

 (resultados.cfm?action=list)

2401 - ENGENHARIA DE SOFTWARE - Resultados

1 Em um projeto de software existem dois tipos de escopo. São eles:

- ☒ ☒ a Escopo de produto, que descreve as funções que o produto de software deve apresentar depois de terminado e o escopo do projeto, que descreve o que deve ser realizado durante o desenvolvimento para se obter o produto de software
- b Escopo de estrutura, que descreve as funções que o produto de software deve apresentar depois de iniciado e o escopo do projeto, que descreve o que deve ser realizado durante a implementação para se obter o produto de software
- c Escopo tecnológico, que descreve as plataformas de desenvolvimento e de operação do software em desenvolvimento e o escopo de risco, que descreve os riscos que podem afetar o desenvolvimento do software
- d Escopo de custo, que descreve a fonte dos recursos financeiros que sustentarão o processo de desenvolvimento e o escopo de produto, que descreve as funções que o produto de software deve apresentar depois de terminado
- e Escopo de projeto, que descreve as funções que o produto de software deve apresentar depois de terminado e o escopo do produto, que descreve o que deve ser realizado durante o desenvolvimento para se obter o produto de software

Pontuação: 1

2 Os softwares são desenvolvidos como projetos. Por que?

- a O ciclo de vida do desenvolvimento não possui limites de tempo
- b Os recursos relacionados ao desenvolvimento são limitados, exceto, as pessoas, que podem ser acrescentadas de acordo com a necessidade do projeto
- ☒ ☒ c Cada software possui um objetivo específico, resultando em um produto único
- d O ciclo de vida da implementação não é importante pois não possui escopo de tempo
- e A complexidade deve se manter constante ao longo de todo período de desenvolvimento

Pontuação: 1

3 A Engenharia de Software define a existência de certas atividades fundamentais no processo de desenvolvimento de software. Sobre essas atividades, assinale a alternativa que apresenta uma afirmação correta.

- ☐ a A atividade de Desenvolvimento não envolve atividades relacionadas a programação de software.
- ☐ b A atividade de Especificação é aquela na qual a equipe de desenvolvimento escolhe quais requisitos serão implementados e quais não serão.
- ☐ c A atividade de estrutura visa o desenvolvimento de funções de layout
- ☒ ☒ d A atividade de Evolução pode ocorrer de forma paralela a outras atividades, já que ela trata as mudanças solicitadas pelo cliente.
- ☐ e A atividade de Validação deve atestar se o software está de acordo com o que foi decidido pela equipe de desenvolvimento.

Pontuação: 1

- 4 As metodologias ágeis de desenvolvimento de software se baseiam no chamado Manifesto Ágil. Nesse manifesto, certos aspectos devem ser mais valorizados do que outros. Indique a alternativa que apresenta um desses aspectos.
- ☐ a Processos e ferramentas devem ser mais valorizados do que o incentivo à interação entre as pessoas que compõem a equipe de projeto.
 - ☒ ☒ b Resposta a mudanças deve ser uma atividade mais valorizada do que seguir fielmente o cronograma do projeto.
 - ☐ c Não é importante seguir um plano de desenvolvimento pois as etapas vão ocorrendo a medida que o programador desenvolve.
 - ☐ d Negociação de contratos deve ser uma atividade mais valorizada do que a comunicação com o cliente.
 - ☐ e Seguir rigidamente o plano de desenvolvimento deve ser mais valorizado do que qualquer outra atividade que venha a ser necessária durante o desenvolvimento.

Pontuação: 1

- 5 A orientação a objetos apresenta uma propriedade chamada Polimorfismo. Qual das situações abaixo representa o uso dessa propriedade?
- ☐ a As classes não correspondem com o conceito de orientação a objetos.
 - ☐ b Na orientação a objetos as classes são somente consideradas públicas.
 - ☒ ☒ c Existe uma superclasse chamada Professor, que possui duas sub-classes: Professor Mensalista e Professos Horista. Ambas sub-classes permitem o cálculo do salário do professor, quando solicitado.
 - ☐ d Existe uma superclasse chamada Professor, que possui duas sub-classes: Professor Mensalista e Professor Horista. A superclasse apresenta atributos e operações comuns às sub-classes
 - ☐ e Os detalhes internos de como uma classe foi implementada (operações e atributos) não é acessível diretamente para outra classe. O acesso ocorre por mensagens

Pontuação: 1

- 6 Sobre os testes de validação podemos afirmar que:

- a Não interferem no desenvolvimento sendo pouco usuais na orientação a objetos.
- ☒ b Eles são realizados após o término dos testes de integração
- c Nunca envolvem o cliente na sua realização
- d Eles são realizados imediatamente após a implementação de cada módulo do software
- ☒ e Verificam se o software implementou aquilo que foi especificado para ele durante a etapa de projeto

Pontuação: 1

- 7 Durante o projeto, uma das atividades importantes é o Gerenciamento de Riscos. São apresentadas três categorias de riscos, que devem ser alvo de preocupação: riscos de projeto, riscos de produto e riscos de negócio. Explique resumidamente cada uma dessas categorias de risco.

Riscos de projeto; afetam o cronograma e os recursos utilizados no desenvolvimento do software.

Riscos de produto; afetam a qualidade e desempenho do produto a ser desenvolvido.

Riscos de negócio; afetam a empresa que desenvolve ou adquire o software.

Conceito: Certo - Pontuação: 4**Explicação:**

Riscos de projeto - riscos que afetam o cronograma ou os recursos do projeto

Riscos de produto - riscos que afetam a qualidade ou o desempenho do software que está sendo desenvolvido

Riscos de negócio - riscos que afetam a organização que desenvolve ou adquire o software

Legenda:

- ☒ Alternativa correta
- ☒ Resposta do aluno

Pontuação total: 9