

01 -CESPE -2013 -CNJ -Técnico Judiciário -Programação de Sistemas

O desenvolvimento ágil de sistemas consiste em uma linguagem de modelagem que permite aos desenvolvedores visualizarem os produtos de seu trabalho em gráficos padronizados.

02 -FCC -2012 -MPE-AP -Analista Ministerial -Tecnologia da Informação

O *Extreme Programming (XP)* é, talvez, o mais conhecido e mais utilizado dos métodos ágeis. Dentre suas práticas se encontram programação em pares, integração contínua, refatoração e

a) propriedade coletiva, que garante uma participação nos lucros aos membros da equipe de desenvolvimento, técnica que incentiva e aumenta o desempenho de toda a equipe.

b) envolvimento do cliente apenas na fase final do sistema, fator que difere de outras metodologias como SCRUM e TDD e confere agilidade ao processo de desenvolvimento.

c) processo de desenvolvimento contínuo, em que a equipe se mantém focada no sistema até que uma funcionalidade específica seja entregue, comumente agregando horas extras ao turno de trabalho.

d) utilização de técnicas de ofuscação do código fonte, trazendo segurança e garantindo que apenas a equipe de desenvolvimento poderá ter acesso a este código

e) desenvolvimento incremental e sustentado por meio de pequenos e frequentes releases do sistema. Os requisitos são baseados em cenários ou em simples histórias de clientes.

03 -CESGRANRIO -2011 -FINEP -Analista -Desenvolvimento de Sistemas

São práticas recomendadas pelo processo ágil de desenvolvimento de software Extreme Programming (XP), **EXCETO**a

a) Programação em Pares

b) Integração Contínua

c) Documentação Abundante e Detalhada

d) Refatoração Frequente

e) Padronização de Código

04 -FCC-2011 –TRT23/MT

NÃO se aplica à disciplina de desenvolvimento de *software extreme programming (XP)*:

- a) Usa notações próprias para construir os diversos produtos de trabalho do projeto.
- b) Encoraja a refabricação para modificar um *software* sem alterar o comportamento externo do código.
- c) Recomenda que dois programadores trabalhem juntos no mesmo computador para escrever um código.
- d) Baseada em valores de simplicidade, comunicação, *feedback* e *coragem*.
- e) Adota como um elemento-chave a criação de testes unitários antes da codificação começar.

05 -CESPE-2010 –MPU

Extreme programming (XP) é embasado em requisitos conhecidos, definidos de antemão, que não sofram muitas alterações, devendo ser usado por equipes de pequeno porte, formadas por representantes de todos os stakeholders.

06 -CESPE-2010 –MPU

O extreme programming (XP), que se inclui entre os métodos ágeis, apresenta, entre outras, as seguintes características: pequenos releases, projeto simples, refactoring, programação em pares e propriedade coletiva.

07 -CESPE-2010 –EMBASA-ARQ

Desenvolvimento ágil de software (agile software development) ou método ágil é aplicado, principalmente, a grandes corporações, uma vez que permite produzir grandes sistemas de forma ágil.

08 - CESPE-2012 –ANAC

A metodologia XP prevê valores e princípios básicos para serem considerados durante o desenvolvimento de software. Feedback, coragem e respeito são exemplos de valores; mudanças incrementais, abraçar mudanças e trabalho de qualidade são exemplos de princípios básicos.

09 -FCC -2011 -TRT -23ª REGIÃO (MT) -Técnico Judiciário - Tecnologia

No desenvolvimento de *software* em *Extreme Programming* (XP) há uma confiança muito grande na sinergia entre as práticas, já que os pontos fracos de cada uma são superados pelos pontos fortes de outras. Dentre elas, aquela em que o código fonte não tem dono e ninguém precisa solicitar permissão para poder modificá-lo, permitindo, assim, que a equipe conheça todas as partes do sistema, é chamada de

- a) *WholeTeam*(Time Coeso).
- b) *SustainablePace*(Ritmo Sustentável).
- c) *PairProgramming* (Programação em Pares).
- d) *CollectiveOwnership*(Posse Coletiva).
- e) *CodingStandards* (Padrões de Codificação).

10 - INSTITUTO CIDADES -2012 -TCM-GO –Auditor Externo - Informática

São consideradas metodologias ágeis de desenvolvimento: I. Scrum II. DSDM III. XP (Extreme Programming –Programação Extrema) IV. FDD

- a) I e III, somente.
- b) I, II e IV, somente;
- c) I, III e IV, somente;
- d) II, III e IV, somente;
- e) Todas as afirmações .

Gabarito

1. Errado
2. E
3. C
4. A
5. Errado
6. Certo
7. Errado
8. Certo
9. D
10. E