

### **01 -FCC -2010 -TRF**

A Feature Driven Development (FDD) é uma metodologia ágil de desenvolvimento de software, sobre a qual é correto afirmar:

- a) Não pode ser combinada a outras técnicas para a produção de sistemas.
- b) Possui cinco processos: Desenvolver um Modelo Abrangente, Construir a Lista de Funcionalidades, Planejar por Funcionalidade, Detalhar por Funcionalidade e Implementar por Funcionalidade.
- c) Divide os papéis em dois grupos: papéis chave e papéis de apoio. Dentro de cada categoria, os papéis são atribuídos a um único participante que assume a responsabilidade pelo papel.
- d) Mantém seu foco apenas na fase de modelagem.
- e) Mantém seu foco apenas na fase de implementação.

### **02 -FCC -2010 -TRF**

Os modelos ágeis de desenvolvimento de software têm menos ênfase nas definições de atividades e mais ênfase na pragmática e nos fatores humanos do desenvolvimento. Um destes modelos enfatiza o uso de orientação a objetos e possui apenas duas grandes fases: 1 -Concepção e Planejamento e 2 -Construção. A fase de Concepção e Planejamento possui três disciplinas (chamadas de processos): Desenvolver Modelo Abrangente, Construir Lista de Funcionalidades e Planejar por funcionalidade. Já a fase de Construção incorpora duas disciplinas (processos): Detalhar por Funcionalidade e Construir por Funcionalidade.

O texto acima apresenta a metodologia ágil conhecida como

- a) XP.
- b) Scrum
- c) Crystal Clear.
- d) ASD
- e) FDD

### **03 -2014 -TC/DF**

No TDD, o refatoramento do código deve ser realizado antes de se escrever a aplicação que deve ser testada.

### **04 -CESPE -2016 -TRE/PI**

Na metodologia Scrum, o responsável por definir uma lista de critérios de aceitação do produto é o

- a) chefe do desenvolvimento.
- b) product owner.
- c) scrum master.
- d) time de desenvolvimento.
- e) gerente de orçamento.

#### **05 -CESPE -2016 –TRE/PI**

O cancelamento do time-box do Sprint, antes do seu término, só poderá ser realizado formalmente pelo

- a) product owner.
- b) administrador de infraestrutura.
- c) scrum master.
- d) designer de interface.
- e) analista de usabilidade.

#### **06 -CESPE -2015 –TCE/RN**

O desenvolvimento de um software utilizando o Scrum permite que o PO (product owner) ordene os itens do backlog do produto para alcançar melhor as metas e as missões, com o auxílio do SM (Scrum master), na busca de técnicas para o gerenciamento efetivo do backlog do produto, e permite, também, que os desenvolvedores codifiquem os softwares em pares, utilizando-se a prática do XP (extreme programming).

#### **07 -FGV -2015 –TJ/RO**

O manifesto ágil tem por princípio que:

- a) mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento;
- b) a contínua atenção à excelência técnica reduz a agilidade;
- c) a redução do backlog é a medida primária de progresso;
- d) as melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes que possuem um bom líder;
- e) pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar em ambientes separados para reduzir as interferências no processo de desenvolvimento.

#### **08 -FGV -2014 –PROCEMPA**

Com relação às metodologias de desenvolvimento de projetos de software, analise as afirmativas a seguir:

- I. Scrum permite a construção de software incrementalmente por meio de iterações curtas para promover visibilidade para o desenvolvimento e pressupõem equipes pequenas, requisitos pouco estáveis ou desconhecidos.
- II. Feature Driven Development (FDD) suporta o desenvolvimento ágil com rápidas adaptações às mudanças de requisitos focados nas fases de desenho e construção de projeto de software.
- III. Kanban considera a utilização de uma sinalização ou registro visual para gerenciar o limite de atividades em andamento, indicando se um novo trabalho pode ou não ser iniciado e se o limite acordado para cada fase está sendo respeitado.

Assinale:

- a) se somente a afirmativa I estiver correta.
- b) se somente a afirmativa II estiver correta.

- c) se somente a afirmativa III estiver correta.
- d) se somente as afirmativas I e II estiverem corretas.
- e) se todas as afirmativas estiverem corretas.

#### **09 -CESPE -2014 –ANTAQ**

No SCRUM, cada ponto de história (PH) implica uma hora de trabalho de uma pessoa.

#### **10 -FCC -2014 –AL/PE**

Scrum e XP são duas metodologias ágeis que provêm práticas e regras que apresentam diferenças e também pontos em comum. Comparando-se estas metodologias, é correto afirmar:

- a) A XP enfatiza a proximidade física do cliente com a equipe de desenvolvimento para facilitar a comunicação. No Scrum existem diversos eventos formais, tais como sprint backlog meeting e product backlog review, que incentivam a comunicação entre todos os profissionais envolvidos no projeto.
- b) As duas metodologias utilizam iterações curtas de desenvolvimento (sprints), mas divergem no tempo de duração das mesmas. Enquanto no Scrum uma sprint dura de 15 minutos a 8 horas, na XP costuma durar de 1 a 24 horas.
- c) Tanto o Scrum quanto a XP explicitamente não permitem que ocorram mudanças de escopo ou definição dentro de uma sprint. Por isso o cliente deve validar todos os requisitos no início do projeto, isso vai contribuir para evitar atrasos e até mesmo construções erradas.
- d) A XP enfatiza que não se deve fazer horas extras constantemente e, se isso ocorrer, existem problemas no projeto que devem ser resolvidos não com aumento de horas, mas com melhor planejamento. O Scrum enfatiza que equipes auto-organizáveis escolhem qual a melhor forma para completarem seu trabalho.
- e) O Scrum estabelece que os testes devem ocorrer o tempo todo durante o desenvolvimento, principalmente usando técnicas automatizadas. Na XP os testes podem ser realizados apenas na parte final de cada sprint, usando a técnica de refatoração, que busca validar todas as funcionalidades, pensando estrategicamente em como refatorar o código que está sendo implementado.

Gabarito

1. B
2. E
3. ERRADO
4. B
5. A
6. CERTO
7. A
8. E
9. ERRADO
10. D