

Introdução a Processo de Software

Extreme Programing

Atividades de Aprendizagem e Avaliação

Aluno: Lucas Daniel Batista RA: 2159171

Utilize esta formatação em seu texto

- 1) Considerando o texto no link “Texto - Processo de Software – cap 2”, complete
 - a) Todo e qualquer Software é produzido de acordo com um [processo, embora certamente menos mecânico e mais dependente de esforço intelectual](#).
 - b) Um Processo de Desenvolvimento de Software define [um conjunto de passos, tarefas, eventos e práticas que devem ser seguidos por desenvolvedores de software, na produção de um sistema](#).
 - c) O **Manifesto Ágil** foi lançado em [2001](#)
 - d) Porque os documentos de requisitos ficam obsoletos?
R: [quando os requisitos mudavam os desenvolvedores não propagavam as alterações para a documentação, mas apenas para o código](#).
 - e) A principal característica de um processo ágil é [a adoção de ciclos curtos e iterativos de desenvolvimento, por meio dos quais um sistema é implementado de forma gradativa](#)
 - f) Em processos ágeis, as práticas de desenvolvimento incluem [programação em pares, testes automatizados e integração contínua](#).
 - g) O Extreme Programing (XP) por Kent Beck surgiu em [1999](#), o Scrum por Jeffrey Sutherland e Ken Schwaber foi proposto em [1995](#), Já o Kanban remonta às práticas nas fábricas da Toyota na década de [50](#)
 - h) O XP é definido por meio de [um conjunto de valores, princípios e práticas de desenvolvimento](#).
 - i) Segundo os princípios do XP, software não é uma obra de arte, mas [mas algo que tem que gerar resultados econômicos](#)
 - j) Ao escrever testes, um desenvolvedor se beneficia, pois [eles ajudam a detectar bugs no seu código](#), mas testes também ajudam outros desenvolvedores que futuramente

terão mais segurança de que o seu código não vai introduzir regressões — isto é, bugs — em código que está funcionando.

- k) *Refactoring* é uma atividade que torna o código mais limpo e fácil de entender
- l) A integração contínua prega que é melhor integrar diariamente, do que passar pelo stress de fazer uma grande integração após semanas de trabalho
- m) Histórias de usuário são documentos resumidos, com apenas duas ou três sentenças, onde o representante do cliente define o que ele deseja que o sistema faça, usando sua própria linguagem
- n) Histórias são documentos simples, que focam nas funcionalidades do sistema, sempre na visão de seus usuários
- o) *Planning Poker* é uma técnica para estimar o tamanho de histórias
- p) No XP, o horizonte do planejamento é uma release, isto é, alguns meses.
- q) *Planning Game* é a tarefa de alocar histórias a iterações e releases
- r) O planejamento da iteração tem por objetivo decompor as histórias de uma iteração em tarefas, as quais devem corresponder a atividades de programação que possam ser alocadas para um dos desenvolvedores do time
- s) Histórias estão associadas a a requisitos funcionais; entretanto uma história pode disparar tarefas de requisitos não-funcionais ou tarefas técnicas tais como instalar um banco de dados.
- t) XP dá grande importância a tarefas de práticas de programação e isso inclui a programação em pares, testes automatizados e integração contínua
- u) A programação em pares preconiza que toda tarefa de codificação deve ser realizada dois desenvolvedores trabalhando junto, compartilhando mesmo teclado e monitor
- v) Programação em pares contribui para disseminar o conhecimento sobre o código, que não fica nas mãos e na cabeça de apenas um desenvolvedor e pode ser empregada para treinar desenvolvedores menos experientes em tecnologias de desenvolvimento, algoritmos e estruturas de dados, padrões e princípios de design, escrita de testes, técnicas de depuração, etc.
- w) Nos dias atuais, a programação em pares tem sido substituída pela prática de evisão de código onde todo código produzido por um desenvolvedor tem que ser revisado e comentado por um outro desenvolvedor, porém de forma offline e assíncrona.
- x) Integração Contínua é a prática de desenvolvedores integrarem seu código sempre, se possível todos os dias, para reduzir conflitos
- y) Nos contratos de escopo fechado, a contratante define, mesmo que de forma mínima, os requisitos do sistema e a contratada define um preço e um prazo de entrega.

z) Nos contratos de escopo aberto, o pagamento é por [hora trabalhada](#).