



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMIÁRIDO – UFERSA
CAMPUS ANGICOS**

Professor Ramiro de Vasconcelos dos Santos Júnior, M.Sc.

Disciplina – Princípios de Engenharia de Software

Atividade 01

1. Por que a entrega e implantação rápidas de novos sistemas costumam ser mais importantes para as empresas do que sua funcionalidade detalhada?
 - a) Porque as empresas priorizam a velocidade em vez da qualidade
 - b) Porque a entrega e implantação rápidas permitem às empresas responder rapidamente às mudanças nas condições de mercado e às necessidades dos clientes
 - c) Porque a funcionalidade detalhada não é importante para as empresas
 - d) Porque a entrega e implantação rápidas são mais baratas do que desenvolver funcionalidade detalhada
2. Como os princípios relacionados aos métodos ágeis levam ao desenvolvimento e implantação acelerados do software?
 - a) Concentrando-se em entregar software funcionando rapidamente e respondendo às mudanças nos requisitos
 - b) Usando uma abordagem rígida, dirigida por plano, para o desenvolvimento
 - c) Ignorando o feedback do cliente e concentrando-se apenas no plano inicial
 - d) Desenvolvendo software isoladamente, sem colaboração ou comunicação com o cliente
3. Quais são as vantagens e desvantagens de usar histórias de usuário, escritas em cartões de história, para descrever requisitos na Programação Extrema?
 - a) Vantagens: As histórias de usuário são fáceis de entender, concisas e focadas nas necessidades do usuário; Desvantagens: As histórias de usuário podem não fornecer detalhes suficientes ou podem ser difíceis de priorizar
 - b) Vantagens: As histórias de usuário fornecem especificações técnicas detalhadas; Desvantagens: As histórias de usuário são difíceis para as partes interessadas não técnicas entenderem
 - c) Vantagens: As histórias de usuário são fáceis de escrever e podem ser concluídas rapidamente; Desvantagens: As histórias de usuário não fornecem nenhuma informação sobre as necessidades ou requisitos do usuário

d) Vantagens: As histórias de usuário são abrangentes e fornecem todas as informações necessárias; Desvantagens: As histórias de usuário consomem tempo para escrever e podem atrasar o processo de desenvolvimento

4. Por que o desenvolvimento com testes apriori (test-first) ajuda os programadores a desenvolver uma melhor compreensão dos requisitos do sistema? Quais são as dificuldades potenciais com esse tipo de desenvolvimento com testes?

a) O desenvolvimento com testes apriori ajuda os programadores a entender os requisitos, forçando-os a pensar sobre como o sistema deve se comportar antes de escrever o código; Dificuldades podem incluir escrever testes eficazes e garantir que os testes reflitam com precisão os requisitos

b) O desenvolvimento com testes apriori ajuda os programadores a entender os requisitos, permitindo-lhes escrever código sem se preocupar com testes; Dificuldades podem incluir falta de cobertura de teste e dificuldade em manter os testes à medida que o código base muda

c) O desenvolvimento com testes apriori ajuda os programadores a entender os requisitos, fornecendo especificações técnicas detalhadas; Dificuldades podem incluir dificuldade em entender as especificações e traduzi-las em testes

d) O desenvolvimento com testes apriori ajuda os programadores a entender os requisitos, permitindo-lhes concentrar-se exclusivamente na escrita do código; Dificuldades podem incluir falta de compreensão das necessidades do usuário e dificuldade em garantir que o código atenda essas necessidades

5. Compare as abordagens ágeis para o gerenciamento de projetos com as abordagens convencionais dirigidas por plano. Pode utilizar o Scrum como exemplo para a abordagem ágil.