas a seguir:

I. Scrum é um framework para planejamento, programação e manutenção de produtos simples.

II. Três são os pilares para toda a implementação de um controle de processo empírico: transparência, inspeção e adaptação.

III. O Scrum Team consiste de um Product Owner, o Development Team, e de um Scrum Master.

IV. A Product Backlog é uma lista ordenada de tudo o que é conhecido como necessário ao produto.

Quase estão corretas?

- a) Apenas I e II.
- b) Apenas II e III.
- c) Apenas III e IV.
- d) Apenas II, III e IV

e) I, II, III e IV.

20) A afirmação a seguir está correta ou não?

*"Os Eventos com Duração Fixa chamados Time-Boxes no Scrum são compostos por: a reunião de planejamento da versão para entrega, a Sprint, a reunião de planejamento da Sprint, a revisão da Sprint, a retrospectiva da Sprint e a reunião diária"*

21) Na metodologia ágil Scrum, ao final do projeto, a lista dos requisitos a ser recebida pelo cliente, que deve conter informações suficientes para que o time consiga realizar estimativas de desenvolvimento, é denominada

- a) Test driven development list.
- b) User story.
- c) Behavior driven development array.
- d) Backlog do produto.
- e) Lista de integração contínua.

22) Scrum é um framework que promove a gerência de projeto de forma ágil. Considere as seguintes afirmações a respeito dessa ferramenta.

I O Scrum Master é responsável por definir as funcionalidades do projeto.

II O Scrum Master elimina impedimentos organizacionais.

III O Product Owner aceita ou rejeita os resultados do trabalho da equipe.

IV O Scrum Master decide as datas de lançamento e o conteúdo de cada versão do software.

Estão corretas as afirmações

- a) I e III.
- b) I e IV.
- c) II e III.
- d) II e IV.
- e) Todas.

23) No contexto do SCRUM, a evolução diária da quantidade de atividades por fazer e da quantidade de atividades concluídas pode ser visualizada no diagrama

- a) Daily Scrum.
- b) Backlog Burndown.
- c) Sprint Burndown.
- d) Backlog Scrum.
- e) Daily Backlog

24) Sobre a definição de Scrum, assinale a alternativa correta.

- a) Scrum é um processo para construir produtos.
- b) Scrum é um framework dentro do qual você pode empregar vários processos ou técnicas.
- c) Scrum é uma técnica para construir produtos de software.
- d) Scrum não permite resolver problemas complexos.
- e) Scrum é considerado extremamente fácil de dominar.

25) A metodologia de desenvolvimento SCRUM é caracterizada por ser ágil e rápida nas entregas.

Um dos elementos-chave do processo SCRUM é o *Sprint*, que é uma fase que acontece

- a) No fim do projeto, onde todos se esforçam para compensar os atrasos e cumprir o prazo.
- b) No início do projeto, onde se procura entregar logo um grande volume de itens do projeto para não arriscar atrasos.
- c) Sempre que necessário para compensar um atraso.
- d) Recorrentemente, ocorrendo de forma cíclica, várias vezes, até que se atinja o escopo do projeto.
- e) Eventualmente, se necessário, caso ocorram eventos adversos não previstos que atrasem o projeto.