

## APS 2020.2 – EXERCÍCIO 3

Mateus Emanuel Andrade de Sousa

1. São contratos com escopo aberto, o projeto desenvolvido permite mudanças ao longo do processo de desenvolvimento.
2. XP
  - Não é um método prescritivo, “uma receita de bolo”.
  - Requisitos vagos, sujeitos a mudanças.
  - Concede menos ênfase a documentação.
  - Preconiza equipes pequenas.
  - Ciclos curtos de desenvolvimento
  - Lista de valores, práticas e princípios de desenvolvimento

### Scrum

- Método de gerenciamento de projetos flexível a trabalhos simples como “escrever um livro”.
  - Definição de papéis, artefatos e eventos, ou seja, todos sabem sua função e o que devem fazer e se encarregam de cumprir seus papéis no desenvolvimento.
  - O Scrum Master faz o papel de liderança, mas não tem domínio total das decisões do trabalho, sendo responsável apenas por manter o foco e fomentar o papel de cada equipe, em certos casos também participando delas se necessário.
  - Divisão de Sprints, períodos em que se planeja o cumprimento de pequenas partes do produto.
3. Cross-funcionais (ou multidisciplinares) porque eles devem incluir além do dono do produto e do Scrum Master todos os especialistas necessários para desenvolver o produto de forma a não depender de membros externos. São também auto organizáveis porque eles têm autonomia para definir qual tarefa vai ser puxada para o próximo passo.
  4. É um sistema de estimativa de prioridades, portanto as histórias do topo são os que tem maior importância na sprint, sendo os de baixo os últimos possíveis a serem concluídos.
  5. São unidade relativas de medida usadas por times Scrum para mensurar a quantidade de esforço necessário para implementar uma história de usuário. É uma espécie de métrica que procura estabelecer possíveis acordos de produtividade respeitando o ritmo de cada membro da equipe.
  6. Sprint review é uma reunião para mostrar os resultados de um sprint. Já a Sprint Retrospective é uma reflexão da sprint que busca identificar pontos de melhoria, no processo, nas pessoas, nos relacionamentos e nas ferramentas usadas.
  7. A Sprint poderá ser cancelada se o objetivo da Sprint se tornar obsoleto. Isto pode ocorrer se a organização mudar sua direção ou se as condições do mercado ou das tecnologias mudarem. Geralmente a Sprint deve ser cancelada se ela não faz mais sentido de acordo com as circunstâncias. No entanto, devido a curta duração da Sprint, raramente cancelamentos fazem sentido.
  8. a) “Eu como usuário desejo gerenciar meus dados e interagir com o conteúdo disponível na plataforma”.  
b)
    - “Eu como usuário desejo alterar os dados da minha conta sempre que possível”
    - “Eu como usuário desejo modificar minha foto de perfil da minha conta cadastrada na plataforma”.
    - “Eu como usuário desejo visualizar as notícias expostas no feed da plataforma.”
    - “Eu como usuário desejo publicar um comentário na notícia que eu tenha interesse.”
    - “Eu como usuário desejo salvar minhas postagens favoritas.”

c) Nas funcionalidades referentes a conta de usuário obrigatoriamente ele precisaria estar logado para que possa realizar as tarefas desejadas, o que difere das tarefas relacionadas a publicação, já que comentar, curtir, com exceção de salvar, não dependem de login.

As tarefas no geral pertencem a duas sessões distintas do sistema, portanto em questão de desenvolvimento elas não podem se misturar e o ideal seria começar pelas de conta de usuário que se referem também a funcionalidades básicas como o cadastro e o login.

9. Sim, assumindo que A pela sua pontuação talvez tenha um ritmo de engajamento e empenho maior na execução das tarefas, o ritmo de trabalho deve estar conseguindo funcionar com os prazos e isso deve estar influenciando na velocidade do processo.
10. Kanban
- Fluxo contínuo
  - Sem funções existentes
  - Entregas a critério da equipe
  - Sujeito a mudanças repentinas
- Scrum
- Sprints regularmente definidas
  - Papéis definidos de cada membro da equipe
  - Todo final de sprint passa por aprovação e caso seja rejeitada a tarefa correspondente volta para a sprint seguinte.
  - As equipes se esforçam para não fazer alterações no meio do prazo da sprint, para não prejudicar o ritmo do projeto.
11. Quadro Kanban
- As tarefas seguem um fluxo de linha de montagem, sendo a do backlog a única que permanece fixa enquanto as funcionalidades vão sendo puxadas à medida que são concluídas.
  - Não existem revisões por etapa, já que o foco é apenas no cumprimento das tarefas.
  - É mais leve e menos quanto ao progresso de desenvolvimento.
- Quadro Scrum
- Permite que toda a equipe acompanhe os prazos e o fluxo das tarefas
  - Ele divide os artefatos entre a equipe de acordo com a complexidade da tarefa e o ritmo de produtividade coletiva.
12. A implementação excedeu o número WIP de tarefas possíveis, já que seu limite é 5 e no quadro existem 6 sendo 3 em desenvolvimento e outras 3 concluídas.
13. Ajudar nas três tarefas de validação porque caso o WIP seja ignorado o pessoal da implementação vai se sobrecarregar.
14. Quando a equipe encaminha atividades mais complexas em vez de terminar as que já estão encaminhadas, ou quando tem acúmulo de tarefas não iniciadas.
15. Recursos da metodologia Waterfall
- Processo sequencial rigorosamente documentado e planejado.
  - Detalhamento individual das fases de desenvolvimento, uma delas a de design
  - Requisitos não flexíveis.
- Recursos da metodologia Scrum
- Definição de papéis, artefatos e eventos / tarefas
  - Backlog do Produto
  - Gráfico de Burndown
  - Revisão da Sprint e Retrospectiva
- Recursos da metodologia Kanban
- Backlog do Produto
  - Etapas de Desenvolvimento (Especificação, Implementação e Revisão)
  - Limite WIP
16. A  $(4 * 0,5) = 2$ ;  
B  $(3 * 0,5) = 1,5$  ou 2;  
C  $(10 * 0,5) = 5$ ;  
D  $(5 * 0,5) = 2,5$  ou 3;
17. a) Recomendaria o Kanban por ele ser mais leve e ter uma flexibilidade considerável em relação ao processo de implementação e não ter tanta rigidez de papeis como o Scrum.  
b) Sistemas automotivos ou que envolvam processos de engenharia tradicionais.

18. Waterfall – Alta  
Evolucionário – Médio  
Ágil – Médio  
Facebook – Médio  
Deployment Contínuo – Baixo

19. Por conta da duração que é maior variando de semanas para meses, sendo diferentes do Waterfall por não seguirem um fluxo contínuo sequencial.