

Exercício 03 - (entrega 25/03)

Fernanda Guimarães - 2016058166

1 Q1

Atrasar a entrega é um mal hábito que é duplamente viciante e danoso. O jeito mais difícil de lidar com muito o que fazer é adiar a funcionalidade. Porque é mais difícil e mais importante para praticar fazendo. Às vezes pode ser melhor atrasar a data de entrega. É a decisão do cliente. Isso envolve muitas questões fora do escopo do planejamento do projeto. Muitas vezes você pode fazer essas difíceis escolhas apenas quando as datas maiores aparecerem, e, sem prática, não pode fazer isso sob pressão.

2 Q2

Existem algumas tarefas puramente técnicas com que o cliente não se importa, mas que ainda precisam ser feitas. Estas incluem a instalação da atualização do banco de dados do fornecedor, refatorando alguns problemas do sistema, experimentando uma ideia de design para saber se será útil, e melhorando o processo de controle de configuração. É importante manter cada tarefa pequena, ou seja, dividir o trabalho em tarefas de alguns dias.

3 Q3

Você precisa monitorar a iteração em intervalos regulares. Você precisa ter alguém cujo trabalho é acompanhar o progresso de uma iteração. Nós chamamos essa pessoa de *tracker*.

4 Q4

No final de cada iteração, toda a equipe se reunia e observava os desenvolvedores demonstrarem o trabalho em que cada um tinha sido envolvido nas três semanas anteriores. Isso foi em parte para que todos pudessem se manter a par dos últimos desenvolvimentos, e em parte como um impulso moral - é gratificante para a equipe desenvolvedor-cliente mostrar o trabalho que fizeram juntos para o resto da equipe.

5 Q5

A iteração é feita na data definida no início. Uma iteração de duas semanas termina em duas semanas, sem mais. Histórias que são feitas, são feitas. Histórias que não são feitas são adiadas para serem consideradas para implementação na próxima reunião de planejamento de iteração.

6 Q6

Um relatório de bug é um pedido de alteração do o sistema implantado. Primeiro, determine se o bug é crítico (existem alguns bugs que não podem esperar até a próxima iteração). Se não for crítico, registre-o em um cartão. Se a estimativa for mais que um dia de esforço, trate o defeito como uma história. Pouco antes da próxima reunião de planejamento de iteração, o cliente deve levar os bugs pequeno desconhecidos e priorizá-los.

7 Q7

O contrato típico de *outsourcing* fixa três das quatro variáveis:

- Escopo
- Tempo
- Custo

Infelizmente, é impossível consertar todas as quatro variáveis. Depois de ter uma quantidade desconhecida de trabalho à espreita, o escopo, o tempo e o custo todos explodem. Como a qualidade é a variável mais difícil de medida, as surpresas tendem a ser absorvidas pela redução da qualidade.