Tecn

ó

logo

em

Sistemas

para

Internet

Engenharia

de

Software

Profa.

Francenila

Rodrigues



**Lista de Exercícios 02 – 1º Bimestre**

1. O que motivou o surgimento das metodologias ágeis?

**A razão pela qual sugiram os métodos ágeis é fazer frente aos modelos tradicionais, apontados como lentos e burocráticos, com o objetivo de reduzir o ciclo de desenvolvimento em semanas ou meses nos modelos conservadores, esse ciclo pode durar anos.**

1. Qual é o objetivo do manifesto ágil?

**Satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado.**

1. No Scrum, o que deve ocorrer ao final de cada Sprint?

**O time de desenvolvimento realiza uma reunião de revisão, conhecida como Sprint Review. Essa reunião deve incluir o time de desenvolvimento, o gerente do projeto e o Product Owner para compartilhar as funções implementadas durante o sprint e apresentar os resultados obtidos.**

1. Como a equipe (time) avalia a duração de cada atividade para que possam estimar o tamanho do trabalho?

**Requisitos dos recursos da atividade, esta etapa identifica cada tipo e as quantidades de recursos que será necessária para cada atividade. Estes requisitos podem ser agregados para determinar os recursos de cada trabalho realizado, onde a quantidade de detalhes e o nível de especificação das descrições de cada requisito podem variar conforme a área em que está sendo aplicação. Já a documentação dos requisitos para cada atividade pode incluir as premissas que foram feitas na determinação de qual tipo de recurso serão aplicados, suas disponibilidades e a quantidade que serão usadas.**

1. Dentre os papéis da metodologia ágil Scrum está o Scrum Master. NÃO se inclui entre as funções deste papel
   1. Remover impedimentos para o progresso do time de desenvolvimento.
   2. Comunicar claramente a visão, metas e itens de backlog do produto ao time de desenvolvimento.
   3. Determinar para o time de desenvolvimento como os itens de backlog devem ser convertidos em potenciais funcionalidades para entrega.
   4. Entender o planejamento de produto de longo termo em um ambiente empírico.
   5. Ajudar os empregados e envolvidos com o projeto no entendimento e promulgação de Scrum e produtos empíricos.
2. Na fase de desenvolvimento do Scrum, o software é desenvolvido em processos iterativos denominados
   1. Building Products.
   2. Product Backlog.
   3. Sprint.
   4. Product Owner.
   5. Product Backlog Cycle.
3. As Scrum meetings ocorrem
   1. sempre que necessário.
   2. ocasionalmente.
   3. uma vez por semana.
   4. duas vezes por semana.
   5. diariamente.
4. Dentre os papéis da metodologia ágil Scrum está o Scrum Master. NÃO se inclui entre as funções deste papel
   1. remover impedimentos para o progresso do time de desenvolvimento.
   2. comunicar claramente a visão, metas e itens de backlog do produto ao time de desenvolvimento.
   3. determinar para o time de desenvolvimento como os itens de backlog devem ser convertidos em potenciais funcionalidades para entrega.
   4. entender o planejamento de produto de longo termo em um ambiente empírico.
   5. ajudar os empregados e envolvidos com o projeto no entendimento e promulgação de Scrum e produtos empíricos.
5. SCRUM é um framework baseado no modelo ágil. No SCRUM,
   1. o scrum team é a equipe de desenvolvimento, necessariamente dividida em papéis como analista, designer e programador. Em geral o scrum team tem de 10 a 20 pessoas.
   2. as funcionalidades a serem implementadas em cada projeto ( requisitos ou histórias de usuários ) são mantidas em uma lista chamada de scrum board.
   3. o scrum master é um gerente no sentido dos modelos prescritivos. É um líder, um facilitador e um solucionador de conflitos. É ele quem decide quais requisitos são mais importantes.
   4. um dos conceitos mais importantes é o sprint , que consiste em um ciclo de desenvolvimento que, em geral, tem duração de 4 a 7 dias.
   5. o product owner tem, entre outras atribuições, a de indicar quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada sprint . É responsável por conhecer e avaliar as necessidades dos clientes.
6. No âmbito do desenvolvimento ágil de sistemas de informação, é INCORRETO afirmar que, no

SCRUM,

* 1. as atividades são definidas com uma duração fixa.
  2. o foco é nas tarefas e não nos objetivos e resultados.
  3. o desenvolvimento é iterativo e incremental.
  4. cada iteração foca nas necessidades mais prioritárias.
  5. cada iteração é finalizada com funcionalidades completas.