

Questão 1

salvando

O ciclo de vida de um projeto é constituído pelas fases dele, que devem ser cumpridas, numa ordem lógica, para que alcance seu resultado esperado. Ele é composto pelas fases de iniciação, planejamento, execução do trabalho e encerramento do projeto.

Fase	Ações que acontecem em cada etapa do projeto
(1) Iniciação	() Acontece o monitoramento e controle das tarefas.
(2) Planejamento	() Acontece o arquivamento de todos os documentos do projeto.
(3) Execução do trabalho	() Acontece a definição e seleção de um projeto. () Acontece a determinação do que deverá ser feito, como será feito, quem fará, quanto tempo demorará, quanto custará e quais são os riscos envolvidos no projeto.
(4) Encerramento	

Assumindo que a iniciação tem o número 1, o planejamento tem o número 2, a execução do trabalho é número 3 e o encerramento é o número 4, qual seria a ordem correta dos números que se encaixaria, na tabela apresentada, nas ações que acontecem em cada uma das etapas do ciclo de vida do projeto?

A. ☐ 2 - 1 - 4 - 3.

B. ☒ 3 - 4 - 1 - 2.

C. ☐ 2 - 4 - 1 - 3.

Questão 2

O modelo Cascata, também conhecido como modelo _____, é o mais conhecido e ainda bastante utilizado para desenvolvimento de produtos de software. Ele descreve, por meio de _____, bem definidas, o ciclo que o software cumprirá durante o período compreendido entre sua concepção e sua descontinuidade.

Assinale a alternativa que completa as lacunas corretamente:

A. ☐ Tradicional; revisões.

B. ☐ Ágil; tarefas.

C. ☐ Compartilhado; entregas.

D. ☒ Tradicional; etapas.

Questão 3

salvando

XP (Extreme Programming), SCRUM e FDD (Feature-Driven Development) surgiram com a necessidade de melhorar os processos de desenvolvimento de software, e são largamente utilizados atualmente. Assinale a alternativa que apresenta o que são XP, SCRUM e FDD:

A. ☐ Plataformas de produtividade.

B. ☐ Modelos de decisão.

C. ☐ Padrões de codificação.

D. ☐ Ferramentas de Modelagem.

E. ☒ Metodologias ágeis.

Questão 4

Garantir que o *produto* de software está sendo construído com um bom nível de qualidade para a gerente de projetos KOYAMA é uma meta constante.

Embora você possa não encontrar uma definição universal e definitiva para a qualidade aplicada a um *software*, vários fatores são utilizados como medidas e indicadores da qualidade do produto.

Analise as asserções:

I. Entende-se por confiabilidade a capacidade do software de se manter em funcionamento e com o desempenho esperado/estabelecido.

ENQUANTO QUE

II, a Interoperabilidade trata-se da "capacidade de diversos sistemas e organizações trabalharem em conjunto de modo a garantir que pessoas, organizações e sistemas computacionais troquem informações de maneira eficaz e eficiente"

Escolha a alternativa correta:

A. ☐ A primeira asserção é falsa e a segunda é verdadeira.

B. ☐ A primeira asserção é verdadeira e a segunda é falsa.

C. ☐ As duas asserções são falsas.

D. ☐ As duas asserções são verdadeiras.

E. ☒ As duas asserções são verdadeiras e a segunda justifica a primeira.

Questão 5

Sobre o gerenciamento de configuração, analise as afirmativas a seguir:

I- O item de configuração é um elemento unitário ou um grupo de elementos para efeito de controle de versão.

II- O gerenciamento de configuração de software é um conjunto de atividades que foi desenvolvido para administrar as mudanças em todo o ciclo de vida do software.

III- O gerenciamento de configuração nem sempre se faz necessário, pois muitas vezes o projeto possui uma versão única e não ocorrem mudanças;

Agora, assinale a alternativa que apresenta a resposta CORRETA:

A. ☒ Apenas as afirmativas I e II estão corretas;

B. ☐ As afirmativas I, II e III estão corretas.

C. ☐ Apenas as afirmativas I e III estão corretas;

D. ☐ Apenas a afirmativa II está correta;

Questão 6

"O aprendizado do qual estamos tratando decorre do feedback que o software fornece ao cliente quando este o manipula. No desenvolvimento ágil, o conceito de feedback está presente ao longo de todo o desenvolvimento do software e exerce um papel fundamental" (TELES, 2004, p. 42).

Analisar os itens a seguir:

I – Metodologias ágeis diferem da metodologia tradicional principalmente no que tange aos recursos humanos envolvidos no projeto.

II – O cliente é visto como um parceiro nas metodologias ágeis, mesmo que ele mude requisitos do software ao longo do projeto.

III – A metodologia ágil recomenda que o cliente acompanhe o estado do software enquanto ele é criado.

Assinale a alternativa correta:

A. ☐ Somente os itens I e III estão corretos.

B. ☐ Somente o item II está correto.

C. ☒ Todos os itens estão corretos.

Questão 7

A qualidade de software é uma área de conhecimento da engenharia de software que visa garantir a qualidade do software através da definição de processos de desenvolvimento. No entanto, sabe-se que se um software não atender as expectativas do usuário, nada adianta a qualidade. Sabendo disso, analise as afirmativas e marque V para aquelas características importante para um produto de qualidade e que são importantes para o usuário e F para aquelas características dispensáveis em termos de qualidade:

() Produto adequado

() Máxima qualidade

() Entrega dentro do orçamento e do prazo

Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA:

A. ☐ V-V-F;

B. ☐ F-F-F;

C. ☒ V-V-V;

D. ☐ F-F-V;

Questão 8

Com base nas histórias do cliente, o _____ cria uma lista de funcionalidades do sistema chamada Product Backlog. Quando a equipe se reúne para o ciclo de desenvolvimento, conhecido como _____, o Product Owner cria a lista de funcionalidades que serão desenvolvidas naquele ciclo. Essa lista é derivada da primeira, leva o nome de Sprint Backlog e é criada durante a reunião chamada Sprint Planning Meeting. O Sprint dura poucas semanas e, enquanto acontece, nenhuma outra funcionalidade é enviada à equipe.

Assinale a alternativa que contém as palavras que completam as lacunas corretamente e na ordem:

A. ☐ Product Sprint; Sprint.

B. ☐ Scrum Master; Sprint.

C. ☐ Scrum Master; Product Backlog

D. ☒ Product Owner; Sprint.

Questão 9

O desenvolvimento dirigido a testes (TDD, do inglês Test-Driven Development), presente no XP, é uma abordagem para o desenvolvimento de programas em que se intercalam testes e desenvolvimento de código (BECK, 2002; JEFFRIES e MELNIK, 2007).

Assinale a alternativa que apresenta o objetivo desta prática:

- A. ☐ Identificar as falhas do levantamento de requisitos, a fim de mudar as estratégias desta fase.
- B. ☐ Permitir que o cliente tenha acesso às falhas do projeto consideradas impossíveis de corrigir.
- C. ☐ Mensurar, em uma taxa de erros por linha de código, o desempenho dos programadores envolvidos no processo.
- D. ☐ Rastrear o ciclo de uso do software, a fim de detectar as falhas residuais e permanentes do projeto.
- E. ☒ Identificar e corrigir falhas durante o desenvolvimento, e não apenas ao final dele.

Questão 10

Sobre a abordagem com o computador, analise as afirmativas a seguir:

I- É a abordagem mais completa e mais utilizada;

II- Nesta abordagem existe a possibilidade de desenvolver programas específicos para serem usados pelo auditor.

III- Sua aplicação envolve custos baixos e diretos;

Agora, assinale a alternativa que apresenta a resposta CORRETA:

- A. ☐ As afirmativas I, II e III estão corretas.
- B. ☒ Apenas as afirmativas I e II estão corretas;
- C. ☐ Apenas as afirmativas II e III estão corretas;
- D. ☐ Apenas a afirmativa I está correta;

Questão 11

A origem do erro pode variar de acordo com as habilidades dos responsáveis pelas tarefas ao longo do ciclo de vida, porém a identificação de um erro ou falha é a principal causa para conduzir a melhoria no processo de desenvolvimento de software. A busca pela origem da falha de um software é o principal objetivo do engenheiro de testes da HIGASHI Software.

Analise as afirmações consideradas verdadeiras, por PINHEIRO (2015) como sendo um **erro**, quando:
I.O software não faz algo que a especificação estabelece que ele deveria fazer.

II.O software faz algo que a especificação estabelece que ele não deveria fazer.

III.O software faz algo que a especificação não menciona.

IV.O software não faz algo que a especificação não menciona, mas deveria mencionar.

V.O software é difícil de usar, entender ou, na visão do testador, pode ser visto pelo usuário final como não estando correto.

Escolha a alternativa correta:

- A. ☒ Todas são verdadeiras.
- B. ☐ São verdadeiras as afirmações II, IV e V.
- C. ☐ São verdadeiras as afirmações I, II, III e V.

Questão 12

Todos os esforços para o desenvolvimento de um software devem estar baseados em metodologias e ferramentas adequadas para produzir um aplicativo de ótima qualidade. Sendo assim, entende-se que uma das fases do ciclo de vida de um software é a manutenção.

Em relação à manutenção de software, assinale a afirmação verdadeira:

- A. ☐ A necessidade de manutenção em um software revela que ele não foi bem construído.
- B. ☐ A manutenção aplicada para que o software passe por melhorias se chama manutenção corretiva.
- C. ☐ A manutenção deve ser evitada a todo custo, já que os produtos são entregues sempre em seu estado final.
- D. ☐ Não se pode considerar a manutenção parte do ciclo de vida de um software, já que ela é aplicada em todas as fases, de forma independente.
- E. ☒ A manutenção de software é definida como modificações em um produto de software após a entrega ao cliente.

Questão 13

Antes da aplicação de uma entrevista há o planejamento: seus objetivos devem ser fixados, seu local e roteiro definidos e os entrevistados criteriosamente escolhidos. A interação entre entrevistado (especialista do conhecimento) e entrevistador (engenheiro de requisitos) deve buscar revelar conceitos, objetos e a organização do domínio do problema, além de buscar soluções ou projeções de soluções que comporão o domínio da solução (SCHACH, 2008).

Assinale a alternativa que apresenta a fase no ciclo de vida do software em que ocorre a entrevista:

- A. ☐ Validação de Requisitos.
- B. ☐ Avaliação de Requisitos.
- C. ☐ Análise de Requisitos.
- D. ☒ Levantamento de Requisitos.

Questão 14

Sobre os casos de testes, analise as asserções a seguir

I- O caso de teste é um conjunto de condições usadas para teste de software. Ele pode ser desenvolvido para identificar defeitos na estrutura interna do software ou ainda, garantir que os requisitos do software que foi construído sejam plenamente atendidos.

Portanto,

II- casos de teste com baixa qualidade não exercitam partes críticas do programa;

Analisando-se as asserções apresentadas, conclui-se que:

- A. ☒ As duas afirmações são verdadeiras, e a segunda não justifica a primeira.
- B. ☐ A primeira afirmação é falsa, e a segunda é verdadeira.
- C. ☐ A primeira afirmação é verdadeira, e a segunda é falsa.
- D. ☐ As duas afirmações são verdadeiras, e a segunda justifica a primeira.

Questão 15

Sobre verificação e validação, analise as afirmativas a seguir:

I- A verificação busca verificar se o software atende aos requisitos funcionais e não-funcionais não especificados.

II- A validação busca assegurar se o produto atende às expectativas do cliente;

III- Uma maneira de realizar a verificação e validação de forma dinâmica é através dos testes de softwares.

Agora, assinale a alternativa que apresenta a resposta CORRETA:

- A. ☐ Apenas a afirmativa I está correta;
- B. ☐ Apenas a afirmativa II está correta;
- C. ☒ As afirmativas I, II e III estão corretas.
- D. ☐ Apenas as afirmativas I e II estão corretas;

Questão 16

Com relação aos modelos de ciclo de vida de processo de software se pode concluir que delimitam de forma subjetiva, mas que auxilia na gestão da evolução do início ao final de um projeto. Os modelos de Ciclo de Vida de processo de software são descrições abstratas do processo de desenvolvimento, mostrando as principais atividades e informações usadas na produção e manutenção de software, bem como a ordem em que as atividades devem ser executadas. Analise as seguintes asserções.

I- O modelo de desenvolvimento em cascata considera que o processo é composto por várias etapas que são executadas de forma sistemática e sequencial

PORQUE

II- acrescenta aspectos gerenciais (planejamento, controle e tomada de decisão) ao processo de desenvolvimento de software.

Acerca dessas asserções, assinale a opção correta.

- A. ☐ Tanto a primeira quanto a segunda asserções são proposições falsas.
- B. ☐ A primeira asserção é uma proposição verdadeira, e a segunda, uma proposição falsa.
- C. ☐ A primeira asserção é uma proposição falsa, e a segunda, uma proposição verdadeira.
- D. ☐ As duas asserções são proposições verdadeiras, mas a segunda não é uma justificativa correta da primeira.
- E. ☒ As duas asserções são proposições verdadeiras, e a segunda é uma justificativa correta da primeira.