Perguntas e respostas Capitulo 3

1. Sprints são de duração fixa, normalmente de
   1. **2 a 4 semanas**
   2. 1 a 2 anos
   3. 3 meses
   4. Nenhuma das anteriores
2. Um exemplo de refatoração é:
   1. **Arrumar e renomear atributos e métodos para torná-los mais fáceis de entender.**
   2. Duplicar código existente
   3. Aumentar a necessidade de documentação
   4. Nenhuma das anteriores
3. Scrum é baseado na metodologia
   1. **Agile**
   2. Waterfall
   3. Microsoft
   4. Nenhuma das Anteriores
4. Consideram-se Problemas com métodos ágeis
   1. Difícil manter o interesse dos clientes envolvidos no processo.
   2. Os membros da equipa podem ser inadequados para o intenso envolvimento que caracteriza os métodos ágeis.
   3. A priorização de mudanças pode ser difícil quando há várias partes interessadas.
   4. **Todas as anteriores**
5. **Quais as 3 fases no Scrum?**
   1. **Planeamento > Ciclos Sprint > Documentação**
   2. Planeamento > Sprint > Documentação
   3. Planeamento > Refatoração > Documentação
   4. Nenhum dos anteriores
6. A estrutura Scrum é composta por:
   1. **Sprints, Product Backlog, Sprint Planning Meeting, Daily Scrum, Review Meeting, Sprint Retrospective**
   2. Sprints, Product Backlog, Daily Scrum, Review Meeting, Sprint Retrospective
   3. Sprints, Product Backlog, Sprint Planning Meeting, Sprint Retrospective
   4. Sprints, Product Backlog, Sprint Planning Meeting, Daily Scrum, Review Meeting

**Quando se utiliza uma abordagem de desenvolvimento agile?**

A decisão de usar uma abordagem de desenvolvimento ágil ou orientada a planos deve depender do tipo de software que está sendo desenvolvido, das capacidades da equipa de desenvolvimento e da cultura da empresa que desenvolve o sistema.

**O que entende por Extreme Programming?**

A programação extrema é um método ágil bem conhecido que integra uma série de boas práticas de programação, como lançamentos frequentes do software, melhoria contínua do software e participação do cliente na equipa de desenvolvimento.