

Modelagem ágil de requisitos

Lista de exercícios

Estudante: Nicolas Chagas Souza

Matrícula: 20/0042327

1. O que os princípios de desenvolvimento Ágil prioriza?

- Indivíduos e interações acima de processos e ferramentas.
- Software operacional acima de documentação completa.
- Colaboração dos clientes acima de negociação contratual.
- Respostas a mudanças acima de seguir um plano.

Fonte: [1]

2. Por que o desenvolvimento Ágil é importante?

Os métodos ágeis visam sanar fraquezas reais e perceptíveis da engenharia de software convencional, mas não é indicado para todos os projetos, produtos, pessoas e situações. Tampouco é a antítese da prática de engenharia de software consistente e pode ser aplicado como uma filosofia geral para os trabalhos de software.

O desenvolvimento ágil é importante por fornecer uma alternativa à engenharia convencional mais adaptada ao ambiente mais moderno de sistemas, que é mais acelerado e está em constante mudança. Essa metodologia tem se mostrado capaz de entregar sistemas corretos rapidamente.

Fonte: [1]

3. Quais são as etapas envolvidas desenvolvimento Ágil?

As etapas de comunicação, planejamento, modelagem, construção e emprego, mas na forma de tarefas mínimas que impulsionam a equipe para o desenvolvimento e para a entrega.

Fonte: [1]

4. Como garantir que o trabalho do desenvolvimento Ágil foi realizado corretamente?

O trabalho está correto quando a equipe ágil concorda que o processo funciona e produz incrementos de software passíveis de entrega, que satisfazem o cliente.

Fonte: [1]

5. O que é Scrum?

É um método de desenvolvimento ágil de software, que foi concebido no início dos anos 1990. Os seus princípios são consistentes com o manifesto ágil, e seu processo engloba as atividades de: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega

Fonte: [1]

6. O que são Backlog e Sprints?

O *backlog* é uma lista com prioridades dos requisitos ou funcionalidades do projeto que fornecem valor comercial ao cliente. Os itens podem ser adicionados ao backlog a qualquer momento do projeto.

As *sprints* são unidades de trabalho solicitadas para atingir um requisito estabelecido no *backlog* e que precisa ser ajustado dentro de uma janela de tempo.

Alterações não são introduzidas durante execução de *sprints*, o que permite que os membros de uma equipe trabalhem de forma estável.

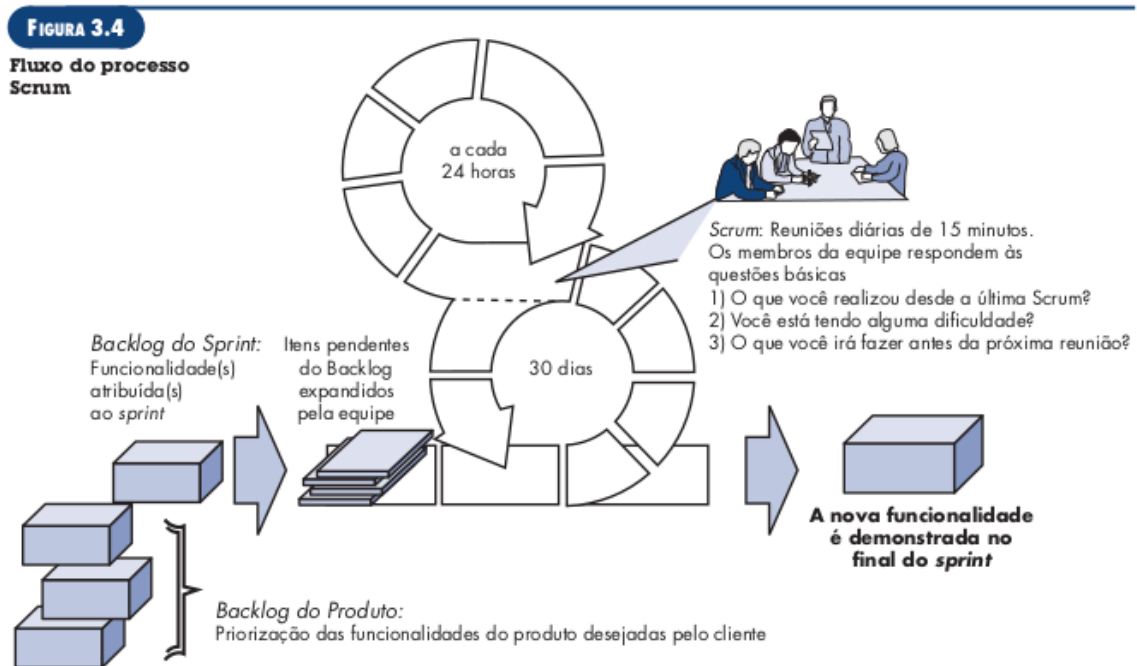


Figura 1: Fluxo do processo Scrum. Fonte: [1]

Fonte: [1]

7. O que é Backlog do Produto (Product Backlog) e Backlog do Sprint (Sprint Backlog)?

O backlog do produto é a priorização das funcionalidades do projeto, desejadas pelo cliente. O backlog da sprint é o conjunto de atividades atribuídas à sprint.

Fonte: [1]

8. O que são Reuniões Scrum, Scrum Master e Product Owner?


Reuniões Scrum são reuniões curtas, tipicamente de 15 minutos, realizadas diariamente pela equipe Scrum, durante a qual três perguntas chave são respondidas por todos os membros da equipe:

- O que você realizou desde a última reunião de equipe?
- Quais obstáculos está encontrando?
- O que planeja realizar até a próxima reunião da equipe? Scrum master é um líder de equipe, que conduz a reunião scrum e avalia as respostas e cada integrante.

O product owner define os itens que compõem o backlog, faz a priorização destes e descreve-os para a equipe.

Fontes: [1] e [2]

9. Defina uma persona do Product Owner do seu projeto da disciplina

Persona	Product Owner
Nome fictício	Lívia Marques
Foto	 Figura 1: Persona Lívia Marques. Fonte: [3]
Cargo	Professora de xadrez
Dados demográficos	<ul style="list-style-type: none">• 26 anos• Noiva• Licenciada em Matemática• Mora em Taguatinga, DF
Status	Product Owner
Objetivos	Ela almeja ensinar os seus alunos da forma mais didática e divertida possível, para que eles desenvolvam o raciocínio lógico e participem de campeonatos. Ela possui 4 turmas de xadrez, de níveis iniciante, básico, intermediário e

Persona	Product Owner avançado, com alunos de idades diversas em cada uma. Ela deseja completar suas tarefas de maneira rápida, não cometer erros,
Tarefas	As principais tarefas de Livia no trabalho são: <ul style="list-style-type: none"> • Ensinar alunos iniciantes os movimentos iniciais do xadrez • Ensinar estratégias com alunos dos níveis básico e intermediário • Propor desafios e ensinar modalidades diferentes para alunos do nível avançado
Relacionamentos	Livia é uma professora muito querida por seus estudantes e colegas de trabalho, apesar de não ser muito comunicativa, é uma pessoa prestativa e atenciosa. Ela possui pequenos grupos de amigos e um noivo que a apoia bastante no trabalho.
Requisitos	Ela precisa de um sistema onde possa promover campeonatos entre os seus alunos, disponibilizar atividades para os alunos resolverem e exercitar suas próximas habilidades.
Expectativas	O sistema deve possuir funcionalidades destinadas para diferentes graus de habilidade com tecnologia e deve possuir ícones que auxiliem seus alunos mais novos a utilizarem a plataforma.

10. O que são histórias de usuários (User Stories)? Qual a estrutura que elas devem ser escritas?

A especificação dos itens em um *backlog* são feitas em termos de histórias de usuários, que são um registro de requisitos focados em o que são os requisitos e não em como serão implementados. Possuem o seguinte formato: "Eu, como [papel], quero [o que], pelo [motivo]" As histórias de usuário devem ser curtas, detalhadas e específicas.

Fonte: [2]

11. Apresente dois exemplos de histórias de usuários (User Stories)?

Exemplo de uma história de usuário referente à plataforma **Aprender**. Eu, como estudante, quero visualizar as próximas tarefas a serem entregues para me organizar melhor.

Exemplo de uma história de usuário referente à plataforma **lichess**: Eu, como usuário, desejo jogar partidas de xadrez online contra adversários reais para me preparar para os campeonatos de xadrez.

12. Qual a diferença entre Tema, Épico e histórias de usuários (User Stories)? Forneça um exemplo

Temas, épicos e histórias de usuário apresentam diferentes níveis de especificação de requisitos. Um tema define um grupo comum de épicos, sendo que um épico é uma história de usuário que pode ser melhor detalhada. Um exemplo encontra-se na Tabela 1.

Tema	Épico	História de Usuário
Tutoriais de xadrez	Eu, como usuário, desejo praticar movimentos de xadrez para exercitar minhas habilidades.	Eu, como usuário, desejo resolver quebra cabeças de xadrez para exercitar minhas habilidades.
		Eu, como usuário, desejo resolver quebra cabeças de xadrez para exercitar minhas habilidades.
	Eu, como usuário, desejo aprender movimentos de xadrez para aumentar meu repertório de técnicas.	Eu, como usuário, desejo solucionar tutoriais guiados de xadrez para aprender movimentos.
		Eu, como administrador, desejo criar novos tutoriais de movimentos para aumentar o público alvo da plataforma.

Tabela 1: Exemplo de tema, épico e histórias de usuário. Fonte: autor.

Bibliografia

- [1] PRESSMAN R., MAXIM B. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional 8ª. Ed, 2016. [2] SERRANO M., SERRANO. M. Slides: Requisitos - Aula 15.
- [3] This Person Doesn't Exist: <https://thispersondoesnotexist.com/>
- [4] Personas - Usability.gov: <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/personas.html/>