

Exame de Época Normal – 2019-01-15 15h00. Duração: 90min.**A1**

NOME: _____

NR. MEC: _____

Questões de escolha múltipla: **responda na grelha**, assinalando uma opção por pergunta (pretende-se a opção verdadeira e, havendo várias que possam ser consideradas verdadeiras, pretende-se a mais abrangente); as não-respostas valem zero; **respostas erradas descontam** $\frac{1}{4}$ da cotação; as respostas assinaladas de forma ambígua serão consideradas não-respostas. Questões 24 e 25: responder no espaço vazio, no final do enunciado.

Grelha de respostas da escolha múltipla (perguntas 1 a 23):

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
a)																							
b)																							
c)																							
d)																							
e)																							

P1.

O método *Unified Process* prevê quatro fases principais no desenvolvimento do projeto, cada qual com um objetivo a atingir (*milestone*) para se poder avançar, por esta ordem:

- 1/ Definição das histórias de utilização; 2/ Gestão ativa do *backlog*; 3/ Arquitetura técnica validada; 4/ Implementação da solução concluída.
- 1/ Preparação do documento de Visão; 2/ Demonstração de protótipos exploratórios; 3/ Produto implementado; 4/ Testes no cliente.
- 1/ Plano para o projeto definido; 2/ Análise de requisitos terminada; 3/ Arquitetura técnica do produto definida; 4/ Implementação da solução concluída.
- 1/ Definição dos casos de utilização; 2/ implementação do protótipo exploratório; 3/ definição da arquitetura; 4/ Implementação do produto concluída.
- 1/ Decisão de avançar ou parar o projeto; 2/ Arquitetura técnica definida e validada; 3/ Funcionalidades da primeira versão do produto implementadas; 4/ Solução instalada e aceite pelo cliente.

P2.

Uma das principais razões para se utilizar métodos ágeis de desenvolvimento, em detrimento dos métodos sequenciais, é a diminuição do risco do projeto. Que prática é decisiva para a mitigação do risco:

- A ordem dos itens na pilha do *backlog* é imutável, tornando o projeto mais previsível.
- Os projetos são mais pequenos e não se gasta tanto tempo em tarefas de coordenação e documentação.
- O teste do software é deslocado para o início do projeto, garantido sempre que há tempo para o fazer.
- O projeto está dividido em iterações autónomas e independentes.
- A entrega frequente de valor diminui a probabilidade de eventuais divergências na perceção dos requisitos.

P3.

Os requisitos devem apresentar as características conhecidas por S.M.A.R.T. Identifique, na lista, um requisito não-funcional adequadamente formulado.

- “O sistema deve permitir a transferência de saldo entre contas do mesmo gestor.”
- “O utilizador deve poder exportar uma cópia de todos os seus dados, mantidos no sistema, para um documento PDF.”
- “Usar uma estrutura visual de elementos intuitiva por forma a tornar a experiência de utilização agradável”
- “A renovação do aluguer tem de ser realizada até 24 horas antes de terminar o tempo já contratado.”
- “A resposta com a autorização por parte do sistema de micro-pagamentos não pode demorar mais de 2 segundos.”

P4.

Os casos de utilização e os requisitos funcionais descrevem um sistema segundo uma perspetiva de “caixa opaca”. Qual a relação que se aplica entre estas duas técnicas:

- Os requisitos funcionais descrevem o sistema com texto, enquanto que os casos de utilização recorrem a uma linguagem visual.
- Os casos de utilização consideram as necessidades dos atores; os requisitos funcionais consideram o sistema como um todo.
- Os casos de utilização captam os requisitos funcionais de forma contextualizada, nas descrições estruturadas dos cenários de interação.
- Os casos de utilização captam apenas requisitos não-funcionais.
- É sempre necessário desenvolver a documentação detalhada dos casos de utilização e o documento de requisitos funcionais (SRS).

P5.

Os conceitos de Ator e Persona são usados na análise de sistemas para descrever cenários de uso de um sistema.

- Uma Persona é uma forma mais específica de um Ator (relação de herança).
- A Persona é uma instância/concretização de um Ator.

- c) A Persona e o Actor podem ser representados no Diagrama de Casos de Utilização.
- d) Persona e Ator não estão associados, pois a Persona não pode ser usada para modelar um sistema externo, e o Ator sim.
- e) A inclusão de Personas na Análise é desaconselhada porque o conceito não existe na UML.

P6.

A arquitetura trata da tomada das grandes decisões técnicas em relação ao sistema a desenvolver, tendo em conta os atributos de qualidade pretendidos. Um exemplo de um assunto/decisão de arquitetura é:

- a) Especificar os cenários de interoperação com sistemas externos e as tecnologias selecionadas para os implementar.
- b) Definir estratégias de distribuição de carga para garantir a disponibilidade do sistema em utilização contínua, com 1000 sessões simultâneas.
- c) Definir os mecanismos técnicos para separar a informação pessoal da informação operacional, para dar resposta aos requisitos previstos no RGPD.
- d) Todas as opções anteriores são corretas.
- e) Nenhuma das opções anterior é correta.

P7.

Os padrões de desenho fornecem soluções conhecidas para problemas de programação comuns. Alguns exemplos de padrões relacionados com a criação de objetos (*creational*) são:

- a) Abstract Factory, Factory Method, Singleton.
- b) Façade, Adaptor, Singleton.
- c) Façade, Adaptor, Strategy.
- d) Observer, Visitor, Strategy.
- e) Cohesion, Single Responsibility, Observer.

P8.

Um dos princípios "SOLID" para o desenho por objetos, preconiza a segregação das interfaces. Como é que esse princípio deve ser usado pelo programador?

- a) Evitar a utilização de interfaces, preferindo a utilização de classes abstratas.
- b) Criar interfaces específicas, evitando que os clientes dependam de interfaces que não utilizam.
- c) Construir classes coesas, que apresentam uma única responsabilidade.
- d) Manter reduzido o número de classes que implementam uma interface.
- e) Usar o padrão "Façade" para isolar a classe cliente da implementação (complexa) do serviço.

P9.

No cerne da abordagem TDD (*test-driven development*), está um ciclo de trabalho com um fluxo característico. Como se desenrola o trabalho do programador?

- a) Adicionar um pequeno teste; executar os testes e verificar que o novo está a falhar; implementar as alterações suficientes para o teste passar; executar os testes e verificar que o novo passa; rever o código para o tornar mais claro.

- b) Implementar as alterações relativas ao novo incremento; adicionar um teste; executar os testes até se verificar que o novo teste passa.
- c) Melhorar a clareza do código; implementar um pequeno incremento; escrever um teste para confirmar que o incremento faz o esperado.
- d) Executar o código; identificar problemas com o incremento implementado; usar ferramenta de *debugging* para encontrar a origem; resolver os erros.
- e) Criar testes funcionais a partir das histórias (*"user stories"*); implementar as funcionalidades necessárias (para os testes passarem); suplementar o projeto com testes unitários.

P10.

Uma forma comum de alinhar as histórias do utilizador (*user stories*) e os métodos de garantia de qualidade do software é:

- a) As histórias são usadas diretamente para alimentar testes automáticos, na web.
- b) As histórias descrevem os objetivos que as *personas* pretendem realizar no sistema, utilizando o modelo "Sendo um...Quero [realizar]...De modo a...".
- c) As histórias são suplementadas com a descrição de cenários genéricos, identificando as sequências alternativas em caso de erro.
- d) As histórias incluem cenários concretos, representativos das situações de sucesso.
- e) As histórias são suplementadas com a descrição de cenários concretos, que estabelecem as condições de aceitação do incremento.

P11.

Qual das seguintes sequências de passos deve ocorrer num processo de Integração Contínua?

- a) Entrega de código (*commit*), resolução de dependências e compilação no ambiente de integração, execução dos testes automáticos, disponibilização de *feedback* quanto ao estado da *build*.
- b) Entrega de código (*commit*) pelo programador, testes de aceitação, testes unitários.
- c) Entrega de código (*commit*), testes unitários automáticos, testes de aceitação automáticos, instalação em produção.
- d) Detecção de alterações ao código na *workstation* do programador, execução de testes automáticos, instalação no ambiente de pré-produção.
- e) Detecção de novo código no repositório, testes automáticos, correção automática dos erros.

P12.

Na terminologia dos projetos de desenvolvimento ágil, o que é a velocidade da equipa (numa iteração)?

- a) O número de submissões para o repositório partilhado (*commits*), por iteração.
- b) O número de histórias (*use stories*) completadas e aceites por iteração.
- c) O número de entregas (de incrementos à solução) feitas ao cliente, e aceites.
- d) Os pontos acumulados das histórias implementadas, por iteração.

- e) O número de linhas de código (LoC) implementas pela equipa, por iteração.

P13.

O modelo do domínio é construído na Análise, para mapear os conceitos do universo de discurso.

- As classes do modelo do domínio são as mesmas classes do código e por isso existe uma continuidade.
- As classes do modelo do domínio captam a estrutura da informação; terão utilidade posterior para desenhar a base de dados, mas não o código.
- Os conceitos identificados no modelo do domínio serão candidatos naturais a constituir classes de programação, numa linguagem por objetos.
- A estrutura dos dados de um problema é muito volátil e, por isso, o modelo do domínio é provisório e vai ser alterado.
- O modelo do domínio só é construído para projetos que requerem a utilização de bases de dados.

P14.

Qual o papel característico do Analista numa equipa de desenvolvimento?

- É o representante dos interesses dos *stakeholders* do projeto, na definição dos requisitos do produto.
- É um profissional especializado no domínio do problema em que o projeto se situa e, por isso, compreende bem o funcionamento do negócio.
- Analisa os processos da organização para identificar oportunidades de melhoria, e delineia o sistema de informação que as implementa.
- Apresenta uma competência técnica acima da média, o que lhe permite fazer as escolhas tecnológicas da implementação.
- Assegura a gestão diária do projeto e o diálogo com o cliente.

P15.

O Diagrama 1 utiliza o conceito de estereótipo da UML (*stereotype*) na relação “extend”.

- “Configurar módulos do projeto” e “Configurar a equipa” são formas opcionais de complementar o fluxo do caso de utilização “Configurar projeto”
- É sempre possível substituir o estereótipo «extend» por «include», alterando a direção da associação.
- O estereótipo “extend” é acessório, não altera a natureza da relação de dependência.
- A utilização da associação de «extend» deve ser evitada neste nível de abstração.
- Por coerência, a associação entre os atores também deveria ser anotada com «extend».

P16.

Relativamente ao modelo representado no Diagrama 1:

- Utiliza a relação de hierarquia entre atores, mas está mal aplicado, uma vez que o “Gestor de projeto” é que é o superior hierárquico no projeto.

- Está incompleto, porque não representa a base de dados como um ator.
- Deveria relacionar o caso de utilização “Atualizar ticket” com “Abrir ticket”, do qual aquele depende temporalmente.
- Ao consultar o estado de uma tarefa, o Membro da Equipa pode opcionalmente estendê-la, i.e., dilatar a sua duração.
- O “Gestor de Projeto” também é um “Membro da Equipa”.

P17.

Nos elementos modelados no Diagrama 1 há um que está desajustado e carece de revisão. Trata-se de:

- O ator Gestor de Projeto é supérfluo (é redundante e deve ser retirado).
- “Criar projeto” e “Configurar projeto” não podem ser casos de utilização autónomos.
- O caso de utilização “Notificações de progresso” não evidencia nenhum fluxo.
- A associação de «extend» entre “Atualizar ticket” e “Consultar estado das tarefas” tem a direção errada.
- As associações de «extend» entre “Configurar projeto” e “Configurar módulos”/“Configurar equipa” deveriam ser substituídas por «include».

P18.

Considere a capacidade expressiva do Diagrama 2:

- Um Cliente usa sempre o mesmo Outdoor.
- Um Cliente usa um Outdoor na sua zona.
- Um Cliente pode ter até dois Anúncios no mesmo Outdoor (em simultâneo).
- Um anúncio pode ser afixado num Outdoor ou em outros tipos de suporte.
- Um cliente pode ter um anúncio afixado em diferentes Outdoors.

P19.

Que alterações seria necessário fazer ao Diagrama 2 para captar o requisito: “Um funcionário faz a inspeção de Outdoors da sua zona de atuação.”

- Já é possível, sem alterar o diagrama, representar essa informação.
- A classe Outdoor deve ter um atributo com a localização.
- Deve ser introduzida uma classe Zona, associando-a a Funcionário e a Outdoor.
- A classe Funcionário deve estar associada à classe Outdoor, e a associação anotada com uma classe de associação.
- A classe Funcionário deve ter uma agregação de Outdoors, que são os da sua responsabilidade.

P20.

Relativamente ao Diagrama 2:

- Todas as Inspeções são realizadas por um único Funcionário.
- Se se eliminar um objeto Percurso, os objetos Outdoor associados são também eliminados.
- O Percurso que o Funcionário faz não define a sequência de visita aos Outdoor.

- d) O custo de um anúncio depende do tipo de papel.
- e) Cada Outdoor é indicado para um tipo de papel.

P21.

Relativamente ao Diagrama 3:

- a) Pode ser um subdiagrama associado a uma classe Perfil ("User account")
- b) Deve ter associado um subdiagrama (de classes) para mostrar a classe Perfil ("User account") e as suas dependências.
- c) Deve ter um diagrama de atividades associado a cada transição de estado, para clarificar os processos de trabalho.
- d) É diretamente transponível para um diagrama de comunicação.
- e) Apesar de existir na UML, não é suportado pelas ferramentas de modelação.

P22.

O Diagrama 3 descreve o ciclo de vida de um perfil de utilizador num site de vendas on-line.

- a) Todos os perfis ("User Account") passam pelo estado Ativo.
- b) Todas os perfis podem ser Encerrados ("Closed").
- c) A suspensão do perfil é condicional; faltam nós de decisão.
- d) O perfil precisa de ter estado Suspenso, para poder ser Encerrado.
- e) Todas as hipóteses anteriores estão erradas.

P23.

Relativamente ao tipo de diagrama ilustrado no Diagrama 3 e à sua relação com outros diagramas da UML:

- a) Os estados representados podem ser mostrados num diagrama de atividades, como estados de uma entidade de dados (associada a um object flow).

- b) O diagrama é a especificação do ator "Membro da Equipa" (do Diagrama 1); no VisualParadigm, isso corresponderia a criar o Diagrama 3 "dentro" do nó desse ator.
- c) As condições de acesso representadas neste diagrama são as mesmas que apareceriam no Diagrama de Atividades correspondente.
- d) As ações assinaladas nas transições correspondem aos eventos temporais num diagrama de sequência.
- e) A informação representada é suscetível de ser mostrada no diagrama alternativo, como o diagrama de sequência.

P24.[questão de desenvolvimento]

Várias abordagens ao desenvolvimento de software partem do estudo de cenários de utilização como estratégia para determinação de requisitos.

- a) Qual é o benefício de utilizar técnicas de determinação de requisitos baseadas em cenários de utilização (por contraponto à decomposição funcional)? São adequadas para todos os tipos de projetos? Justifique.
- b) Compare a utilização dos casos de utilização (use cases) e das histórias do utilizador (user stories) enquanto técnicas de especificação, destacando os aspetos comuns e diferenciadores entre elas.

P25. [questão de desenvolvimento]

Considere o trecho de código seguinte, em Java, com omissões.

- a) Apresente um diagrama de classes para visualizar a informação estrutural que se pode depreender deste código.
- b) Apresente um diagrama de sequência para representar a interação entre objetos que ocorre quando é invocado o método `WeatherRepository#refreshForecastIfNeeded`.

```

9  /**
10  * Manages the requests to get the weather forecast. If the local data
11  * is still recent, no remote requests are made. Otherwise, the IPMA's
12  * API is invoked.
13  */
14  public class WeatherRepository {
15      private static final String BASE_URL = "https://api.ipma.pt/open-data/";
16      private static final int REFRESH_PERIOD = 300;
17
18      private static RemoteWeatherAPI apiService = new IpmaApiClient( BASE_URL);
19      private MyDatabase localDb;
20
21      public void refreshForecastIfNeeded( int placeId, Date day) {
22          boolean goodLocalData = localDb.hasUpdatedForecast(placeId, day, REFRESH_PERIOD);
23          if (! goodLocalData) {
24              WeatherForecast forecast = null;
25              try {
26                  forecast = apiService.getForecastForPlace( placeId);
27                  if (forecast != null) {
28                      localDb.save(forecast);
29                  }
30              } catch (IOException e) { e.printStackTrace(); }
31          }
32      }
33  }

```

Visual Paradigm Standard (co (Unidad de Aue in))

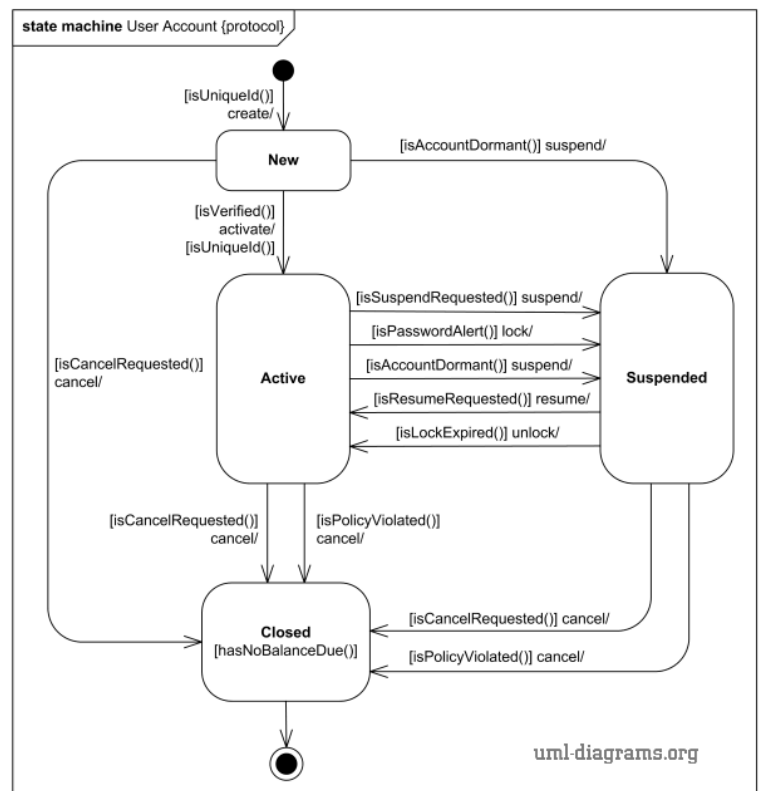


Diagrama 3: Ciclo de vida de uma conta de utilizador (User Account).

Questões de desenvolvimento

NOME:

NR. MEC:

