



- 3ª Lista de Exercícios -

Metodologias Ágeis

Questão 1) A abordagem iterativa de desenvolvimento de software tem se popularizado como técnica-padrão de desenvolvimento de sistemas pequenos e médios, especialmente no mundo dos negócios. Scrum e eXtreme Programming são métodos ágeis e iterativos de desenvolvimento de software que compartilham a característica de (UFG, 2010 - Analista de TI):

- a) ênfase em processos em vez de pessoas.
- b) envolvimento restrito do cliente no processo de desenvolvimento.
- c) desenvolvimento e entrega incrementais de software.
- d) dificuldade de atender a contínuas mudanças nos requisitos.

Questão 2) Em um projeto de desenvolvimento de software, os membros da equipe do projeto conversam, diariamente, numa rápida reunião, para verificar o andamento das tarefas e expor eventuais dificuldades. Essa equipe é multidisciplinar, composta predominantemente de profissionais experientes que trabalham em conjunto com, pelo menos, um representante do cliente. As iterações de trabalho são curtas e, ao final de cada uma delas, o produto ganha novas funcionalidades. Nesse momento, a versão atual é apresentada funcionando ao cliente, visto que ter o software funcionando é mais importante do que ter uma documentação detalhada. O modelo de desenvolvimento de sistemas que se encaixa nesse cenário é o (CESGRANRIO, 2010 - ELETROBRÁS - Analista de Sistemas):

- a) em espiral.
- b) de software aberto.
- c) de prototipagem rápida.
- d) scrum.
- e) cascata.



Questão 3) Acerca dos processos XP e Scrum, assinale a afirmativa incorreta (FGV, 2009 - MEC - Arquiteto de Sistemas).

- a) Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. No Scrum, os projetos são divididos em ciclos chamados Sprints.
- b) No scrum os requisitos do projeto são organizados em uma lista de tarefas, chamada de product backlog, em ordem decrescente de prioridade.
- c) XP é uma metodologia ágil para equipes de tamanho pequeno ou médio desenvolverem software com requisitos vagos ou que mudem rapidamente. Seus valores são comunicação, simplicidade, feedback e coragem.
- d) O Scrum foi criado para gerenciamento de projetos de fabricação de automóveis e produtos de consumo. Sua popularização no desenvolvimento de software ocorreu a partir de 1995.
- e) O XP divide o ciclo de vida de desenvolvimento de software em 4 fases: Concepção, Elaboração, Construção e Transição.

Questão 4) - Tecnologia da Informação São consideradas metodologias ágeis de desenvolvimento de software (FCC, 2010 - Agente Técnico Legislativo Especializado):

- a) XP e UP.
- b) SCRUM de DSDM.
- c) SCRUM e RUP.
- d) DSDM e Cascata.
- e) Cascata e PRINCE2.

Questão 5) São algumas das metodologias de desenvolvimento de software consideradas ágeis (Agile Software Process Models) (FCC, 2009 - TRE-AM - Técnico Judiciário- Programação de Sistemas):

- a) RUP, XP e DSDM.
- b) Waterfall, RUP e FDD.



- c) XP, FDD e RUP.
- d) Scrum, XP e FDD.
- e) Scrum, Waterfall e DSDM.

Questão 6) Na fase de desenvolvimento do Scrum, o software é desenvolvido em processos iterativos denominados (FCC, 2010 - TRF - Analista Judiciário - TI)

- a) Building Products.
- b) Product Backlog.
- c) Sprint.
- d) Product Owner.
- e) Product Backlog Cycle.

Questão 7) O conceito de sprint aplica-se ao modelo ágil do processo de engenharia de software denominado (FCC, 2009 - SEFAZ-SP - Agente Fiscal de Rendas - TI)

- a) XP.
- b) DAS.
- c) DSDM.
- d) Scrum.
- e) Crystal.

Questão 8) Na engenharia de software, um processo iterativo denominado sprint, que segue o ciclo PDCA para entregar, num período de 30 dias aproximadamente, um incremento do software pronto, caracteriza a metodologia ágil (FCC, 2010 - DPE-SP - Analista de Sistemas)

- a) SCRUM.
- b) DSDM.
- c) Crystal.



d) FDD.

e) XP.

Questão 9) Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de software. No Scrum, os projetos são divididos em ciclos chamados (FGV, 2009 - MEC - Analista de Sistemas):

a) Product Backlog.

b) Sprint Backlog.

c) Scrum Master.

d) Daily Scrum.

e) Sprints.

Questão 10) Acerca dos processos XP e Scrum avalie as afirmativas a seguir (FGV, 2009 - MEC - Analista de Sistemas):

I. XP é uma metodologia ágil para equipes de tamanho pequeno ou médio desenvolverem software com requisitos vagos ou que mudem rapidamente. Seus valores são comunicação, simplicidade, feedback e coragem.

II. O Scrum foi criado para gerenciamento de projetos de fabricação de automóveis e produtos de consumo. Sua popularização no desenvolvimento de software ocorreu em 1995 após a formalização de sua definição, feita por Ken Schwaber.

III. No XP os requisitos do projeto são organizados em uma lista de tarefas, chamada de product backlog, em ordem decrescente de prioridade.

Assinale:

a) se somente a afirmativa I estiver correta.

b) se somente as afirmativas I e II estiverem corretas.

c) se somente as afirmativas I e III estiverem corretas.

d) se somente as afirmativas II e III estiverem corretas.



e) se todas as afirmativas estiverem corretas.

Questão 11) Um dos principais conceitos do Scrum para atacar a complexidade do desenvolvimento e gerenciamento de software é a implantação de um controle descentralizado, capaz de lidar mais eficientemente com contextos pouco previsíveis. Para tanto, o gerenciamento é distribuído por meio de três agentes independentes que são (FCC, 2011 - INFRAERO - Analista de Sistemas):

- a) Product Owner, Product Backlog e Planning Meeting.
- b) Product Owner, Sprint e Planning Meeting.
- c) Product Owner, Scrum Team e Scrum Master.
- d) Sprint, Scrum Master e Planning Meeting.
- e) Sprint, Scrum Team e Product Backlog.

Questão 12) Em relação às regras do Scrum, é INCORRETO afirmar (FCC, 2011 - INFRAERO - Analista de Sistemas):

- a) Se o Sprint tomar um rumo não desejado, é possível dissolvê-lo e começar um novo Sprint, baseando num novo Sprint Backlog.
- b) As reuniões durante um Sprint devem ser diárias, sempre à mesma hora e no mesmo local e não devem durar mais que 30 minutos.
- c) Toda conversação restringe as respostas dos participantes às três perguntas do Scrum Master: O que desenvolveu desde a última reunião? Que dificuldades encontrou durante o seu trabalho? O que planeja desenvolver até a próxima reunião?
- d) Com base nas respostas às três perguntas, o Scrum Master deve imediatamente tomar decisões, quando necessárias, para remover todas as situações que impeçam a agilidade do trabalho.
- e) O Sprint deve ser realizado num período máximo de 40 dias e ter uma equipe de trabalho não superior a 10 pessoas.

Questão 13) No SCRUM, o processo de desenvolvimento inicia com uma reunião de planejamento na qual o Product Owner e a equipe decidem, em conjunto, o que deverá ser implementado do Product Backlog. Assim, a equipe planeja seu trabalho, definindo o Sprint Backlog, na (FCC, 2011 - TRT):

- a) primeira parte da Sprint Planning Meeting.
- b) segunda parte da Sprint Planning Meeting.
- c) terceira parte da Sprint Planning Meeting.
- d) Sprint.
- e) Sprint Burndown.

Questão 14) Sobre modelos de processo de desenvolvimento de software, assinale a alternativa INCORRETA (FUMARC, 2010 - CEMIG-TELECOM - Analista de TI Júnior):

- a) O Scrum é um processo de desenvolvimento ágil de software baseado em grupos de práticas e papéis pré-definidos. Ele é um processo iterativo e incremental para gerenciamento de projetos e desenvolvimento de sistemas, onde cada sprint é uma iteração que segue um ciclo PDCA (Plan, Do, Check, Act) e entrega um incremento de software pronto.
- b) O design centrado no usuário (UCD) é uma abordagem do processo de desenvolvimento de software baseada no entendimento explícito dos usuários, tarefas, e tem como objetivo principal o casamento entre o modelo conceitual embutido no sistema pelo projetista e o modelo mental do usuário.
- c) Programação extrema (XP - extreme programming) é um processo de desenvolvimento ágil baseado em feedback rápido, e simplicidade; com enfoque explícito em tempo, custo e qualidade no desenvolvimento, que são alcançados através de uma definição rígida do escopo das funcionalidades da aplicação.
- d) O modelo em espiral é um processo de desenvolvimento de software que



intercala etapas de projeto e prototipação, combinando conceitos de desenvolvimento top-down e bottom-up, e permitindo, desta forma, análise de riscos e estimativas do progresso do trabalho mais realistas.

Questão 15) Para utilizar o processo de estimativa por Story Points em Scrum, inicialmente (FCC, 2011 - TRT Analista Judiciário - TI):

- a) o Product Owner deve atribuir valores de negócio para cada um dos itens do Product Backlog.
- b) o Product Backlog deve considerar todos os fatores de Sprint contidos no Backlog Owner.
- c) os Stakeholders devem atribuir os riscos do Product Owner para cada Sprint Planning.
- d) os Stakeholders devem atribuir valores de negócio do Product Owner para cada Sprint.
- e) o Product Planning deve avaliar cada Sprint contida no Backlog transacional e decidir pela prioridade de atividades.

Questão 16) Refactoring, programação em pares e Stand-up Meeting são características das práticas do (FCC, 2010 - MPE-RN - Analista de TI):

- a) PRINCE2.
- b) Rational Unified Process.
- c) Extreme programming.
- d) PMBOK.
- e) SCRUM.

Questão 17) No SCRUM, que papel é responsável pela visão do produto e pelo retorno do investimento (CESGRANRIO, 2010 - ELETROBRÁS - Analista de Sistemas)?

- a) Scrum Master.



- b) Product Owner.
- c) Sprint Planner.
- d) Gerente do Projeto.
- e) Analista de Sistemas Sênior.

Questão 18) No âmbito do desenvolvimento ágil de sistemas de informação, é INCORRETO afirmar que, no SCRUM, (CESGRANRIO, 2010 - ELETROBRÁS - Analista de Sistemas):

- a) as atividades são definidas com uma duração fixa.
- b) o foco é nas tarefas e não nos objetivos e resultados.
- c) o desenvolvimento é iterativo e incremental.
- d) cada iteração foca nas necessidades mais prioritárias.
- e) cada iteração é finalizada com funcionalidades completas.

Questão 19) Os princípios Scrum são usados para guiar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as seguintes atividades de arcabouço: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega. Em cada atividade de arcabouço, as tarefas de trabalho ocorrem dentro de um padrão de processo chamado (FCC, 2010 - TRE-RS - Analista de Sistemas):

- a) pendência.
- b) iterator.
- c) demo.
- d) história de usuário.
- e) sprint.

Questão 20) No SCRUM, o produto final, a data final e o custo do projeto são determinados (FCC, 2010 - TRE-RS - Técnico Judiciário):

- a) respectivamente, no planejamento, ao longo do projeto, no início do projeto.
- b) ao longo do projeto.



- c) no planejamento.
- d) respectivamente, nas fases intermediárias, no planejamento, no final do projeto.
- e) em função das iterações.

Questão 21) Em reunião, toda conversação é restringida às respostas dos elementos às perguntas colocadas pelo Scrum Master, sendo uma delas: "O que planeja desenvolver até a próxima reunião?" (FCC, 2010 - TRE-RS - Técnico Judiciário)

As Scrum meetings ocorrem

- a) sempre que necessário.
- b) ocasionalmente.
- c) uma vez por semana.
- d) duas vezes por semana.
- e) diariamente.

Questão 22) No contexto das regras do SCRUM, é correto afirmar (FCC, 2010 - TRE-RS - Técnico Judiciário):

- a) Durante a realização do Sprint, o Backlog pode ser modificado por qualquer um dos elementos da equipe, desde que acordado nas reuniões semanais.
- b) O Sprint deve ser realizado num período não superior a 30 dias e ter um objetivo bem claro, baseado no Backlog.
- c) Modificação no Backlog é prerrogativa do Scrum Master, quando achar necessário, em qualquer momento no decorrer do Sprint.
- d) Não é possível dissolver um Sprint. Se houver algum risco de ele tomar um rumo não desejável, novas funcionalidades devem ser implementadas para garantir o prazo do projeto.
- e) O foco na produtividade se estende às Scrum meetings e a conversação é pautada em discussões por toda a equipe.