**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

**Como o Scrum não se limita a projetos de software, vamos exercitar esse pensamento fora da caixa: nosso projeto aqui é a sua casa dos sonhos!**

**Escreva uma história que descreva sua Sala de Estar, sem esquecer de seguir o formato da história que vimos em aula: comece pelo porquê, siga se identificando e termine, aí sim, com o que você quer na sua sala. Para isso, complete o template abaixo:**

Sala de Estar

Para... receber meus amigos para degustar queijos e vinhos com conforto

Eu, como... morador

Quero... uma sala de estar de 20m², com carpete de madeira, grandes almofadas soltas pelo chão, uma mesinha central retrátil, uma mini adega para 6 vinhos e sistema de som ambiente.

**Considere a seguinte história:**

**Mesinha retrátil**

**Para... ter onde colocar petiscos sem medo de que alguém vá pisar neles**

**Eu, como... morador que gosta de receber visitas**

**Quero... uma mesinha central que fica escondida na maior parte do tempo, mas emerge do chão quando necessário.**

**Lembrando que tarefas são subitens técnicos de uma história, quebre essa história em tarefas que poderiam ser desenvolvidas preferencialmente paralelamente por membros do time.**

Tarefas poderiam ser:

1. mesa em si;

2. mecanismo de esconder a mesa;

3. ligação do botão para expor a mesa.

**Qual a diferença entre problemas e impedimentos? Dê um exemplo de cada!**

**Problemas** são feitos de qualquer coisa que atrapalhe o time, eles só se tornam impedimentos quando o time tentou resolvê-lo e não conseguiu.

Exemplos \*\*Problema:\*\* estamos há 3 sprints sem bater a meta por bugs que aparecem no meio do caminho.

**Impedimento:** o setor de infra não responde nossos pedidos (tentamos e-mail e conversa cara-a-cara) e precisamos de acesso ao serviço apto pra prosseguir.

**De que forma você, como Scrum Master, poderia tratar o seguinte impedimento?**

**Impedimento: o setor de infra não responde nossos pedidos (tentamos e-mail e conversa cara-a-cara) e precisamos de acesso ao serviço xpto para prosseguir.**

Talvez um Scrum Master possa estabelecer um acordo (algo semelhante a um Acordo de Nível de Serviço - SLA - Service Level Agreement) de como serão as comunicações entre projeto e infra para que, na próxima ocasião que for aberta uma solicitação, fique claro para ambos os times como fazer o pedido, com qual antecedência, e quais seriam os prazos de resposta esperados para cada solicitação feita.

**Qual a diferença entre um cliente e um product owner?**

Diferentemente de clientes/usuários, o P.O. é uma pessoa só e trabalha diariamente com o time no decorrer do projeto. Product Owner é uma pessoa que faz parte do time e está disponível para ajudá-lo a produzir o maior valor possível para os clientes.

**A principal função do Product Owner é manter o Product Backlog devidamente atualizado. De que formas ele faz isso?**

O P.O. adiciona novos itens, remove itens que não fazem mais sentido e, muito frequentemente, reprioriza as histórias para aumentar o valor a ser agregado pelo time.

Outra atividade é o refinamento das histórias mais prioritárias do Product Backlog em histórias menores que ainda agreguem valor para o cliente.

**Note que a história abaixo é bastante inchada e é possível entregar valor para o usuário com bem menos do que o proposto nessa enorme história, ou, como preferimos chamar, desse épico.**

Sala de Estar

Para... receber meus amigos para degustar queijos e vinhos com conforto

Eu, como... morador

Quero... uma sala de estar de 20m², com carpete de madeira, grandes almofadas soltas pelo chão, uma mesinha central retrátil, uma mini adega para 6 vinhos e sistema de som ambiente.

Um bom Product Owner quebraria o épico, antes do planning, em histórias menores e mais fáceis de estimar!

**Escreva os títulos das histórias menores que conseguimos tirar do épico acima.**

Derivando do épico da Sala de Estar, conseguimos as seguintes histórias que já agregam valor:

Sala básica com almofadas

Mesinha central retrátil

Mini adega

Sistema de som ambiente

**O grupo de desenvolvimento é apenas uma parte do time no Scrum: além deles, há ainda P.O. e Scrum Master. Quais especialistas compõem um grupo de desenvolvimento usual em uma empresa?**

Programadores, arquitetos, DBAs, analistas, testers, pessoas de usabilidade e quaisquer outros papéis que ajudem o produto a evoluir.

**Por que os papéis de Scrum Master e Product Owner não podem ser ocupados pela mesma pessoa?**

Há muitas responsabilidades focadas na entrega de valor que são dos Product Owners. Há muitas responsabilidades focadas em processos que são do Scrum Master.

Juntar ambos os papéis é um acúmulo muito grande de responsabilidades e frequentemente leva ao abandono de um dos lados, desbalanceado o equilíbrio do Scrum.

**Como você entende hoje o conceito de Melhoria Contínua, discutido neste capítulo e no curso como um todo?**

Qualquer ponto que causa dor ao time no momento é uma oportunidade de melhoria para o futuro -- e é um treino contínuo enxergar problemas como oportunidades.

Melhoria contínua é também, na minha opinião, uma forma de pensar que nos torna mais responsáveis pelo estado em que nos encontramos no momento. É uma responsabilização que ajuda a sair do hábito de reclamar e procurar culpados. E é algo que pode ser levado para outros aspectos da vida facilmente.