

01 -CESPE -2013 -SERPRO -Analista -Desenvolvimento de Sistemas

Kanbané um método de desenvolvimento de software que tem como uma de suas práticas o gerenciamento do fluxo de trabalho, que deve ser monitorado, medido e reportado a cada estado do fluxo.

02 -CESPE -2013 -SERPRO -Analista -Desenvolvimento de Sistemas

Usando-se o TDD, as funcionalidades devem estar completas e da forma como serão apresentadas aos seus usuários para que possam ser testadas e consideradas corretas.

03 -FCC -2011 -TCE-PR -Analista de Controle -Informática

Dentre os papéis da metodologia ágil Scrum está o *ScrumMaster*. NÃO se inclui entre as funções deste papel

- a) remover impedimentos para o progresso do time de desenvolvimento.
- b) comunicar claramente a visão, metas e itens de backlog do produto ao time de desenvolvimento.
- c) determinar para o time de desenvolvimento como os itens de *backlog* devem ser convertidos em potenciais funcionalidades para entrega.
- d) entender o planejamento de produto de longo termo em um ambiente empírico.
- e) ajudar os empregados e envolvidos com o projeto no entendimento e promulgação de *Scrum* produtos empíricos.

04 -FCC -2011 -TCE-PR -Analista de Controle -Informática

Na metodologia *Scrum*, *Sprint* é uma iteração de duração menor ou igual a um mês, onde uma parte incremental e funcional do produto está potencialmente pronta para entrega. É INCORRETO afirmar que, nessa fase,

- a) o escopo pode ser esclarecido e renegociado entre o time de desenvolvimento e o proprietário do produto.
- b) nenhuma alteração que afetaria a meta do *Sprint* é efetuada.
- c) a composição do time de desenvolvimento permanece constante.
- d) as metas de qualidade não diminuem.
- e) o *Sprint* pode ser cancelado por decisão do *ScrumMaster*.

05 -FCC -2011 -INFRAERO –Analista Sistemas -Arquitetura de Software

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:

- a) *ProductOwner, ScrumTeameScrumMaster.*
- b) *ProductOwner, ProductBacklogePlanningMeeting.*
- c) *ProductOwner, SprintePlanningMeeting.*
- d) *Sprint, ScrumMasterePlanningMeeting.*
- e) *Sprint, ScrumTeameProductBacklog.*

06 -FGV -2009 -MEC -Analista de Sistemas -Especialista

Scrum é uma metodologia ágil para gestão e planejamento de projetos de *software*. No *Scrum*, os projetos são divididos em ciclos chamados:

- a) *ProductBacklog.*
- b) *SprintBacklog.*
- c) *ScrumMaster.*
- d) *DailyScrum.*
- e) *Sprints.*

07 -CESPE -2011 -Correios -Analista de Sistemas - Desenvolvimento

Para que se obtenha sucesso na utilização do **Scrum**, o cliente deve se tornar parte da equipe de desenvolvimento do *software*, participando diretamente do processo.

08 -FCC-2012 –TER/CE

No SCRUM, *sprint* é

- (A) um representante dos *stakeholderse do negócio*.
- (B) uma lista de requisitos que tipicamente vêm do cliente.
- (C) uma lista de itens priorizados a serem desenvolvidos para um *software*.
- (D) uma iteração que segue um ciclo (PDCA) e entrega incremento de *software pronto*.
- (E) um conjunto de requisitos, priorizado pelo *ProductOwner*.

09 -CESPE-2013 –ANP

O ciclo de vida da metodologia Scrum se divide nas fases de pré-planejamento, desenvolvimento e pós-planejamento. O documento denominado *productbacklog* é gerado na fase de desenvolvimento.

10 -CESPE-2013 –ANP

Scrum é um processo de desenvolvimento que tem como ponto de partida um conjunto de requisitos bem definidos.

Gabarito

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