**RESPOSTAS DE PERGUNTAS DO CURSO DE SCRUM.**

**O que é Scrum?**

O Scrum é um framework ágil e sua principal característica é trabalhar

com time-boxes: caixas de tempo cujo tamanho, uma vez definido, não muda durante

a Sprint atual.

**O que é sprint?**

Sprint é a time-box básica do Scrum. Ela é o tempo que o time tem para agregar

valor para o usuário do projeto.

**O que perdemos ao escolher um mês de duração da Sprint, em vez de uma semana?**

Quanto maior o Sprint, menos chances de feedback temos e, portanto, maior o risco

de errarmos o que precisa ser feito.

**Qual o propósito da Review Meeting? Quem está presente nessa reunião?**

A Review Meeting é uma reunião para mostrar o que o time produziu nessa Sprint para o

cliente ou usuário. Participam dessa reunião o time todo (desenvolvedores, Product Owner e Scrum Master) e mais o cliente e/ou usuários interessados nos itens desenvolvidos nessa Sprint.

**Ao avaliar o que foi feito, o cliente pode encontrar erros de entendimento, bugs ou mesmo ter ideias novas sobre o projeto. O que deve ser feito com essas novas informações do projeto?**

**Minha resposta** - As novas ideias, bugs ou erros encontrados deveram ser anotadas pelo PO para serem documentas,

a partir disso o PO terá que negociar com o cliente se o que foi apresentado é de suma importância, ou seja, tenha alta prioridade de projeto sendo algo que irá afetar de forma grava o desenvolvimento do projeto ou suas funcionalidades. Caso não seja algo de suma importância o PO deverá ver com o

cliente o onde ser encaixará melhor no product backlog conforme sua prioridade.

**Resposta do curso** - O Product Owner deve anotar as modificações que serão necessárias, transformá-las em histórias e adicionar

ao Product Backlog, na prioridade que couber a elas.

**Imagine que o cliente encontrou um bug e o desenvolvedor, que está presente, sabe como corrigir. Ele deve corrigir na hora? O que você acha? Discuta os prós e os contras disso.**

Não deve. Isso desfoca a reunião, pode consumir todo o time-box, frequentemente esqueceremos de fazer os testes para evitar que esse bug

volte e ainda passa a impressão para o cliente de que tudo pode ser resolvido na própria reunião, o que pode não ser verdade no próximo bug encontrado.

**Quais as vantagens você vê em trazer o usuário final na Review, em vez de apenas o cliente?**

Trazendo o usuário para a reunião, podemos vê-lo utilizar o sistema e, assim, aprender a pensar mais como ele. Além disso, ainda

que um cliente dê ok para uma funcionalidade, ele também pode ter algum problema de comunicação com seu usuário. Isto é, o que está

certo para o cliente pode não atender quem realmente interessa: o usuário do projeto.

**O que é a Definição de Pronto de um projeto? Dê como exemplo uma boa definição de pronto para seu projeto atual.**

A Definição de Pronto é uma sequência de passos pelos quais cada história (item de desenvolvimento) precisa passar para sair de "A fazer"

e ser considerada "Pronta", isto é, mostrável para o cliente.

Um exemplo é: Testes de aceitação => Desenvolvimento => Code Review => Aprovando => Pronto

**Para que serve a reunião de retrospectiva?**

A retrospectiva é a maior oportunidade, em cada Sprint, de promovermos melhorias no processo, no time e no andamento do projeto que está

sendo desenvolvido.

**Esperamos obter ações de melhoria ao final de cada retrospectiva. Dê dois exemplos de ação para resolver ou reduzir o seguinte problema:**

Existe uma área na empresa, externa ao time, responsável pelos deploys e o time precisa de mais rapidez nos deploys de homologação para conseguir

passar a fase de "Aprovação em Homologação" de seu Critério de Pronto.

Ações possíveis seriam: Automatizar o processo de deploy para homologação e conversar com o pessoal de deploy para que o script seja rodado automaticamente;

Remover a Aprovação em Homologação do critério de pronto do time.

A primeira ação precisa de convencimento de outra equipe. A segunda, potencialmente, causará mais problemas na Review. Ambas, no entanto, são ações

válidas já que dependem da ação do time, não de outras pessoas. Devemos tomar cuidado para não cairmos em wishful thinking: desejos de que, por exemplo,

o time de deploy vá magicamente começar a fazer deploys mais rápido.

**No capítulo, falamos sobre um formato bem básico e simples de retrospectivas. Há ainda diversas outras atividades diferentes que podem ser aplicadas nessa reunião. Pesquise sobre o assunto! Escreva sobre uma atividade/formato que tenha te interessado e o link para a página que você encontrou.**

Pessoalmente, uma das minhas formas favoritas de começar uma retrospectiva com um time que não está acostumado a trabalhar juntos ainda é recitando a

Retrospective Prime Directive do Norm Kerth: Independentemente do que descubramos, nós entendemos e realmente acreditamos que todos fizeram o melhor trabalho que podiam, dado o conhecimento na época, suas habilidades, os recursos disponíveis e a situação em jogo.

**Pesquise na internet e ache o texto do Norm Kerth conhecido como a diretiva primária de retrospectivas -- Retrospective Prime Directive. O que ela diz?**

"Regardless of what we discover, we understand and truly believe that everyone did the best job they could, given what they knew at the time, their skills and abilities,

the resources available, and the situation at hand." -- Prime Directive by Norm Keith

Em tradução livre: Independentemente do que descobrirmos, nós entendemos e acreditamos de verdade que todos fizeram o melhor trabalho que puderam, dado o que eles sabiam no momento, suas

habilidades e perícia, os recursos disponíveis e a situação que enfrentaram.

**Quais são as 3 perguntas que o time responde em um Daily Scrum?**

As três perguntas são:

O que fiz desde o último Daily Scrum?

O que pretendo fazer até o próximo?

Quais problemas me atrapalharam?

**Para que fazemos o Daily Scrum e qual o timebox para essa reunião?**

Para todos saberem como está o andamento das tarefas e histórias nessa Sprint, evitando retrabalho e ajudando uns aos outros. A Timebox é de 15 minutos.

**Para que serve o planning meeting e qual a duração dessa reunião, assumindo um Sprint de uma semana?**

No Scrum, toda Sprint começa com uma reunião para entendermos os itens a serem feitos, planejarmos o que cabe no tempo disponível e definirmos a meta para o time nessa Sprint. A reunião consome 5% do tempo da Sprint então, para Sprint de uma semana, a reunião dura no máximo 2 horas.

**Que artefato o Product Owner já deve ter preparado antes mesmo de entrar na Planning Meeting? Como é essa preparação?**

Em preparação para essa reunião, o P.O. já deve ter olhado as histórias mais prioritárias do projeto, confirmando o entendimento delas com o cliente, melhorando sua clareza, quebrando grandes funcionalidades em partes menores que já agreguem valor para o cliente, etc. Esse processo é conhecido como grooming, ou refinamento, do topo do Product Backlog.

**Com base no que estudamos nestas últimas videoaulas, você conseguiria descrever em linhas gerais como é usualmente, o processo da reunião de planejamento (sprint planning)?**

Enquanto não passar um pouco do que o time consegue fazer na Sprint:

P.O. explicando o item de maior prioridade da visão de negócios;

Desenvolvedores tiram dúvidas de entendimento e o discutem tecnicamente;

Desenvolvedores atribuem uma estimativa de esforço à história.

Desenvolvedores e P.O. negociam o Sprint Backlog

Time todo monta uma meta para a Sprint