**Avaliação I – PB Mulesoft 2022**

**1.**O Scrum possui algumas bases fundamentais em que os outros artefatos se baseaim, descreva quais são esses pilares e o que significam cada um.

**Transparência de informações:** todos sabem o que ocorre durante todo o processo e são responsáveis pelo todo**.  Inspeção:** cada etapa ou avanço deve ser inspecionado, de modo a identificar se são necessárias possíveis mudanças ou adaptações.  **Capacidade de adaptação:** se no processo anterior forem identificadas necessidades de mudanças é crucial que o time Scrum esteja preparado e capacitado para realiza-las. O produto pode ir sendo adaptado a todo momento até o fim do projeto, e dependendo do andamento do mesmo até o próprio Scrum pode ir sendo adaptado visando melhorias.

**2.** José iniciou sua jornada recentemente com git e não está conseguindo publicar seu

arquivo README e a classe Product.js que acabou de criar. O erro do git dá a

seguinte informação:

Untracked files: README, Product.js

Por que esse “erro” de “Untracked files” ocorreu e qual comando resolveria o problema?

Esta mensagem se da, quando esquecemos de commitar um arquivo e damos um git status, para resolver basta dar um git add . como ele sugere o programa, ele irá adicionar o arquivos para commitar e resolvera o problema.

**3.** O time de desenvolvimento analisou e descobriu que o projeto está gerando

arquivos pesados e desnecessários para serem “commitados” no repositório git. Em

qual arquivo você deve incluir a lista de extensões para que esses arquivos

desnecessários sejam desconsiderados?

O Git usa um arquivo oculto chamado**.** **gitignore** para indicar quais arquivos ou tipos de arquivos precisam ser ignorados ou que são desnecessário.

**4.** Com suas palavras, descreva as vantagens de utilizar o Scrum no seu projeto.

O uso de Scrum traz muita vantagem quando existe incerteza sobre o que você precisa produzir ou como produzir isso. O gerenciamento de projetos não é uma tarefa nada fácil e demanda colaboração de toda a equipe. Para que haja bons resultados e qualidade nos processos é necessário que haja um planejamento prévio, uma escolha de um time qualificado, uma coordenação eficiente e uma boa comunicação com o cliente.

**5.** José foi promovido de seu cargo anterior e se tornou o novo Product Owner do time,

quais são suas novas responsabilidades como PO?

O Product Owner é um dos três papéis fundamentais da [metodologia ágil](https://robsoncamargo.com.br/blog/o-que-e-metodologia-agil) Scrum. Está no centro do desenvolvimento do produto e podemos considerá-lo a pessoa responsável pelos negócios, com função de priorizar as entregas. Sendo assim, José terá a função de fazer com que todos entendam o que precisa ser feito para proporcionar valor ao produto e também transmitir tudo isso de forma clara e muito detalhada. Além de saber o que precisa ser feito, José terá que saber em que ordem as atividades vão ocorrer para promover o desenvolvimento do produto. É ele quem vai “puxar” sprint a sprint do produto. Colocando o que deve ser realizado na ordem certa, ele que vai otimizar o valor do trabalho realizado pela equipe de desenvolvimento.

**6.** Crie um repositório no github com o nome pb-molesoft-av01 (caso ainda não tenha conta, será necessário criar, o github é gratuito para projetos open sorce), para entrega final esse repositório devera ter a estrutura abaixo para as pastas:

teorica

pratica

Javascript

Java

Suas repostas, códigos e arquivos deverão ser armazenados nesse repositório de acordo com cada tipo.

**7.** Um cliente está com problemas por falta de moedas e precisa otimizar o troco, precisamos adicionar uma função no seu sistema para ajudar a calcular a utilização de menos moedas possíveis para devolver um troco. Desenvolva em JavaScript uma lógica para calcular determinado valor em menos moedas possíveis. Utilizando o HTML disponibilize um campo para digitar o valor que será calculado e um botão para efetuar o calculo. Quando pressionar o botão deve fazer o calculo e mostrar o resultado com o total de moedas e a divisão por valores utilizados entre 50, 25, 10, 5 e 1 centavos. Como exemplo, após digitar 2.36 o resultado esperado deve ser:

Total de moedas: 6

Sendo:

4 de 50 centavos

1 de 25 centavos

1 de 10 centavos

0 de 5 centavos

1 de 1 centavo

**8.** Um cliente deseja adicionar em seu site um jogo com perguntas e repostas sobre seus produtos e distribuir voucher para os ganhadores. Como protótipo escreva um programa em Java que tem como objetivo ser um quiz de perguntas e respostas. Utilizando o console, você perguntará ao usuário e ele responderá. Apos a reposta do usuário, você precisa informar se ele acertou ou errou e passar para próxima pergunta (enquanto ouver próxima). No começo, antes das perguntas o programa deve pedir ao usuário digitar o nome do jogador. Utilize Array para guardar as informações como as peguntas e repostas. No final das perguntas deve mostrar o resultado final com os erros e acertos (como no exemplo abaixo):

Jogador: Fulano de Tal

Acertos: 6

Erros: 4

**9.** Um cliente quer personalizar as mensagens de boas vindas quando um usuário

acessa o sistema. Escreva um programa em Java que tem como objetivo validar se

um usuário e senha existem no sistema. Se o usuário e a senha estiverem corretos

(Deixei um usuário e senha fictício cadastrados para validar), o usuário deverá

receber uma mensagem de acordo com o horário. (Utilizem arrays para armazenar os dados):

**Se for das 6h as 11h59 da manhã, receberá “Bom dia, você se logou ao nosso sistema.”**

**Se for das 12 has 17h59 da tarde, receberá “Boa tarde, você se logou ao nosso sistema.”**

**Se for das 18h as 23h59 da noite, receberá “Boa noite, você se logou ao nosso sistema.”**

**Se for das 0h as 05h59 da madrugada, receberá “Boa madrugada, você se logou ao nosso sistema.”**

**Se o usuário ou senha for inválidos, deverá exibir a mensagem: “Usuário e/ou senha incorretos.**

**10.** Um cliente vai distribuir um bônus para seus funcionários, como requisito do calculo

ele determinou as regras: Se o usuário receber até R$ 1.000 reais, receberá 20% de

bonificação. Se receber acima de R$ 1.000 e menos que R$ 2.000, recebe 10%. Se

for acima de R$ 2.000, em vez de bonificação, o funcionário terá um desconto de 10%.

Para isso ele precisa de uma função no seu sistema para fazer esse calculo.

Escreva um programa **Java** que tem como objetivo validar e calcular se um

determinado funcionário tem direito a bonificação. Utilizando o console o programa

precisa receber a quantidade de funcionários que serão cadastrados e após isso, o

programa deve armazenar o nome e o salário de cada funcionário. No fim do

programa, deverá ter uma saída com os nomes dos funcionários, salário, bônus ou

desconto e o salário líquido (utilizem arrays para armazenar os dados), como exemplo:

Resultado do calculo do bônus:

Funcionário Fulano de Tal

Salário: 1200,00

Bónus: 120,00

Salário Liquido: 1320,00

Funcionário Sicrano De Novo

Salário: 3000,00

Desconto: 300,00

Salário Liquido: 2700,00

Funcionário Beltrano da Silva

Salário: 700,00

Bónus: 140,00

Salário Liquido: 840,00

* Essa questão a gente viu, João. No command ou git bash. Dica: quando o arquivo aí da está untracked é porque ainda não demos um git add nele. É que quando a gente

cara eu fiz o html dela chamando o arquivo em js usei <form action="">

<input type="text" name="name" id="name" placeholder="digite o valor aqui">

<input type="submit" id="send" value="enviar"></form> depois fiz o js usando document.querySelector e tals falta só terminar a function no js

[23:45, 24/08/2022] +55 16 99315-9302: Po mano pra calcular na function vc primeiro tem que pegar o valor

[23:45, 24/08/2022] +55 16 99315-9302: Dps vc multiplica o msm por 100

[23:45, 24/08/2022] +55 16 99315-9302: E faz cast pra deixar ele int

[23:47, 24/08/2022] +55 16 99315-9302: Dps vc divide o valor e vai ter o numero de moedas 50

[23:47, 24/08/2022] +55 16 99315-9302: E dps vc vai faz o modulo e com o resultado do modulo vc vai ter como calcular as moedas de 25

[23:48, 24/08/2022] +55 16 99315-9302: E repete isso ate chegar ao 1 centavo

Sobre essa mesma questão gente, quando eu tava fazendo eu percebi q no exemplo o total da 6, mas não seriam 7 (4+1+1+1)? Será q não é pra considerar o 1 centavo?

Tu pode tentar fazer uma array, com as tuas variáveis de "quantidade de moedas " e fazer um "for" pra somar os elementos que tem dentro da array, que no caso é a quantidade de moedas no total.

É como se a quantidade da minha function fosse formar um novo array, aí a quantidade de elementos dentro desse array vai ser o total