

Métodos Ágeis

Questões Atualização 2018/2019

Professor Gabriel Pacheco

professor.gabrielpacheco@gmail.com

<https://www.instagram.com/professor.gabrielpacheco/>

<https://www.youtube.com/profgabrielpacheco>

<https://www.facebook.com/coachgabrielpacheco>

Outros Cursos no PTI:

<https://bit.ly/2mIWMX4>

[Professor]



Master Trainer/Facilitador de
Treinamentos

Especialista em Gerenciamento
de Projetos e Métodos Ágeis

Certificações na Área de Projetos
e Agilidade

Analista Comportamental DISC

Coach e Consultor das Áreas de
Concursos Públicos e
Certificações

Métodos Ágeis

Scrum

[Questão 01]

(FCC/TRF 4ª - Analista Judiciário - TI 2019)

Uma Analista de TI está atuando como Product Owner em um projeto Scrum. Ela está trabalhando na formulação de um acordo para definir quais são os passos mínimos para a conclusão de um item potencialmente entregável, que serve como um contrato entre o Scrum Team e o Product Owner, de forma que os integrantes tenham um entendimento compartilhado do que significa o trabalho estar completo, assegurando a transparência e os padrões de qualidade estabelecidos entre eles. O acordo, denominado

- a) Scrum rules, integra os eventos, papéis e artefatos, administrando as relações e interações entre eles, e é criado na 1ª sessão do Sprint Review Meeting.
- b) incremento, pode evoluir normalmente ao longo do projeto, porém é recomendável que a primeira versão seja criada durante a primeira sessão de Sprint Planning, após a realização da primeira Sprint do projeto.

[Questão 01]

(FCC/TRF 4ª - Analista Judiciário - TI 2019)

- c) DoD, é a soma de todos os itens do Product Backlog completados durante a Sprint e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores.
- d) Scrum rules, é um conjunto de itens do Product Backlog selecionados para a Sprint que forma o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint.
- e) DoD, também orienta o Scrum Team no conhecimento de quantos itens do Product Backlog podem ser selecionados durante a Sprint Planning Meeting.

[Questão 01] – Comentários...

- **Scrum rule ou regras do Scrum** integram os papéis, eventos e artefatos, administrando as relações e interações entre eles.
- **Incremento** é a soma de todos os itens do Backlog do Produto completados durante a Sprint e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores.
- **DoD – Definition of Done ou Definição de Pronto.** Quando um item do Backlog do Produto ou um incremento é descrito como “**Pronto**”, todos devem entender o que o “**Pronto**” significa. E a mesma definição orienta o Time de Desenvolvimento no conhecimento de quantos itens do Backlog do Produto podem ser selecionados durante o Planejamento da Sprint

[Questão 01]

(FCC/TRF 4ª - Analista Judiciário - TI 2019)

c) DoD, é a soma de todos os itens do Product Backlog completados durante a Sprint e o valor dos incrementos de todas as Sprints anteriores.

d) Scrum rules, é um conjunto de itens do Product Backlog selecionados para a Sprint que forma o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint.

e) DoD, também orienta o Scrum Team no conhecimento de quantos itens do Product Backlog podem ser selecionados durante a Sprint Planning Meeting.

[Questão 02]

(FCC/TRT 2ª – Analista Judiciário – TI 2018)

Um Analista de TI está conduzindo uma Daily Scrum, na qual normalmente

- a) se mostra e discute a quantidade de trabalho a fazer e a quantidade de trabalho feito ao longo do tempo.
- b) se define ou atualiza o product backlog, composto pelas tarefas mais importantes a realizar na próxima etapa do projeto.
- c) são escritas e discutidas as histórias de usuários que serão desenvolvidas no dia seguinte.
- d) se priorizam os elementos do product backlog a serem implementados e estes são transferidos para o sprint backlog.
- e) cada membro da equipe fala o que fez no dia anterior, o que vai fazer no dia seguinte e, se for o caso, o que o impede de prosseguir para atender a meta da Sprint.

[Questão 02] – Comentários...

- A **Reunião Diária** do Scrum é um evento time-boxed de 15 minutos para o Time de Desenvolvimento. A Reunião Diária é realizada em todos os dias da Sprint. Nela o Time de Desenvolvimento planeja o trabalho para as próximas 24 horas. Isso otimiza a colaboração e a performance do time através da inspeção do trabalho desde a última Reunião Diária, e da previsão do próximo trabalho da Sprint. A Reunião Diária é mantida no mesmo horário e local todo dia para reduzir a complexidade.
- Alguns Times de Desenvolvimento utilizarão perguntas, outros se basearão em discussões. Aqui segue um exemplo do que pode ser utilizado:
 - O que eu fiz ontem que ajudou o Time de Desenvolvimento a atingir a meta da Sprint?
 - O que eu farei hoje para ajudar o Time de Desenvolvimento atingir a meta da Sprint?
 - Eu vejo algum obstáculo que impeça a mim ou o Time de Desenvolvimento no atingimento da meta da Sprint?

[Questão 02]

(FCC/TRT 2ª – Analista Judiciário – TI 2018)

Um Analista de TI está conduzindo uma Daily Scrum, na qual normalmente

- a) se mostra e discute a quantidade de trabalho a fazer e a quantidade de trabalho feito ao longo do tempo.
- b) se define ou atualiza o product backlog, composto pelas tarefas mais importantes a realizar na próxima etapa do projeto.
- c) são escritas e discutidas as histórias de usuários que serão desenvolvidas no dia seguinte.
- d) se priorizam os elementos do product backlog a serem implementados e estes são transferidos para o sprint backlog.
- e) cada membro da equipe fala o que fez no dia anterior, o que vai fazer no dia seguinte e, se for o caso, o que o impede de prosseguir para atender a meta da Sprint.**

[Questão 03]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Um dos artefatos do Scrum é o Backlog da Sprint, que

- a) é uma lista ordenada de tudo que deve ser necessário ao produto, sendo uma origem única dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto.
- b) é a previsão do Scrum Master sobre qual funcionalidade estará no próximo incremento e sobre o tempo de trabalho necessário para entregar essa funcionalidade implementada até a próxima reunião de Revisão da Sprint.
- c) tem como objetivo deixar visível todo o trabalho que o Scrum Master identifica como necessário para atingir o objetivo da Sprint. O Product Owner é responsável pelo Backlog da Sprint, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação.

[Questão 03]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Um dos artefatos do Scrum é o Backlog da Sprint, que

d) é uma imagem em tempo real do trabalho que o Time de Desenvolvimento planeja completar durante a Sprint. É um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint e pertence exclusivamente ao Time de Desenvolvimento.

e) é planejado no começo da Sprint e dele somente podem ser removidos itens. O Backlog da Sprint é um plano com detalhes suficientes para que as mudanças no progresso sejam entendidas pelo Time Scrum.

[Questão 03] – Comentários...

- O **Backlog da Sprint** é um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint, juntamente com o plano para entregar o incremento do produto e atingir o objetivo da Sprint. O Backlog da Sprint é a previsão do Time de Desenvolvimento sobre qual funcionalidade estará no próximo incremento e sobre o trabalho necessário para entregar essa funcionalidade em um incremento “Pronto”.

[Questão 03]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Um dos artefatos do Scrum é o Backlog da Sprint, que

d) é uma imagem em tempo real do trabalho que o Time de Desenvolvimento planeja completar durante a Sprint. É um conjunto de itens do Backlog do Produto selecionados para a Sprint e pertence exclusivamente ao Time de Desenvolvimento.

e) é planejado no começo da Sprint e dele somente podem ser removidos itens. O Backlog da Sprint é um plano com detalhes suficientes para que as mudanças no progresso sejam entendidas pelo Time Scrum.

[Questão 04]

(FCC/SEFAZ-GO – AFRE 2018)

Um Auditor está trabalhando como Product Owner em um projeto de software de auditoria, elaborando um artefato que contém uma lista dos requisitos funcionais, que serão priorizados e divididos em releases conhecidas como sprints. A metodologia de desenvolvimento utilizada no projeto desse software e o artefato que está sendo elaborado são, respectivamente,

- a) XP e User Story.
- b) FDD e User Requirements.
- c) XP e Backlog da Sprint.
- d) Scrum e User Story.
- e) Scrum e Backlog do Produto.

[Questão 04] – Comentários...

- O **Backlog do Produto** é uma lista ordenada de tudo que é conhecido ser necessário no produto. É a única origem dos requisitos para qualquer mudança a ser feita no produto. O Product Owner é responsável pelo Backlog do Produto, incluindo seu conteúdo, disponibilidade e ordenação.
- **PS.:** Ele nunca tá completo.

[Questão 04]

(FCC/SEFAZ-GO – AFRE 2018)

Um Auditor está trabalhando como Product Owner em um projeto de software de auditoria, elaborando um artefato que contém uma lista dos requisitos funcionais, que serão priorizados e divididos em releases conhecidas como sprints. A metodologia de desenvolvimento utilizada no projeto desse software e o artefato que está sendo elaborado são, respectivamente,

- a) XP e User Story.
- b) FDD e User Requirements.
- c) XP e Backlog da Sprint.
- d) Scrum e User Story.
- e) Scrum e Backlog do Produto.**

[Questão 05]

(FCC/AFAP – Analista de Fomento - TI 2019)

Considere uma situação hipotética em que três Analistas de Informática, aplicando abordagens distintas de análise e projeto de sistemas, utilizaram frameworks, ferramentas, técnicas ou métodos, conforme segue:

- Márcio desenhou um Diagrama de Fluxo de Dados (DFD).
- Ana Maria desenhou um Diagrama de Sequência.
- Estela entregou uma funcionalidade completa no final de uma sprint.

De acordo com o que utilizaram, os Analistas de Informática aplicaram, respectivamente, as abordagens

- a) Análise Estruturada, UML e Scrum.
- b) Modelagem de Dados, Processo Unificado e Extreme Programming.
- c) Modelo Espiral, BPMN e UML.
- d) BPMN, Modelagem de Dados e Scrum.
- e) Processo Unificado, Extreme Programming e Análise Estruturada.

[Questão 05]

(FCC/AFAP – Analista de Fomento - TI 2019)

Considere uma situação hipotética em que três Analistas de Informática, aplicando abordagens distintas de análise e projeto de sistemas, utilizaram frameworks, ferramentas, técnicas ou métodos, conforme segue:

- Márcio desenhou um Diagrama de Fluxo de Dados (DFD).
- Ana Maria desenhou um Diagrama de Sequência.
- Estela entregou uma funcionalidade completa no final de uma sprint.

De acordo com o que utilizaram, os Analistas de Informática aplicaram, respectivamente, as abordagens

a) Análise Estruturada, UML e Scrum.

b) Modelagem de Dados, Processo Unificado e Extreme Programming.

c) Modelo Espiral, BPMN e UML.

d) BPMN, Modelagem de Dados e Scrum.

e) Processo Unificado, Extreme Programming e Análise Estruturada.

Dúvidas

Professor Gabriel Pacheco

professor.gabrielpacheco@gmail.com

<https://www.instagram.com/professor.gabrielpacheco/>

<https://www.youtube.com/profgabrielpacheco>

<https://www.facebook.com/coachgabrielpacheco>

<http://www.professogabrielpacheco.com.br>



PROVAS DE TI
TUDO PARA VOCÊ PASSAR

Métodos Ágeis

Extreme Programming - XP

Professor Gabriel Pacheco

professor.gabrielpacheco@gmail.com

<https://www.instagram.com/professor.gabrielpacheco/>

<https://www.youtube.com/profgabrielpacheco>

<https://www.facebook.com/coachgabrielpacheco>

Outros Cursos no PTI:

<https://bit.ly/2mIWMX4>

[Questão 01]

(FCC/SEFAZ-BA – Auditor Fiscal - TI 2019)

Scrum e XP são metodologias ágeis usadas no contexto de desenvolvimento de software que

- a) podem ser usadas em conjunto, criando uma metodologia híbrida própria, de forma a unir as práticas de gestão do Scrum com as práticas de desenvolvimento da XP.
- b) utilizam reuniões diárias (Daily Meetings) de 15 minutos em pé para ajudar a tornar as reuniões mais produtivas, colaborativas e úteis.
- c) podem ser usadas juntas, desde que em um contexto em que o gerenciamento do projeto seja realizado por um framework como o PMBoK.
- d) não podem ser usadas em conjunto por serem ambas voltadas para a gestão do processo de desenvolvimento de software.
- e) podem ser usadas em conjunto, já que a XP foca mais na gestão do processo de desenvolvimento e a Scrum, no desenvolvimento propriamente dito.

[Questão 01] – Comentários...

- **Scrum** é um framework para desenvolver, entregar e manter produtos complexos. Este guia contém a definição do Scrum.
- **Extreme Programming (XP)** é uma metodologia de desenvolvimento de software, nascida nos Estados Unidos ao final da década de 90. Vem fazendo sucesso em diversos países por ajudar a criar sistemas de melhor qualidade, e que são produzidos em menos tempo e de uma forma mais econômica do que o habitual. Tais objetivos são alcançados através de um pequeno conjunto de valores, princípios e práticas, que diferem substancialmente da forma tradicional de se desenvolver software.

[Questão 01]

(FCC/SEFAZ-BA – Auditor Fiscal - TI 2019)

Scrum e XP são metodologias ágeis usadas no contexto de desenvolvimento de software que

- a) podem ser usadas em conjunto, criando uma metodologia híbrida própria, de forma a unir as práticas de gestão do Scrum com as práticas de desenvolvimento da XP.**
- b) utilizam reuniões diárias (Daily Meetings) de 15 minutos em pé para ajudar a tornar as reuniões mais produtivas, colaborativas e úteis.
- c) podem ser usadas juntas, desde que em um contexto em que o gerenciamento do projeto seja realizado por um framework como o PMBoK.
- d) não podem ser usadas em conjunto por serem ambas voltadas para a gestão do processo de desenvolvimento de software.
- e) podem ser usadas em conjunto, já que a XP foca mais na gestão do processo de desenvolvimento e a Scrum, no desenvolvimento propriamente dito.

[Questão 02]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Considere a definição de algumas práticas da eXtreme Programming – XP.

- I. Todo o código desenvolvido pelo time é incorporado em um repositório comum várias vezes ao dia. Isso garante que qualquer problema de integração ao longo do projeto possa ser notado e corrigido rapidamente.
- II. Qualquer programador do time pode alterar qualquer seção do código, se necessário. Por mais que esta prática pareça perigosa, ela aumenta a velocidade do desenvolvimento e problemas em potencial podem ser detectados pelos testes de unidade.
- III. Traz a ideia de que qualquer pessoa do time seja capaz de verificar o código sendo desenvolvido em alto nível e ter uma compreensão clara de qual funcionalidade do sistema está sendo trabalhada.
- IV. Permite aplicar melhorias ao código sem mudar sua funcionalidade, visando sua simplificação. Se o cliente deseja alterar alguma coisa no produto final, o time pode fazer os ajustes rapidamente, e esta prática contribui para alcançar este objetivo.

[Questão 02]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Considere a definição de algumas práticas da eXtreme Programming – XP.

As práticas de I a IV são, correta e respectivamente,

- a) pair programming – test-driven development – system metaphor – continuous integration.
- b) planning game – pair programming – system simplicity – continuous integration.
- c) planning game – test-driven development – system simplicity – refactoring.
- d) continuous integration – pair programming – feedback – planning game.
- e) continuous integration – collective code ownership – system metaphor – refactoring.

[Questão 02] – Comentários...

- **Jogo de planejamento (Planning game):** Todos os membros da equipe devem participar do planejamento. Não existe desconexão entre o negócio e as pessoas técnicas.
- **Toda equipe (Whole team):** O cliente precisa ser colocado (fisicamente junto) com a equipe de desenvolvimento, e estar disponível.
- **Padrões de codificação:** Use padrões de codificação de consistência; não reinvente constantemente as noções básicas de como desenvolver produtos dentro de sua organização.
- **Sistema de metáfora:** Ao descrever como funciona o sistema, use comparação ou uma história simples que seja facilmente compreensível.
- **Propriedade coletiva do código:** Toda a equipe é responsável pela qualidade do código.
- **Ritmo sustentável:** Muito trabalho leva a erros, o que leva a mais trabalho, o que leva a mais erros.

[Questão 02] – Comentários...

- **Programação em pares:** Duas pessoas trabalham juntas em uma tarefa de programação. Uma pessoa é estratégica, e outra pessoa é tática.
- **Melhoria de design:** Melhore continuamente o design através da refatoração de código - removendo duplicidades dentro do código.
- **Design simples:** Quanto mais simples o projeto, menor o custo para mudar o código do software.
- **Desenvolvimento orientado a testes:** Escrever testes de aceitação do cliente e unidades automatizadas antes de codificar qualquer coisa. Teste o seu sucesso antes de reivindicar o progresso.
- **Integração contínua:** Integrar componentes do código através da equipe de desenvolvimento o mais rápido possível para identificar problemas e tomar ações corretivas antes que os problemas dependam uns dos outros.
- **Refatoração:** Esperar para melhorar código continuamente. Quanto menos dependências, melhor.
- **Pequenas liberações:** Demonstre o valor para o cliente continuamente.

[Questão 02]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Considere a definição de algumas práticas da eXtreme Programming – XP.

As práticas de I a IV são, correta e respectivamente,

- a) pair programming – test-driven development – system metaphor – continuous integration.
- b) planning game – pair programming – system simplicity – continuous integration.
- c) planning game – test-driven development – system simplicity – refactoring.
- d) continuous integration – pair programming – feedback – planning game.
- e) continuous integration – collective code ownership – system metaphor – refactoring.**

Dúvidas

Professor Gabriel Pacheco

professor.gabrielpacheco@gmail.com

<https://www.instagram.com/professor.gabrielpacheco/>

<https://www.youtube.com/profgabrielpacheco>

<https://www.facebook.com/coachgabrielpacheco>

<http://www.professogabrielpacheco.com.br>



PROVAS DE TI
TUDO PARA VOCÊ PASSAR

Métodos Ágeis

Testes de Software em Métodos Ágeis

Professor Gabriel Pacheco

professor.gabrielpacheco@gmail.com

<https://www.instagram.com/professor.gabrielpacheco/>

<https://www.youtube.com/profgabrielpacheco>

<https://www.facebook.com/coachgabrielpacheco>

Outros Cursos no PTI:

<https://bit.ly/2mIWMX4>

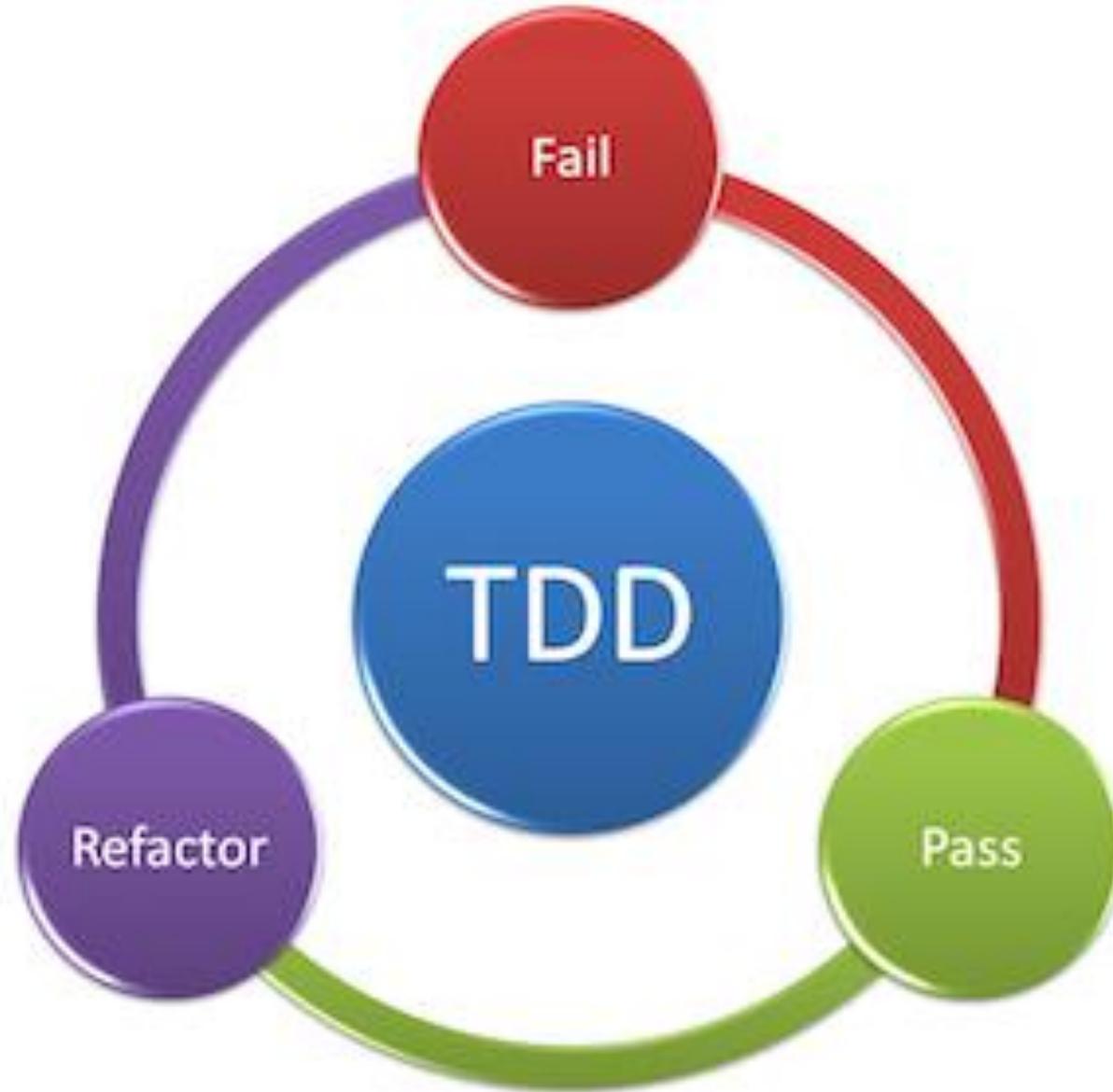
[Questão 01]

(FCC/MPE-PE – Analista Ministerial - Informática 2018)

Um Analista está trabalhando em um projeto de desenvolvimento de software utilizando o método Extreme Programming (XP) e executando testes com base no ciclo definido no Test-Driven Development (TDD). Nesse ciclo,

- a) o código de programa é escrito e depois é submetido aos testes.
- b) o teste escrito inicialmente falhará porque o código ainda não foi desenvolvido.
- c) primeiro se escreve o teste de aceitação para depois escrever o código correspondente.
- d) o código é considerado concluído assim que passa no primeiro teste.
- e) cada teste engloba um conjunto de requisitos funcionais e/ou não funcionais.

[Questão 01] – Comentários...



[Questão 01]

(FCC/MPE-PE – Analista Ministerial - Informática 2018)

Um Analista está trabalhando em um projeto de desenvolvimento de software utilizando o método Extreme Programming (XP) e executando testes com base no ciclo definido no Test-Driven Development (TDD). Nesse ciclo,

a) o código de programa é escrito e depois é submetido aos testes.

b) o teste escrito inicialmente falhará porque o código ainda não foi desenvolvido.

c) primeiro se escreve o teste de aceitação para depois escrever o código correspondente.

d) o código é considerado concluído assim que passa no primeiro teste.

e) cada teste engloba um conjunto de requisitos funcionais e/ou não funcionais.

[Questão 02]

(FCC/SEFAZ-SC – AFRE – TI 2018)

O Test-Driven Development (TDD) é uma abordagem para o desenvolvimento de programas em que se intercalam testes e desenvolvimento de código. As etapas do processo fundamental de TDD são mostradas abaixo em ordem alfabética:

- I. Escrever um teste para a funcionalidade identificada e implementá-lo como um teste automatizado.
- II. Executar o teste, junto com os demais testes já implementados, sem implementar a nova funcionalidade no código.
- III. Identificar e implementar uma outra funcionalidade, após todos os testes serem executados com sucesso.
- IV. Identificar uma nova funcionalidade pequena para ser incrementada com poucas linhas em um código.
- V. Implementar a nova funcionalidade no código e reexecutar o teste.
- VI. Refatorar o código com melhorias incrementais até que o teste execute sem erros.
- VII. Revisar a funcionalidade e o teste, caso o código execute sem falhar.

[Questão 02]

(FCC/SEFAZ-SC – AFRE – TI 2018)

Considerando o item IV a primeira etapa e o item III a última etapa, a sequência intermediária correta das etapas do processo é:

- a) I – II – VII – V e VI.
- b) I – V – II – VII e VI.
- c) I – VI – V – VII e II.
- d) V – I – II – VII e VI.
- e) V – I – VI – VII e II.

[Questão 02] – Comentários...



[Questão 02]

(FCC/SEFAZ-SC – AFRE – TI 2018)

Considerando o item IV a primeira etapa e o item III a última etapa, a sequência intermediária correta das etapas do processo é:

a) I – II – VII – V e VI.

b) I – V – II – VII e VI.

c) I – VI – V – VII e II.

d) V – I – II – VII e VI.

e) V – I – VI – VII e II.

[Questão 03]

(FCC/Prefeitura de São Luís – Auditor – TI 2018)

Na metodologia ágil XP são realizados testes que são muito ligados com as user stories e buscam testar o sistema do ponto de vista do usuário. Este tipo de teste objetiva validar com o cliente o que foi definido nos requisitos do software, de forma a verificar se o produto desenvolvido está de acordo com o que foi estabelecido. As funcionalidades do sistema são validadas, as entradas podem ser simuladas e o comportamento de saída pode ser observado. Como o sistema é testado com todos os componentes interligados e configurados, inclusive bancos de dados e gerenciadores de filas, há garantias de que cada serviço oferecido está funcionando.

(Adaptado de: [https://github.com/fga-gpp-mds/A-Disciplina/wiki/Programação-Extrema-\(XP\)](https://github.com/fga-gpp-mds/A-Disciplina/wiki/Programação-Extrema-(XP)))

[Questão 03]

(FCC/Prefeitura de São Luís – Auditor – TI 2018)

O texto se refere

a) aos testes unitários.

b) à técnica TDD.

c) aos testes de aceitação.

d) ao processo de refatoração dentro da técnica TDD.

e) aos testes de integração dentro da abordagem de integração contínua.

[Questão 03] – Comentários...

- **Teste de unidade/unitário:** código.
- **Teste de integração:** projeto.
- **Teste de aceitação:** foco nos requisitos originais.

[Questão 03]

(FCC/Prefeitura de São Luís – Auditor – TI 2018)

O texto se refere

a) aos testes unitários.

b) à técnica TDD.

c) aos testes de aceitação.

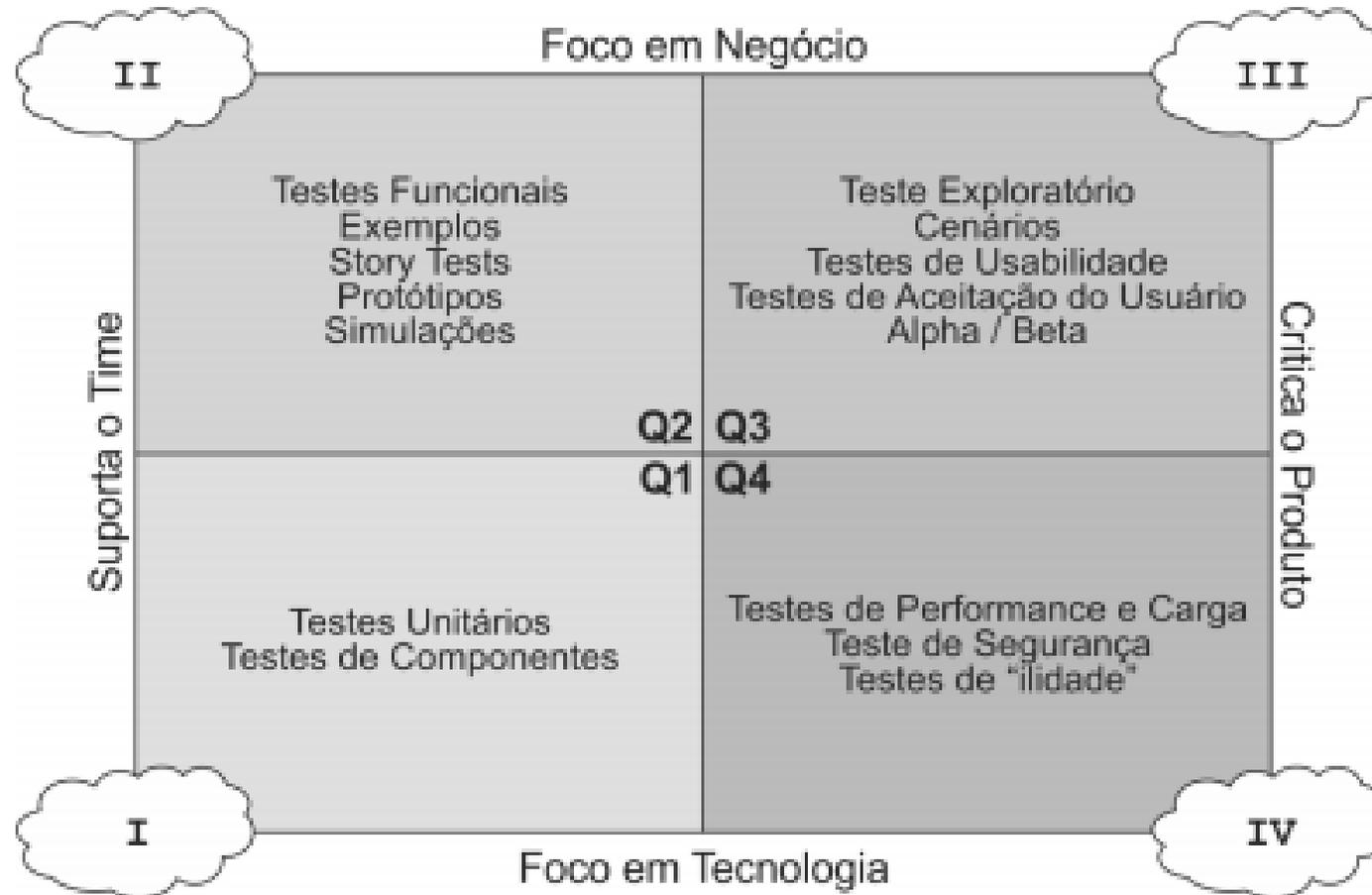
d) ao processo de refatoração dentro da técnica TDD.

e) aos testes de integração dentro da abordagem de integração contínua.

[Questão 04]

(FCC/Prefeitura de São Luís – Auditor – TI 2018)

Em projetos com base em métodos ágeis, a abordagem de testes pode se basear no quadrante de testes ágeis como mostrado na figura abaixo.



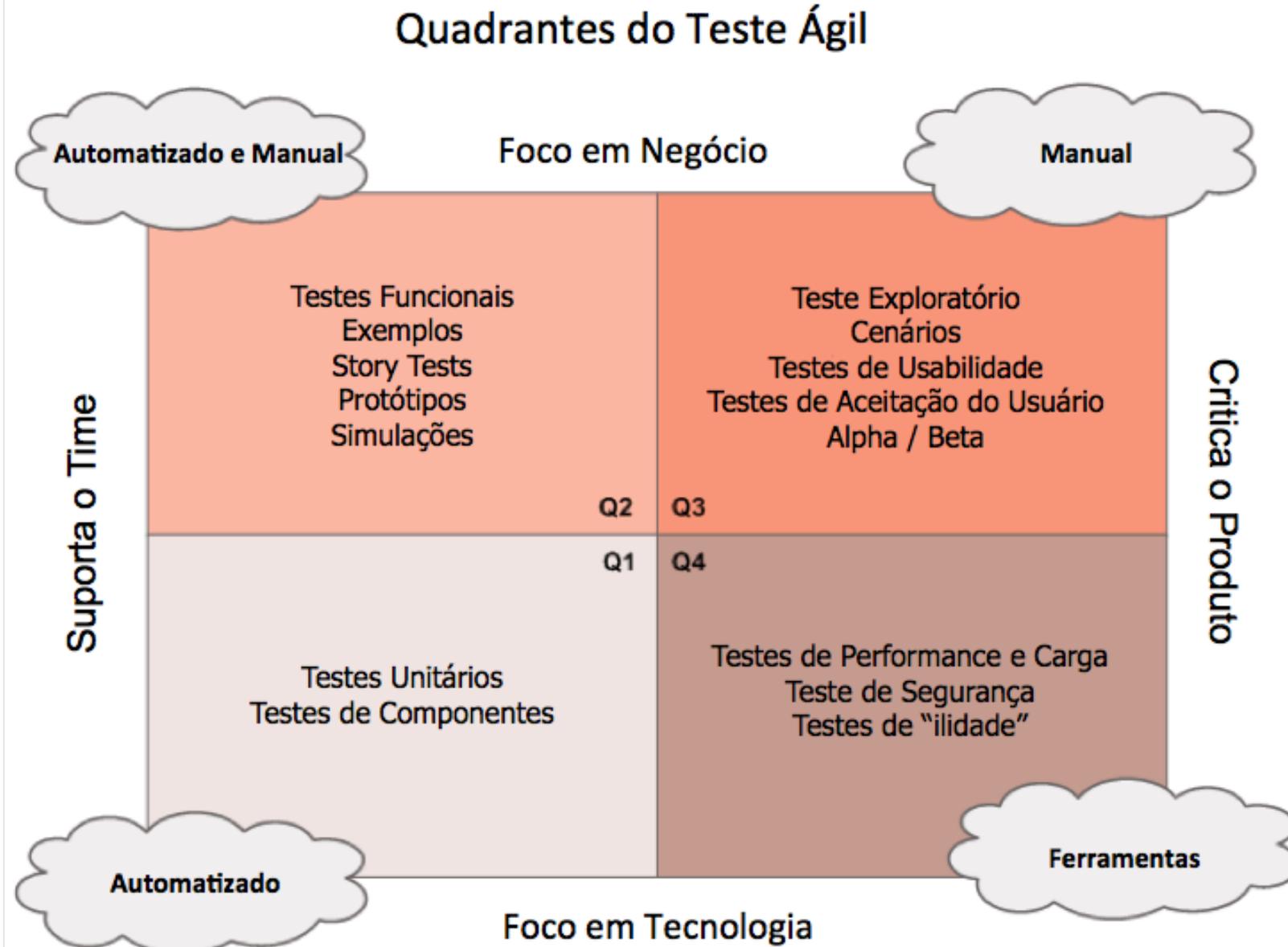
[Questão 04]

(FCC/Prefeitura de São Luís – Auditor – TI 2018)

Os números I, II, III e IV, relacionados aos quadrantes, correspondem, respectivamente, a

- a) Manual; Automatizado; Automatizado e Manual; Ferramentas.
- b) Automatizado; Manual; Ferramentas; Automatizado e Manual.
- c) Automatizado; Automatizado e Manual; Manual; Ferramentas.
- d) Ferramentas; Automatizado; Automatizado e Manual; Manual.
- e) Ferramentas; Manual; Automatizado; Automatizado e Manual.

[Questão 04] – Comentários...



[Questão 04]

(FCC/Prefeitura de São Luís – Auditor – TI 2018)

Os números I, II, III e IV, relacionados aos quadrantes, correspondem, respectivamente, a

- a) Manual; Automatizado; Automatizado e Manual; Ferramentas.
- b) Automatizado; Manual; Ferramentas; Automatizado e Manual.
- c) Automatizado; Automatizado e Manual; Manual; Ferramentas.**
- d) Ferramentas; Automatizado; Automatizado e Manual; Manual.
- e) Ferramentas; Manual; Automatizado; Automatizado e Manual.

Dúvidas

Professor Gabriel Pacheco

professor.gabrielpacheco@gmail.com

<https://www.instagram.com/professor.gabrielpacheco/>

<https://www.youtube.com/profgabrielpacheco>

<https://www.facebook.com/coachgabrielpacheco>

<http://www.professogabrielpacheco.com.br>



PROVAS DE TI
TUDO PARA VOCÊ PASSAR

Métodos Ágeis

Demais Abordagens Ágeis

Professor Gabriel Pacheco

professor.gabrielpacheco@gmail.com

<https://www.instagram.com/professor.gabrielpacheco/>

<https://www.youtube.com/profgabrielpacheco>

<https://www.facebook.com/coachgabrielpacheco>

Outros Cursos no PTI:

<https://bit.ly/2mIWMX4>

[Questão 01]

(FCC/MPE-PE – Analista Ministerial - Informática 2018)

Enquanto o processo de desenvolvimento Scrum usa sprints formais (ciclos de trabalho) com funções específicas atribuídas, o Kanban

- a) não define sprints formais nem papéis específicos para os integrantes da equipe do projeto.
- b) não define ciclos formais, porém, prescreve papéis específicos para todos os integrantes da equipe do projeto.
- c) define ciclos formais (sprints), porém, não define papéis específicos para os integrantes da equipe do projeto.
- d) define ciclos formais de até 4 semanas e papéis específicos para os integrantes da equipe de desenvolvimento.
- e) define apenas os papéis de Gerente de Projeto e Líder de Equipe, tendo o desenvolvimento pautado por ciclos de duas semanas chamados slices.

[Questão 01] – Comentários...

- **Kanban** significa quadro visível.
- Existe para Garantir uma Gestão de Estoque próximo ao zero.
- Trabalha com um esquema de produção chamado pull-it.
- Visa uma abordagem operacional nas organizações.

[Questão 01]

(FCC/MPE-PE – Analista Ministerial - Informática 2018)

Enquanto o processo de desenvolvimento Scrum usa sprints formais (ciclos de trabalho) com funções específicas atribuídas, o Kanban

a) não define sprints formais nem papéis específicos para os integrantes da equipe do projeto.

b) não define ciclos formais, porém, prescreve papéis específicos para todos os integrantes da equipe do projeto.

c) define ciclos formais (sprints), porém, não define papéis específicos para os integrantes da equipe do projeto.

d) define ciclos formais de até 4 semanas e papéis específicos para os integrantes da equipe de desenvolvimento.

e) define apenas os papéis de Gerente de Projeto e Líder de Equipe, tendo o desenvolvimento pautado por ciclos de duas semanas chamados slices.

[Questão 02]

(FCC/SEMEF Manaus-AM - TI 2019)

A Fazenda Municipal, se optar por utilizar o método ágil denominado ASD (Adaptive Software Development) - Desenvolvimento Adaptativo de Software, deve observar o cumprimento das seguintes três fases componentes desse método:

- a) especificação, inspeção e aprendizado.
- b) planejamento, projeto e codificação.
- c) qualificação, modelagem e negociação.
- d) especulação, colaboração e aprendizado.
- e) hierarquização, contextualização e validação.

[Questão 01] – Comentários...

- **ASD** trabalha com base na colaboração humana e na auto-organização.
- Ciclo de vida:
 - Especular: observar, indagar, pesquisar.
 - Colaborar: ato de criação e manutenção de elementos de software capazes de atender às emergências do cliente.
 - Aprender: o desenvolvedor passa a conhecer os desejos do cliente quanto mais o projeto avança.

[Questão 02]

(FCC/SEMEF Manaus-AM - TI 2019)

A Fazenda Municipal, se optar por utilizar o método ágil denominado ASD (Adaptive Software Development) - Desenvolvimento Adaptativo de Software, deve observar o cumprimento das seguintes três fases componentes desse método:

- a) especificação, inspeção e aprendizado.
- b) planejamento, projeto e codificação.
- c) qualificação, modelagem e negociação.
- d) especulação, colaboração e aprendizado.**
- e) hierarquização, contextualização e validação.

[Questão 03]

(FCC/TRT 2ª – Analista Judiciário – TI 2018)

Considere que uma equipe de Analistas de Tecnologia da Informação (TI) está aplicando uma técnica para priorização de escopo em um projeto ágil. As etapas da técnica são:

- I. É criada uma lista de cartões com histórias ou funcionalidades que são relevantes ao desenvolvimento do projeto. Cada cartão possui um preço.
- II. O projeto conta com recursos financeiros limitados, representados por notas de dinheiro. Esses recursos são distribuídos aos participantes da priorização (de 4 a 8, em geral) para que estes possam comprar os cartões da lista.
- III. Os participantes conversam entre si e trabalham ativamente para avaliar e verificar quais cartões devem receber ofertas de seu dinheiro, julgando-os como os mais importantes.
- IV. Quando todos terminam sem dinheiro (após intensa discussão e trocas de dinheiro ofertado aos cartões), é feita a priorização.

[Questão 03]

(FCC/TRT 2ª – Analista Judiciário – TI 2018)

Esta técnica

- a) é especialmente interessante, pois o dinheiro simula os recursos escassos de um projeto e, como cada stakeholder possui quantia suficiente para comprar integralmente um cartão, ele pode priorizar sozinho um item que julgar mais interessante que seja implementado.
- b) é denominada planning poker e baseia-se no fato de que um cartão se torna de fato prioridade no projeto ágil se ele recebeu um valor mínimo equivalente ao valor necessário para sua compra, ou seja, para sua implementação.
- c) baseia-se no Princípio de Pareto que determina que cada desenvolvedor deve trabalhar 5 horas por semana, para respeitar a relação de 90/18. Isso significa, por exemplo, que 90% do uso de um software se dá em apenas 18% das funcionalidades.

[Questão 03]

(FCC/TRT 2ª – Analista Judiciário – TI 2018)

Esta técnica

d) denomina-se buy a feature e a priorização se dá através da verificação de quanto cada cartão recebeu e os que receberam dinheiro suficiente para serem comprados são os mais prioritários.

e) é conhecida como budget poker game e a priorização se dá através da verificação de quantos participantes investiram dinheiro em cada um dos cartões e os que receberam mais ofertas de dinheiro de mais participantes são os mais prioritários.

[Questão 03] – Comentários...

- Por padrão, as técnicas de priorização e de estimativas em métodos ágeis são coletivas e colaborativas.
- **Planning poker** combina a opinião de especialistas, analogia e desagregação em uma abordagem agradável para estimar, resultando em estimativas rápidas e confiáveis.
- **Pareto** é a regra do 80/20, onde 80% dos seus problemas podem ser resolvidos se trabalhar nos 20% das causas, ou 80% do uso de um software se dá em apenas 20% das funcionalidades.

[Questão 03]

(FCC/TRT 2ª – Analista Judiciário – TI 2018)

Esta técnica

d) denomina-se buy a feature e a priorização se dá através da verificação de quanto cada cartão recebeu e os que receberam dinheiro suficiente para serem comprados são os mais prioritários.

e) é conhecida como budget poker game e a priorização se dá através da verificação de quantos participantes investiram dinheiro em cada um dos cartões e os que receberam mais ofertas de dinheiro de mais participantes são os mais prioritários.

[Questão 04]

(FCC/MPE-PE – Analista Ministerial - Informática 2018)

Considere as características abaixo.

- I. Colaboração e desenvolvimento de empatia entre integrantes das equipes com foco no projeto e não em interesses pessoais.
- II . Reuniões com a participação de profissionais de várias áreas necessárias para o projeto (desenvolvimento, operações, apoio).
- III . Utilização de metodologias ágeis como RUP, XP e/ou Scrum para permitir entregas rápidas e contínuas.
- IV. Implementação do gerenciamento de configuração para que mudanças realizadas manualmente nos servidores, sem conhecimento da gerência de configurações, sejam desfeitas.
- V. Estratégias para gestão de incidentes bem definidas, políticas de rollback, backup e ferramentas de monitoração proativas.
- VI. Ambientes necessários para o trabalho da equipe de desenvolvimento providos de forma dinâmica e automatizada, sem necessidade de intervenção da equipe de operações.

[Questão 04]

(FCC/MPE-PE – Analista Ministerial - Informática 2018)

São características corretas e alinhadas às práticas DevOps APENAS os itens

a) II, IV e VI .

b) I, III e V.

c) I, II , IV, V e VI .

d) III, IV, V e VI .

e) I, II e III .

[Questão 04] – Comentários...

- **DevOps** é uma metodologia de desenvolvimento de software que explora a comunicação, colaboração e integração entre desenvolvedores de software e profissionais de Operações. DevOps é a reação à interdependência entre o desenvolvimento de software e as operações de TI. Visa ajudar as organizações a produzir software e serviços rapidamente.
- A adoção do DevOps é conduzida por fatores, tais quais:
 - Uso de processos e metodologias de desenvolvimento ágil;
 - Demanda crescente na taxa de produção de aplicativos e unidades de negócios;
 - Ampla disponibilidade de infraestrutura na Cloud por provedores internos e externos;
 - Uso crescente de automação de data center e ferramentas de gerenciamento de configuração.
- A correta utilização do DevOps encoraja a existência de um ambiente "blame-free" (sem culpa) em relação a erros que possam vir a ocorrer no ambiente organizacional

[Questão 04]

(FCC/MPE-PE – Analista Ministerial - Informática 2018)

São características corretas e alinhadas às práticas DevOps APENAS os itens

a) II, IV e VI .

b) I, III e V.

c) I, II , IV, V e VI .

d) III, IV, V e VI .

e) I, II e III .

[Questão 05]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Uma Analista de Sistemas da Defensoria sugeriu que um novo projeto fosse desenvolvido utilizando a metodologia ágil

a) Industrial eXtreme Programming – IXP, pois esta incorpora dez novas práticas para garantir que um projeto XP funcione com êxito em organizações do porte da Defensoria Pública.

b) Scrum, pois utiliza artefatos, como burndown chart e increment, que são projetados para maximizar a transparência e oferecer oportunidades para inspeção e adaptação do projeto.

c) Agile Unified Process – AUP, pois baseia-se em uma versão modificada do princípio de Pareto em que 80% do projeto pode ser entregue em 20% do tempo que levaria para entregar o projeto completo, ideal para a Defensoria Pública.

[Questão 05]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Uma Analista de Sistemas da Defensoria sugeriu que um novo projeto fosse desenvolvido utilizando a metodologia ágil

d) eXtreme Programming – XP, pois utiliza a programação em pares que garante que à medida que o código é escrito, este é refatorado, criando a refatoração contínua, essencial em projetos da Defensoria Pública.

e) Dynamic Systems Development Method – DSDM, pois fornece uma sequência linear de atividades de Engenharia de Software que permite à equipe visualizar o fluxo do processo geral do projeto a ser desenvolvido.

[Questão 05] – Comentários...

- **Agile Unified Process** é uma versão resumida do RUP focada no desenvolvimento de software com uso de abordagens ágeis.
- **DSDM** Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas Dinâmicos (do inglês Dynamic Systems Development Method - DSDM) é uma metodologia de desenvolvimento de software originalmente baseada em "Desenvolvimento Rápido de Aplicação" (RAD). DSDM é uma metodologia de desenvolvimento iterativo e incremental que enfatiza o envolvimento constante do usuário.

[Questão 05]

(FCC/DPE-AM – Analista em Gestão Esp. Def. – Sistema 2018)

Uma Analista de Sistemas da Defensoria sugeriu que um novo projeto fosse desenvolvido utilizando a metodologia ágil

a) Industrial eXtreme Programming – IXP, pois esta incorpora dez novas práticas para garantir que um projeto XP funcione com êxito em organizações do porte da Defensoria Pública.

b) Scrum, pois utiliza artefatos, como burndown chart e increment, que são projetados para maximizar a transparência e oferecer oportunidades para inspeção e adaptação do projeto.

c) Agile Unified Process – AUP, pois baseia-se em uma versão modificada do princípio de Pareto em que 80% do projeto pode ser entregue em 20% do tempo que levaria para entregar o projeto completo, ideal para a Defensoria Pública.

Dúvidas

Professor Gabriel Pacheco

professor.gabrielpacheco@gmail.com

<https://www.instagram.com/professor.gabrielpacheco/>

<https://www.youtube.com/profgabrielpacheco>

<https://www.facebook.com/coachgabrielpacheco>

<http://www.professogabrielpacheco.com.br>



PROVAS DE TI
TUDO PARA VOCÊ PASSAR