

O método GQM é usado para definir ____ em projetos de software.

Metas

Interfaces

Componentes

Resposta correta: Metas

Explicação: O método GQM (Goal Question Metric) é usado para definir metas, perguntas e métricas em projetos de software, ajudando a orientar a melhoria dos processos.

____ é uma métrica de código fonte que pode promover boas práticas de codificação.

Complexidade

Recursão

Teste

Resposta correta: Complexidade

Explicação: A métrica de complexidade ciclomática é uma medida de código fonte que pode promover boas práticas de codificação ao incentivar a simplicidade e a manutenção do código.

As métricas de código fonte podem ajudar a identificar ____ no software.

Engarrafamentos

Requisitos

Cronogramas

Resposta correta: Engarrafamentos

Explicação: As métricas de código fonte podem ajudar a identificar 'engarrafamentos' ou partes do código que podem estar causando problemas de desempenho.

____ é uma ferramenta utilizada para analisar métricas de código fonte.

SonarQube

Agile

Waterfall

Resposta correta: SonarQube

Explicação: SonarQube é uma ferramenta popular utilizada para análise estática de código e para avaliar métricas de código fonte.

A análise da qualidade do código pode ser realizada usando ____.

Métricas

Documentação

Prototipagem

Resposta correta: Métricas

Explicação: As métricas de código fonte, como complexidade ciclomática e profundidade de aninhamento, podem ser usadas para analisar a qualidade do código.

____ é uma técnica usada para converter unidades de medida em engenharia de software.

Conversão

Polimorfismo

Recursão

Resposta correta: Conversão

Explicação: A conversão é uma técnica usada em engenharia de software para converter unidades de medida, como de linhas de código para pontos de função.

As métricas de software podem ser usadas para ____ na gestão de riscos de projetos de software.

Apoiar

Codificar

Modelar

Resposta correta: Apoiar

Explicação: As métricas de software podem ser usadas para apoiar a gestão de riscos em projetos de software, fornecendo dados quantitativos para ajudar na identificação, avaliação e mitigação de riscos.

O ____ é uma prática importante na gestão de riscos em projetos de software.

Mapeamento

Prototipagem

Teste

Resposta correta: Mapeamento

Explicação: O mapeamento de riscos é uma prática importante na gestão de riscos de projetos de software, pois ajuda a identificar e visualizar os riscos que podem afetar o projeto.

O ____ é um método avançado usado na estimativa de custos de software.

COCOMO II

Agile

Scrum

Resposta correta: COCOMO II

Explicação: O COCOMO II é um método avançado que é usado para a estimativa de custos em projetos de software. É uma extensão do original COCOMO, com mais recursos e maior precisão.

O método GQM é frequentemente usado em estudos de caso para melhorar ____.

Processos

Interfaces

Componentes

Resposta correta: Processos

Explicação: O método GQM é frequentemente usado em estudos de caso para melhorar os processos de software, ao definir metas, fazer perguntas e medir resultados.

____ é uma ferramenta comumente usada na estimativa de custos de projetos de software.

COCOMO

JUnit

React

Resposta correta: COCOMO

Explicação: O COCOMO é uma ferramenta comumente usada para estimar custos em projetos de software. Ele permite fazer previsões sobre o esforço, o tempo e o custo necessários para desenvolver um sistema de software.

Erros de estimativa de custos podem levar a ____ em projetos de software.

Atrasos

Interfaces

Módulos

Resposta correta: Atrasos

Explicação: Erros na estimativa de custos podem levar a atrasos em projetos de software, pois podem resultar em alocação inadequada de recursos e planejamento insuficiente.

O uso de ____ pode ajudar a melhorar o desempenho da equipe em desenvolvimento de software.

Métricas

Requisitos

Protótipos

Resposta correta: Métricas

Explicação: O uso de métricas adequadas pode ajudar a monitorar o desempenho da equipe e a identificar áreas que precisam de melhorias, levando a um aumento geral da produtividade.

Os pontos por função são usados na estimativa de ____ e custo do projeto.

Esforço

Teste

Layout

Resposta correta: Esforço

Explicação: Os pontos por função são usados na estimativa de esforço e custo do projeto de software. Eles permitem que os desenvolvedores estimem o trabalho necessário com base na funcionalidade do software.

A customização dos pontos por função permite a adaptação da métrica às especificidades do ____.

Projeto

Código

Interface

Resposta correta: Projeto

Explicação: A customização dos pontos por função permite a adaptação da métrica às especificidades do projeto de software em questão. Isso pode levar a estimativas mais precisas do esforço necessário.

Os pontos por função são uma métrica de software usada para estimar o ____ de um projeto.

Esforço

Teste

Layout

Resposta correta: Esforço

Explicação: Os pontos por função são uma métrica de software usada para estimar o esforço necessário para desenvolver um projeto. Eles se baseiam na funcionalidade do software, em vez de se concentrar no código fonte em si.

A identificação de riscos é crucial para o ____ de projetos de software.

Sucesso

Codificação

Modelagem

Resposta correta: Sucesso

Explicação: A identificação de riscos é crucial para o sucesso de projetos de software. Identificar riscos antecipadamente permite que a equipe do projeto se prepare e implemente estratégias para mitigá-los.

A ____ é uma estratégia comum para mitigar riscos em projetos de software.

Planejamento

Codificação

Modelagem

Resposta correta: Planejamento

Explicação: O planejamento é uma estratégia comum para mitigar riscos em projetos de software. Isso envolve a identificação de riscos potenciais e a criação de planos para lidar com eles.

O ____ é usado na estimativa de custos de projetos de software.

COCOMO

Scrum

UML

Resposta correta: COCOMO

Explicação: O modelo COCOMO (Modelo Construtivo de Custo) é um método amplamente utilizado para a estimativa de custos em projetos de software.

Erradicar o exército azul. Se este exército já tiver sido derrotado por outro jogador ou não estiver em jogo, o alvo passa a ser a conquista de 8 territórios.



Eliminar o exército amarelo. Se tal exército já foi exterminado por outro jogador ou não está no jogo, o propósito se altera para o controle de 8 territórios.



Exterminar o exército verde. Se esse exército foi eliminado por outro jogador ou não existe, a tarefa se transforma na ocupação de 8 territórios.



Aniquilar o exército vermelho. Caso este já tenha sido destruído por outro jogador ou não esteja presente no jogo, a meta muda para o domínio de 8 territórios.



Dominar os blocos
Q S T F E R



Estabelecer controle sobre os blocos
D C B A M L



























Assumir o domínio dos blocos
K I H G M L



Tomar posse dos blocos
K I H G O P



BLOCO A 	BLOCO B 	BLOCO C 	BLOCO D 	BLOCO E 
BLOCO F 	BLOCO G 	BLOCO H 	BLOCO I 	BLOCO J 
BLOCO K 	BLOCO Q 	BLOCO S 	BLOCO T 	BLOCO N 
BLOCO O 	BLOCO P 	BLOCO M 	BLOCO L 	
BLOCO A 	BLOCO B 	BLOCO C 	BLOCO D 	BLOCO E 
BLOCO F 	BLOCO G 	BLOCO H 	BLOCO I 	BLOCO J 
BLOCO K 	BLOCO Q 	BLOCO S 	BLOCO T 	BLOCO N 
BLOCO O 	BLOCO P 	BLOCO M 	BLOCO L 	

