

Metodologias Ágeis

Prof. Darlan Venturelli

[@professordarlanventurelli](#)

Prof. Darlan Venturelli

@professordarlanventurelli

Analista em TI (ATI) do Ministério da Economia

Formação

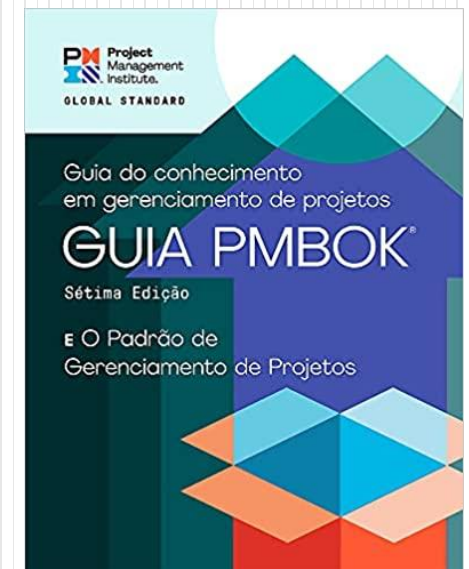
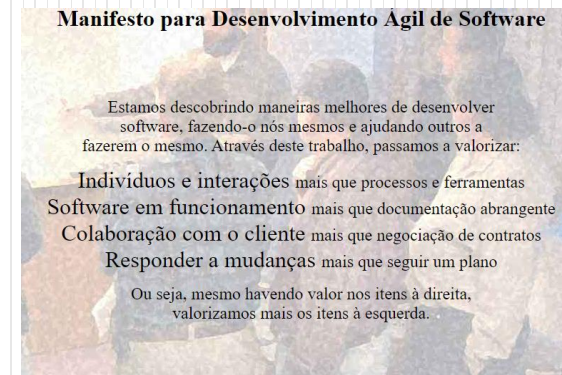
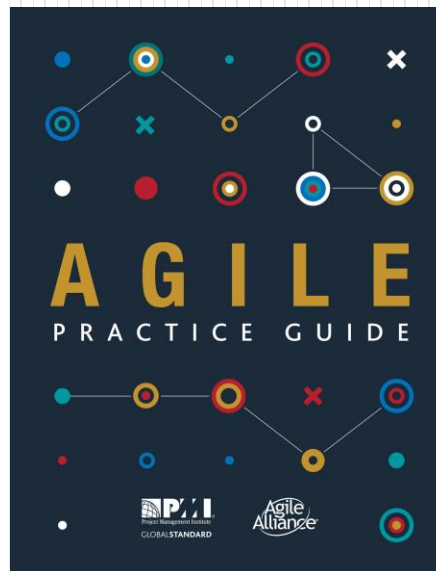
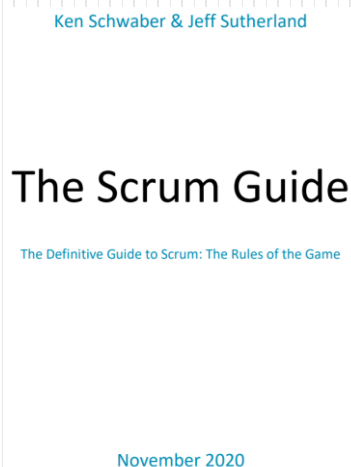
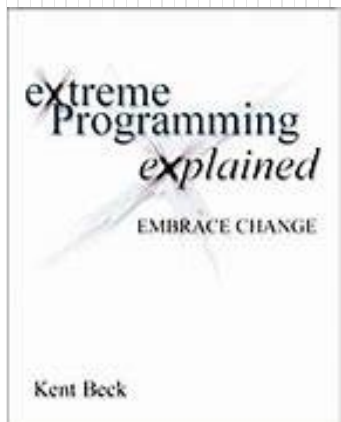
- Graduado em Engenharia da Computação e Direito
- Mestre em Governança, Tecnologia e Inovação
- Certificado Project Management Professional – PMP desde 2012
- Certificado Scrum Master
- MBA em Gerenciamento de Projetos
- Especialização em Redes de Computadores
- Especialização em Computação Aplicada em Telecomunicações
- Especialização em Administração Tributária
- Especialização em Segurança Pública
- Especialização em Coaching

Metodologias Ágeis

Objetivo

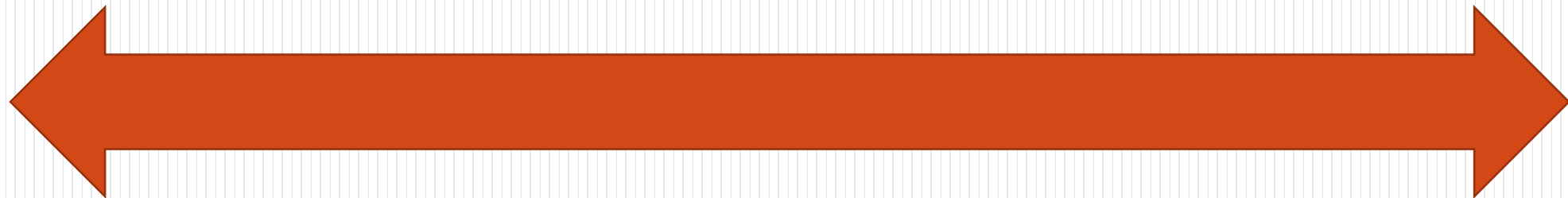
Compreender como as principais bancas cobram os conceitos de Metodologias Ágeis, de forma objetiva e prática!

Metodologia: Rápido embasamento teórico + Muitas questões comentadas!!
101 questões



O que são metodologias Ágeis?

Trabalho Determinável vs Trabalho de Alta Incerteza



— Mudança, Complexidade e Risco +

“Projetos de alta incerteza tem altas taxas de mudanças, complexidade e risco. Essas características podem apresentar problemas para as abordagens preditivas tradicionais que visam determinar a maior parte dos requisitos de forma antecipada e controlar mudanças através de processos de solicitação de mudanças. Em vez disso, as abordagens ágeis foram criadas para explorar a viabilidade em ciclos curtos e se adaptar rapidamente com base em avaliação e feedback”.

Manifesto Ágil (Fev, 2001)

“Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

- **Indivíduos e interações** mais que processos e ferramentas
- **Software em funcionamento** mais que documentação abrangente
- **Colaboração com o cliente** mais que negociação de contratos
- **Responder a mudanças** mais que seguir um plano

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.”

Princípios do Manifesto Ágil

1. Nossa maior prioridade é **satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada** de software com valor agregado.
2. **Mudanças nos requisitos são bem-vindas**, mesmo tardiamente no desenvolvimento. **Processos ágeis tiram vantagem das mudanças** visando vantagem competitiva para o cliente.
3. **Entregar frequentemente software funcionando**, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo.

Princípios do Manifesto Ágil

4. **Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto**, durante todo o projeto.

5. Construa projetos em torno de **indivíduos motivados**. Dê a eles o ambiente e o suporte necessário e confie neles para fazer o trabalho.

6. O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de **conversa face a face**.

Princípios do Manifesto Ágil

7. **Software funcionando** é a medida primária de progresso.

8. Os processos ágeis promovem **desenvolvimento sustentável**.

Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um **ritmo constante indefinidamente**.

9. Contínua atenção à **excelência técnica** e **bom design** aumenta a **agilidade**.

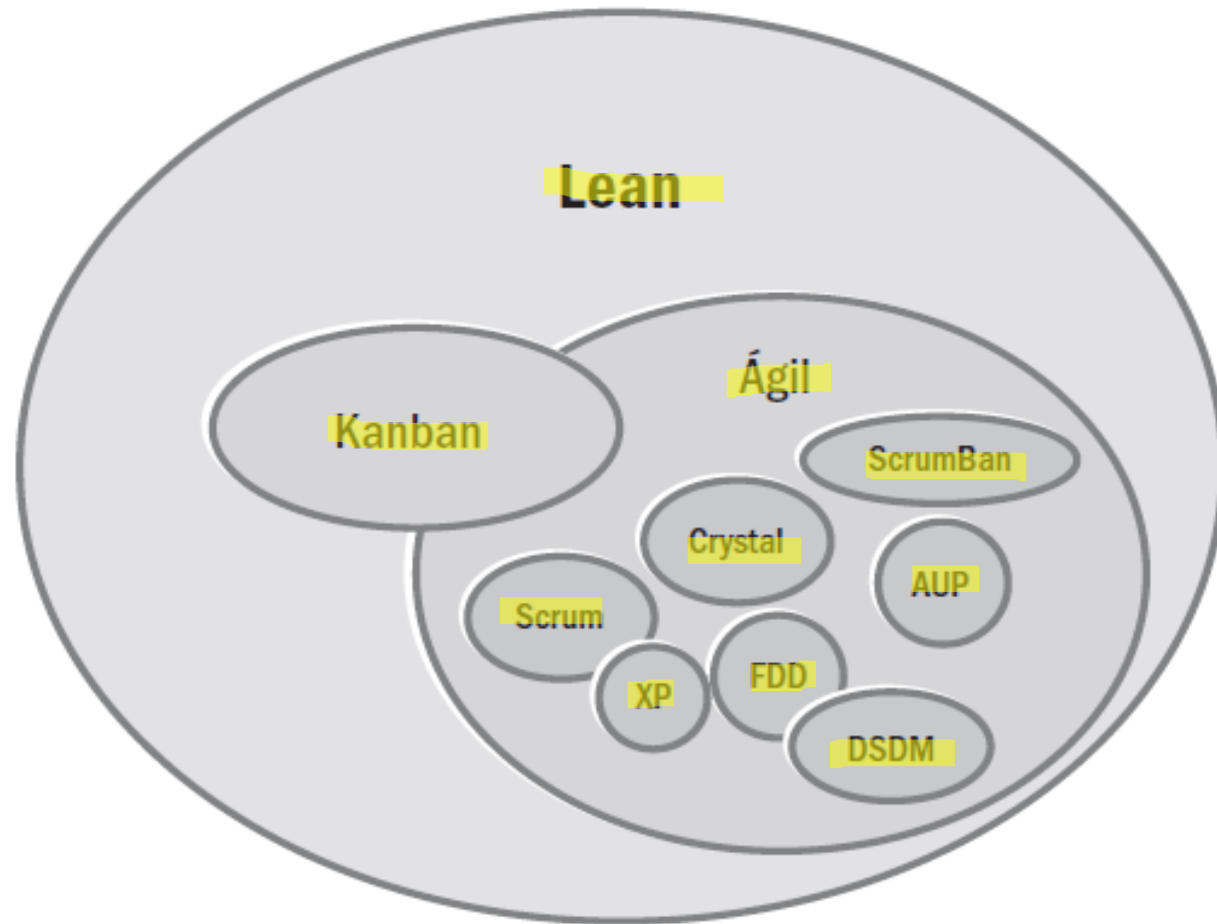
Princípios do Manifesto Ágil

10. **Simplicidade**--a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado--é essencial.

11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de **equipes auto-organizáveis**.

12. Em intervalos **regulares**, a **equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz** e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.

Abordagens Ágeis e Métodos Ágeis



As abordagens ágeis e os métodos ágeis são termos “guarda-chuva” que abrangem uma variedade de frameworks e métodos.

1 - CCV-UFC - 2019 - UFC - Técnico de Tecnologia da Informação - Desenvolvimento de Sistemas (adaptada)

Sobre metodologias de Desenvolvimento Ágil de software, o que podemos afirmar corretamente?

O Manifesto Ágil é um documento ~~extenso~~ onde é descrito ~~todo passo a passo~~ e ~~checklist~~ para uma metodologia ser considerada ágil.

1 - CCV-UFC - 2019 - UFC - Técnico de Tecnologia da Informação - Desenvolvimento de Sistemas (adaptada)

Sobre metodologias de Desenvolvimento Ágil de software, o que podemos afirmar corretamente?

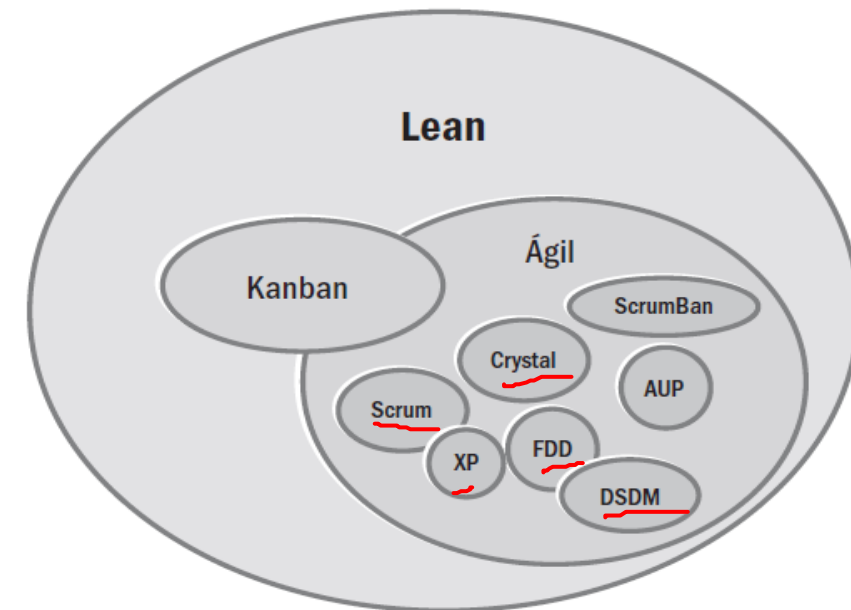
O Manifesto Ágil é um documento extenso onde é descrito todo passo a passo e checklist para uma metodologia ser considerada ágil.

2 - FGV - 2013 - AL-MT - Analista de Sistemas - Programador

São exemplos de novas metodologias, citadas no Manifesto Ágil, que mostram um crescente interesse em novas abordagens para o desenvolvimento de software:

- I. "Extreme Programming" e "Dynamic Systems Development Methodology";
- II. "SCRUM" e "Adaptive Software Development";
- III. "Feature-Driven Development" e "Crystal Methodologies";

- A) somente o item I.
- B) somente o item II.
- C) somente o item III.
- D) somente os itens I e II.
- E) I, II e III.

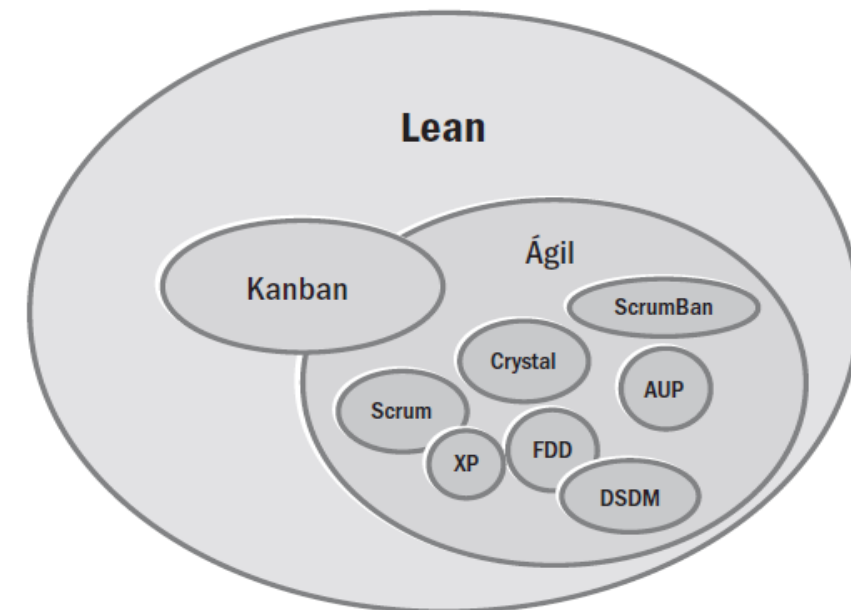


2 - FGV - 2013 - AL-MT - Analista de Sistemas - Programador

São exemplos de novas metodologias, citadas no Manifesto Ágil, que mostram um crescente interesse em novas abordagens para o desenvolvimento de software:

- I. "Extreme Programming" e "Dynamic Systems Development Methodology";
- II. "SCRUM" e "Adaptive Software Development";
- III. "Feature-Driven Development" e "Crystal Methodologies";

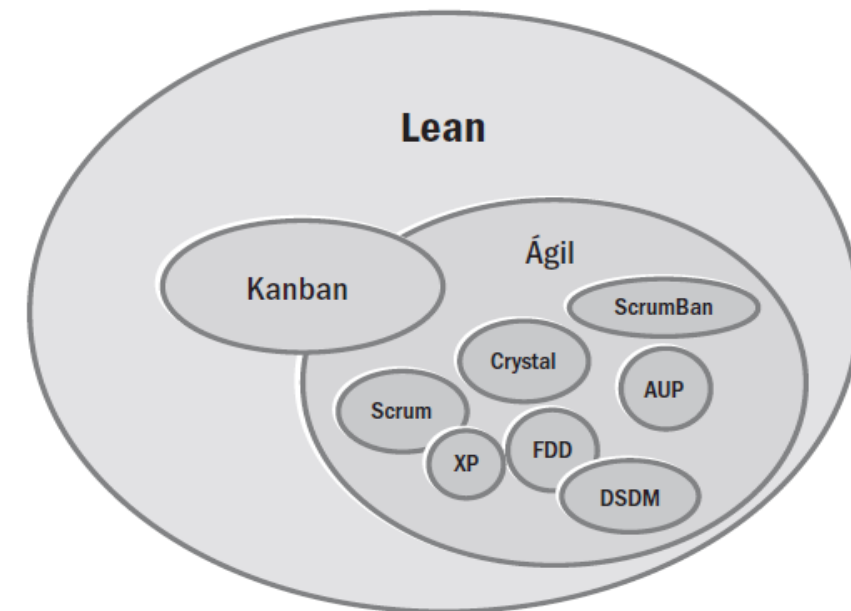
- A) somente o item I.
- B) somente o item II.
- C) somente o item III.
- D) somente os itens I e II.
- E) I, II e III.



3 - CCV-UFC - 2019 - UFC - Técnico de Tecnologia da Informação - Desenvolvimento de Sistemas (adaptada)

Sobre metodologias de Desenvolvimento Ágil de software, o que podemos afirmar corretamente?

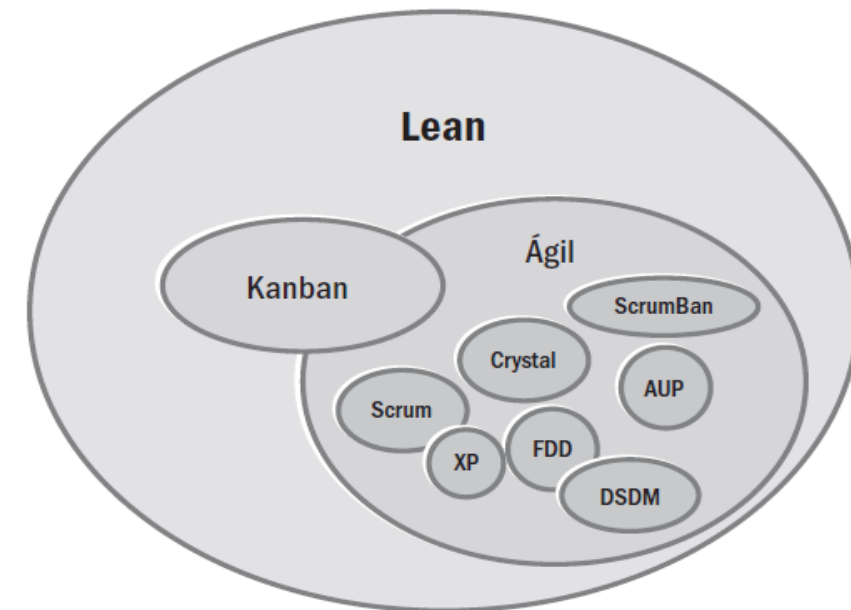
RUP (Rational Unified Process) é considerada uma metodologia Ágil.



3 - CCV-UFC - 2019 - UFC - Técnico de Tecnologia da Informação - Desenvolvimento de Sistemas (adaptada)

Sobre metodologias de Desenvolvimento Ágil de software, o que podemos afirmar corretamente?

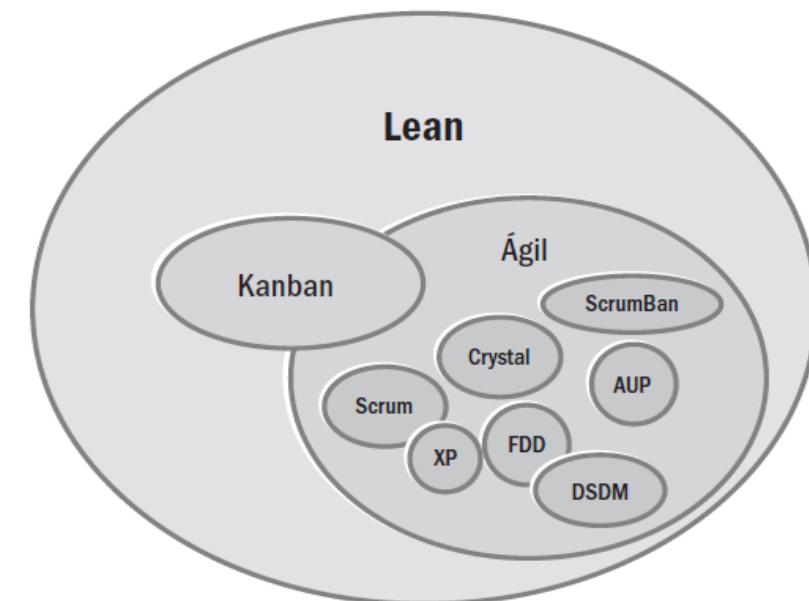
RUP (Rational Unified Process) é considerada uma metodologia Ágil.



4 - CCV-UFC - 2019 - UFC - Técnico de Tecnologia da Informação - Desenvolvimento de Sistemas (adaptada)

Sobre metodologias de Desenvolvimento Ágil de software, o que podemos afirmar corretamente?

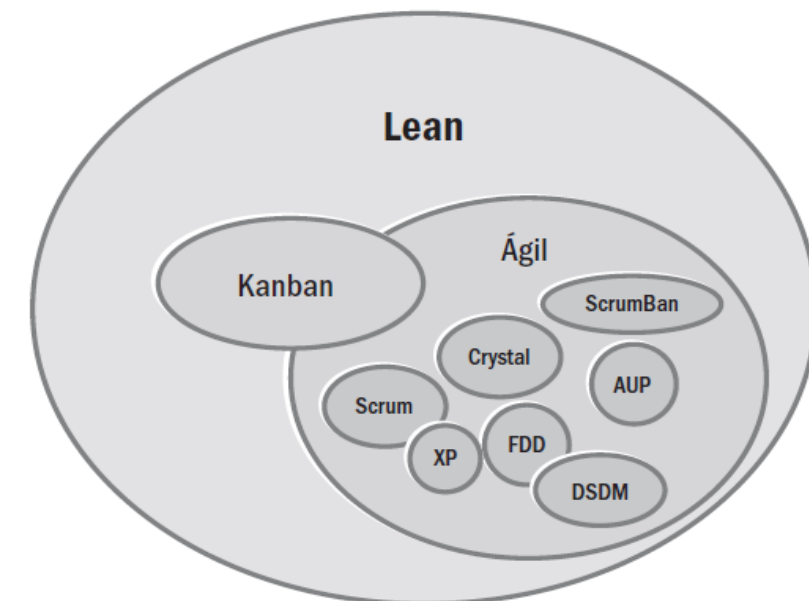
Um dos principais princípios é a utilização do ~~modelo em cascata~~, como na metodologia eXtreme Programming (XP).



4 - CCV-UFC - 2019 - UFC - Técnico de Tecnologia da Informação - Desenvolvimento de Sistemas (adaptada)

Sobre metodologias de Desenvolvimento Ágil de software, o que podemos afirmar corretamente?

Um dos principais princípios é a utilização do modelo em cascata, como na metodologia eXtreme Programming (XP).



5 - Quadrix - 2021 - CRBM - 4 - Assistente de Gestão

No que se refere ao gerenciamento do dia a dia e ao manifesto ágil, julgue o item.

O manifesto ágil é composto de ~~cinco~~ valores e de doze princípios.

5 - Quadrix - 2021 - CRBM - 4 - Assistente de Gestão

No que se refere ao gerenciamento do dia a dia e ao manifesto ágil, julgue o item.

O manifesto ágil é composto de cinco valores e de doze princípios.

6 - FGV - 2018 - AL-RO - Analista Legislativo - Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Para o desenvolvimento do Sistema de Informações ao Cidadão (SIC), foi decidida a utilização de uma metodologia ágil.

Segundo o Manifesto Ágil, esta decisão indica que foi dado maior valor

A) ~~aos processos e ferramentas.~~

~~B) à resposta a modificações.~~

C) ~~à documentação abrangente.~~

D) ~~à negociação do contrato.~~

E) ~~ao cumprimento do plano.~~

6 - FGV - 2018 - AL-RO - Analista Legislativo - Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Para o desenvolvimento do Sistema de Informações ao Cidadão (SIC), foi decidida a utilização de uma metodologia ágil.

Segundo o Manifesto Ágil, esta decisão indica que foi dado maior valor

A) aos processos e ferramentas.

B) à resposta a modificações.

C) à documentação abrangente.

D) à negociação do contrato.

E) ao cumprimento do plano.

7 - FGV - 2021 - IMBEL - Analista Especializado - Analista de Sistemas

Com referência aos valores do The Agile Manifesto, analise as afirmativas a seguir. I. Processos e ferramentas mais que indivíduos e ~~interação entre eles~~. II. Software em funcionamento mais que documentação abrangente. III. Colaboração do cliente mais que negociação de contratos. ~~IV. Seguir um plano mais que responder a mudanças~~. Está correto o que se afirma em

- A) I e II, somente.
- B) II e III, somente.
- C) III e IV, somente.
- D) I e IV, somente.
- E) II e IV, somente.

7 - FGV - 2021 - IMBEL - Analista Especializado - Analista de Sistemas

Com referência aos valores do The Agile Manifesto, analise as afirmativas a seguir. I. Processos e ferramentas mais que indivíduos e interação entre eles. II. Software em funcionamento mais que documentação abrangente. III. Colaboração do cliente mais que negociação de contratos. IV. Seguir um plano mais que responder a mudanças. Está correto o que se afirma em

A) I e II, somente.

B) II e III, somente.

C) III e IV, somente.

D) I e IV, somente.

E) II e IV, somente.

8 - UECE-CEV - 2018 - Funceme - Pesquisador - Informática - Sistema de Suporte de Decisão

O Manifesto para o desenvolvimento ágil de software resume os itens mais valorizados pelos praticantes desta abordagem. Considerando os itens listados a seguir, assinale a opção que NÃO representa um valor ágil segundo o Manifesto.

A) indivíduos e interações mais que processos e ferramentas ✓

~~B)~~ seguir um plano mais que responder a mudanças ✗

C) software em funcionamento mais que documentação abrangente

D) colaboração com o cliente mais que negociação de contratos

8 - UECE-CEV - 2018 - Funceme - Pesquisador - Informática - Sistema de Suporte de Decisão

O Manifesto para o desenvolvimento ágil de software resume os itens mais valorizados pelos praticantes desta abordagem. Considerando os itens listados a seguir, assinale a opção que NÃO representa um valor ágil segundo o Manifesto.

- A) indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
- B) seguir um plano mais que responder a mudanças
- C) software em funcionamento mais que documentação abrangente
- D) colaboração com o cliente mais que negociação de contratos

9 - Quadrix - 2021 - CRBM - 4 - Assistente de Gestão

No que se refere ao gerenciamento do dia a dia e ao manifesto ágil, julgue o item.

“Documentação abrangente mais que software em funcionamento” é um dos valores do manifesto ágil.

9 - Quadrix - 2021 - CRBM - 4 - Assistente de Gestão

No que se refere ao gerenciamento do dia a dia e ao manifesto ágil, julgue o item.

“Documentação abrangente mais que software em funcionamento” é um dos valores do manifesto ágil.

10 - Quadrix - 2021 - CRBM - 4 - Assistente de Gestão

No que se refere ao gerenciamento do dia a dia e ao manifesto ágil, julgue o item.

“Responder a mudanças mais que seguir um plano” é um dos valores do manifesto ágil.

10 - Quadrix - 2021 - CRBM - 4 - Assistente de Gestão

No que se refere ao gerenciamento do dia a dia e ao manifesto ágil, julgue o item.

“Responder a mudanças mais que seguir um plano” é um dos valores do manifesto ágil.

11 - Quadrix - 2021 - CRBM - 4 - Assistente de Gestão

No que se refere ao gerenciamento do dia a dia e ao manifesto ágil, julgue o item.

O método ágil é aplicado somente no desenvolvimento de softwares.

11 - Quadrix - 2021 - CRBM - 4 - Assistente de Gestão

No que se refere ao gerenciamento do dia a dia e ao manifesto ágil, julgue o item.

O método ágil é aplicado somente no desenvolvimento de softwares.

12 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

Com relação às metodologias ágeis XP, Scrum e UP e à metodologia RUP, julgue os itens

As metodologias ágeis são focadas no produto, sendo caracterizadas pela ~~ausência de modelo de dados, de diagramas de classes e de documentação de código fonte.~~

12 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

Com relação às metodologias ágeis XP, Scrum e UP e à metodologia RUP, julgue os itens

As metodologias ágeis são focadas no produto, sendo caracterizadas pela ~~ausência~~ de modelo de dados, de diagramas de classes e de documentação de código-fonte.

13 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

Com relação às metodologias ágeis XP, Scrum e UP e à metodologia RUP, julgue os itens

A metodologia RUP, fundamentada em um modelo preditivo com foco no planejamento futuro, realiza entregas de software executável na mesma dinâmica das metodologias ágeis.

13 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

Com relação às metodologias ágeis XP, Scrum e UP e à metodologia RUP, julgue os itens

A metodologia RUP, fundamentada em um modelo preditivo com foco no planejamento futuro, realiza entregas de software executável na mesma dinâmica das metodologias ágeis.

14 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

Com relação às metodologias ágeis XP, Scrum e UP e à metodologia RUP, julgue os itens

Os métodos ágeis podem ser classificados como métodos adaptativos à necessidade de desenvolvimento de software, pois mudam conforme a necessidade do projeto, diferentemente das metodologias tradicionais de desenvolvimento de software.

14 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

Com relação às metodologias ágeis XP, Scrum e UP e à metodologia RUP, julgue os itens

Os métodos ágeis podem ser classificados como métodos adaptativos à necessidade de desenvolvimento de software, pois mudam conforme a necessidade do projeto, diferentemente das metodologias tradicionais de desenvolvimento de software.

15 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

Com relação às metodologias ágeis XP, Scrum e UP e à metodologia RUP, julgue os itens

Uma metodologia clássica de engenharia de software deve ser aplicada em projetos com requisitos do sistema instáveis.

15 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

Com relação às metodologias ágeis XP, Scrum e UP e à metodologia RUP, julgue os itens

Uma metodologia clássica de engenharia de software deve ser aplicada em projetos com requisitos do sistema instáveis.

16 - CESPE/AUDITOR TI/TCE-ES/2012

Em virtude de as metodologias ágeis gerarem ~~excessiva~~
~~documentação~~, a gestão do conhecimento depende
diretamente dos programadores envolvidos no projeto.

16 - CESPE/AUDITOR TI/TCE-ES/2012

Em virtude de as metodologias ágeis gerarem excessiva documentação, a gestão do conhecimento depende diretamente dos programadores envolvidos no projeto.

17 - CESPE/ASSESSOR TI/TCE-RN/2015

Um dos fundamentos do desenvolvimento ágil de software é o manifesto ágil, que, entre outros princípios, estabelece que pessoas ligadas ao negócio e ao desenvolvimento devem trabalhar ~~separadamente~~ ao longo do projeto.

17 - CESPE/ASSESSOR TI/TCE-RN/2015

Um dos fundamentos do desenvolvimento ágil de software é o manifesto ágil, que, entre outros princípios, estabelece que pessoas ligadas ao negócio e ao desenvolvimento devem trabalhar separadamente ao longo do projeto.

18 - CESPE/TÉCNICO TI/STJ/2015

O foco nos métodos ágeis está na entrega incremental do software, ou seja, na entrega de valor, com fundamento no princípio de processos ~~prescritivos~~.

18 - CESPE/TÉCNICO TI/STJ/2015

O foco nos métodos ágeis está na entrega incremental do software, ou seja, na entrega de valor, com fundamento no princípio de processos prescritivos.

19 - CESPE/ATI/MPOG/2015

Metodologias de desenvolvimento ágil enfocam atividades de projeto e implementação, ~~desconsiderando~~ as atividades de elicitação de requisitos e a produção de documentação.

19 - CESPE/ATI/MPOG/2015

Metodologias de desenvolvimento ágil enfocam atividades de projeto e implementação, desconsiderando as atividades de elicitação de requisitos e a produção de documentação.

20 - CESPE/ANALISTA ENG SW/EBC/2011

O que os métodos ágeis buscam é como evitar as mudanças desde o início do projeto e não a melhor maneira de tratar essas mudanças.

20 - CESPE/ANALISTA ENG SW/EBC/2011

O que os métodos ágeis buscam é como evitar as mudanças desde o início do projeto e não a melhor maneira de tratar essas mudanças.

21 - CESPE/ANALISTA TI/EBSERH/2018

Nas metodologias de desenvolvimento ágeis, mudanças em requisitos são bem recebidas, mesmo em fases mais avançadas do desenvolvimento.

21 - CESPE/ANALISTA TI/EBSERH/2018

Nas metodologias de desenvolvimento ágeis, mudanças em requisitos são bem recebidas, mesmo em fases mais avançadas do desenvolvimento.

22 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-TO/2017

Os métodos ágeis possibilitam que um software seja desenvolvido rapidamente e têm como princípio

- A) ~~usar frameworks.~~
- B) envolver o cliente.
- C) ~~prescrever os processos.~~
- D) ~~entender o software por completo.~~
- E) ~~evitar mudanças.~~

22 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-TO/2017

Os métodos ágeis possibilitam que um software seja desenvolvido rapidamente e têm como princípio

- A) usar frameworks.
- B) envolver o cliente.
- C) prescrever os processos.
- D) entender o software por completo.
- E) evitar mudanças.

23 - CESPE/TÉCNICO DEV SISTEMAS/STJ/2018

São exemplos de práticas ágeis: ciclos curtos; simplicidade; retrospectivas regulares; ambiente de trabalho centrado no indivíduo; P.O. (Project Owner) que receba e retenha informações; e entrega de produto de software somente no final de cada fase.

23 - CESPE/TÉCNICO DEV SISTEMAS/STJ/2018

São exemplos de práticas ágeis: ciclos curtos; simplicidade; retrospectivas regulares; ambiente de trabalho centrado no indivíduo; P.O. (Project Owner) que receba e retenha informações; e entrega de produto de software somente no final de cada fase.

24 - CESPE/TÉCNICO DEV SISTEMAS/STJ/2018)

Metodologias ágeis aplicam técnicas de desenvolvimento iterativo e evolutivo de tempo limitado, por isso excluem qualquer tipo de documentação, apoiando-se apenas em conversas informais.

24 - CESPE/TÉCNICO DEV SISTEMAS/STJ/2018)

Metodologias ágeis aplicam técnicas de desenvolvimento iterativo e evolutivo de tempo limitado, por isso excluem qualquer tipo de documentação, apoiando-se apenas em conversas informais.

25 - CESPE/TÉCNICO TI/BANCO DA AMAZÔNIA/2010

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.

25 - CESPE/TÉCNICO TI/BANCO DA AMAZÔNIA/2010

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.

26 - CESPE/AUDITOR TI/TCU/2010

A agilidade não pode ser aplicada a todo e qualquer processo de software.

26 - CESPE/AUDITOR TI/TCU/2010

A agilidade não pode ser aplicada a todo e qualquer processo de software.

27 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/CNJ/2013

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

27 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/CNJ/2013

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

28 - CESPE/ANALISTA NEGÓCIOS TI/SERPRO/2013

A modelagem ágil é uma metodologia que apresenta ciclo de vida e processo
que podem ser claramente seguidos pelo operador.

28 - CESPE/ANALISTA NEGÓCIOS TI/SERPRO/2013

A modelagem ágil é uma metodologia que apresenta ciclo de vida e processo que podem ser claramente seguidos pelo operador.

29 - CESPE/TÉCNICO TI/TRT17/2013

Em um desenvolvimento ágil que segue o manifesto ágil, ~~não se deve aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis não se adequam a mudanças não planejadas.~~

29 - CESPE/TÉCNICO TI/TRT17/2013

Em um desenvolvimento ágil que segue o manifesto ágil, não se deve aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis não se adequam a mudanças não planejadas.

30 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS NEGÓCIOS/ANTAQ/2014

A principal prioridade dos processos e práticas ágeis de desenvolvimento de software é satisfazer o cliente com entregas rápidas e contínuas, ainda que haja mudanças de requisitos nas etapas finais do projeto.

30 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS NEGÓCIOS/ANTAQ/2014

A principal prioridade dos processos e práticas ágeis de desenvolvimento de software é satisfazer o cliente com entregas rápidas e contínuas, ainda que haja mudanças de requisitos nas etapas finais do projeto.

31 - CESPE/ANALISTA TESTE QUALIDADE/MEC/2015

Acatar as mudanças de requisitos, ainda que o desenvolvimento já esteja avançado, é um dos princípios do Manifesto Ágil.

31 - CESPE/ANALISTA TESTE QUALIDADE/MEC/2015

Acatar as mudanças de requisitos, ainda que o desenvolvimento já esteja avançado, é um dos princípios do Manifesto Ágil.

32 - IADES - 2018 - ARCON-PA - Assistente Técnico em Regulação de Serviços Públicos

Embora esses métodos ágeis sejam todos baseados na noção de desenvolvimento e entrega incremental, eles propõem diferentes processos para alcançar tal objetivo. No entanto, compartilham um conjunto de princípios, com base no manifesto ágil, e por isso têm muito em comum.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Person Education, 2011.

Os cinco princípios citados no texto são

A) envolvimento do cliente; ~~entregas agendadas~~; ~~pessoas e processos são igualmente importantes~~; aceitar mudanças; e manter a simplicidade.

B) envolvimento do cliente; entrega incremental; pessoas, não processos; aceitar as mudanças; e manter a simplicidade.

C) envolvimento do cliente apenas no início; entrega incremental; prazos rígidos; evitar mudanças; e manter a equipe.

D) ~~programadores em primeiro lugar~~; ~~ausência de prazos~~; ~~cliente como última prioridade~~; aceitar as mudanças; e investir em controle de versão.

E) ~~programadores em primeiro lugar~~; entrega por protótipos; ~~processos, não pessoas~~; aceitar as mudanças; e manter o cronograma.

32 - IADES - 2018 - ARCON-PA - Assistente Técnico em Regulação de Serviços Públicos

Embora esses métodos ágeis sejam todos baseados na noção de desenvolvimento e entrega incremental, eles propõem diferentes processos para alcançar tal objetivo. No entanto, compartilham um conjunto de princípios, com base no manifesto ágil, e por isso têm muito em comum.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Person Education, 2011.

Os cinco princípios citados no texto são

A) envolvimento do cliente; entregas agendadas; pessoas e processos são igualmente importantes; aceitar mudanças; e manter a simplicidade.

B) envolvimento do cliente; entrega incremental; pessoas, não processos; aceitar as mudanças; e manter a simplicidade.

C) envolvimento do cliente apenas no início; entrega incremental; prazos rígidos; evitar mudanças; e manter a equipe.

D) programadores em primeiro lugar; ausência de prazos; cliente como última prioridade; aceitar as mudanças; e investir em controle de versão.

E) programadores em primeiro lugar; entrega por protótipos; processos, não pessoas; aceitar as mudanças; e manter o cronograma.

33 - CESGRANRIO - 2018 - Banco da Amazônia - Técnico Científico - Tecnologia da Informação

O Manifesto Ágil se tornou um marco da Engenharia de Software, chamando a atenção de que vários processos propostos de forma independente tinham valores em comum. Além disso, foram definidos 12 princípios.

Entre eles, figura o seguinte princípio:

- A) cada pessoa em um projeto deve ter sua função predeterminada para acelerar o desenvolvimento em conjunto.
- B) a contínua atenção à simplicidade do trabalho feito aumenta a agilidade.
- C) software funcionando é a medida primária de progresso.
- D) os indivíduos, clientes e desenvolvedores, são mais importantes que processos e ferramentas.
- E) o software funcional emerge de times auto-organizáveis.

33 - CESGRANRIO - 2018 - Banco da Amazônia - Técnico Científico - Tecnologia da Informação

O Manifesto Ágil se tornou um marco da Engenharia de Software, chamando a atenção de que vários processos propostos de forma independente tinham valores em comum. Além disso, foram definidos 12 princípios.

Entre eles, figura o seguinte princípio:

- A) cada pessoa em um projeto deve ter sua função predeterminada para acelerar o desenvolvimento em conjunto.
- B) a contínua atenção à simplicidade do trabalho feito aumenta a agilidade.
- C) software funcionando é a medida primária de progresso.
- D) os indivíduos, clientes e desenvolvedores, são mais importantes que processos e ferramentas.
- E) o software funcional emerge de times auto-organizáveis.

34 - CESPE/ANALISTA TESTE QUALIDADE/MEC/2015

Uma das entregas necessárias do desenvolvimento (Ágil) de software é a completa documentação do sistema e do projeto.

34 - CESPE/ANALISTA TESTE QUALIDADE/MEC/2015

Uma das entregas necessárias do desenvolvimento (Ágil) de software é a completa documentação do sistema e do projeto.

35 - CESPE/ANALISTA TESTE QUALIDADE/MEC/2015

Uma das premissas do desenvolvimento Ágil de software é que pessoas ligadas ao negócio e ao desenvolvimento devem trabalhar juntas somente na fase inicial do projeto.

35 - CESPE/ANALISTA TESTE QUALIDADE/MEC/2015

Uma das premissas do desenvolvimento Ágil de software é que pessoas ligadas ao negócio e ao desenvolvimento devem trabalhar juntas ~~somente na fase inicial do projeto.~~

36 - ESPE/TÉCNICO TI/STF/2013

As características básicas pertinentes aos métodos ágeis incluem a dependência de ~~requisitos bem definidos~~, que não devem ser constantemente alterados, e a ~~dependência do uso de UML para a modelagem~~.

36 - ESPE/TÉCNICO TI/STF/2013

As características básicas pertinentes aos métodos ágeis incluem a dependência de requisitos bem definidos, que não devem ser constantemente alterados, e a dependência do uso de UML para a modelagem.

Extreme Programming - XP

Valores

Comunicação

Simplicidade

Feedback

Coragem

Respeito

Princípios

Feedback rápido

Mudança Incremental

Pessoas, não Processos

Abraçando Mudanças

Assumir a Simplicidade

Práticas

Planejamento Incremental

Pequenos *Releases (entregas)*

Projeto (design) Simples

Desenvolvimento *Test-First*

Refatoração

Programação em Pares

Propriedade coletiva do código

Integração Contínua

Ritmo Sustentável

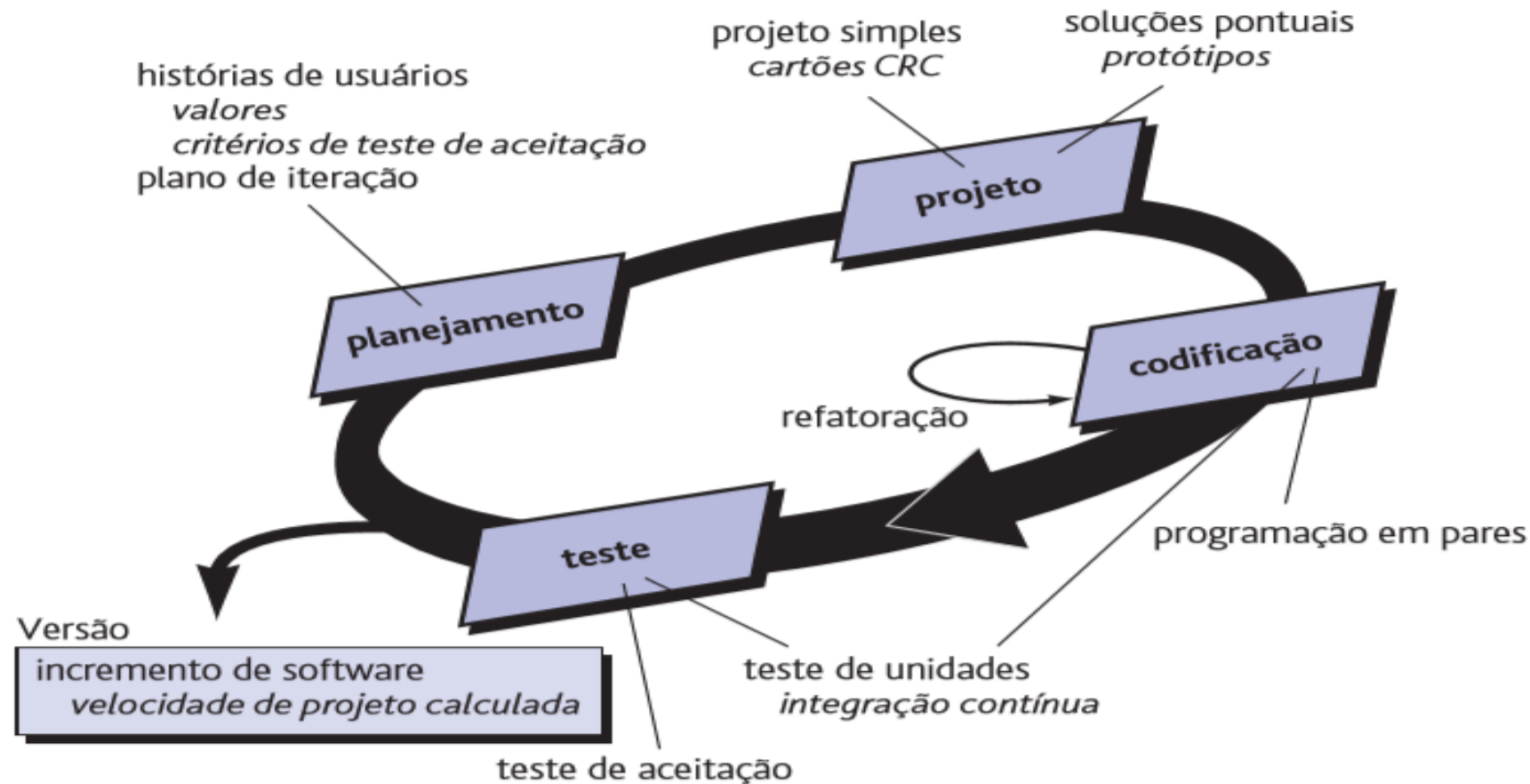
Cliente presente

Metáforas

40 horas de trabalho

Padrões de Codificação

Extreme Programming - XP



Planejamento: *Planning game*

Projeto: Design Simples – Cartões CRC
(Classe – Responsabilidade - Colaborador)

Codificação: test first ((unidade e aceitação))

Execução dos testes

Entrega do Incremento

37 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/STF/2013

XP (Extreme Programming) é uma metodologia ágil voltada para equipes pequenas e médias que desenvolvam software baseado em requisitos vagos e se caracteriza por possibilitar modificações rápidas.

37 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/STF/2013

XP (Extreme Programming) é uma metodologia ágil voltada para equipes pequenas e médias que desenvolvam software baseado em requisitos vagos e se caracteriza por possibilitar modificações rápidas.

38 - CESPE/ANALISTA ENG SW/EBC/2011

O XP segue um conjunto de valores, princípios e regras básicas que visam alcançar eficiência e efetividade no processo de desenvolvimento de software. Os valores são cinco: comunicação, simplicidade, feedback, coragem e respeito.

38 - CESPE/ANALISTA ENG SW/EBC/2011

O XP segue um conjunto de valores, princípios e regras básicas que visam alcançar eficiência e efetividade no processo de desenvolvimento de software. Os valores são cinco: comunicação, simplicidade, feedback, coragem e respeito.

39 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-BA/2010)

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.

39 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-BA/2010)

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.

40 - CESPE/AUDITOR TI/TCU/2010)

O processo XP (extreme programming) envolve a realização das atividades de planejamento, de projeto, de codificação e de teste.

40 - CESPE/AUDITOR TI/TCU/2010)

O processo XP (extreme programming) envolve a realização das atividades de planejamento, de projeto, de codificação e de teste.

41 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/STM/2011)

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.

41 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/STM/2011)

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.

42 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-RS/2015

Em um desenvolvimento ágil de sistemas utilizando o XP, foram adotadas as seguintes ações: foi dita a verdade ao cliente acerca do progresso do projeto e acerca de suas estimativas, além de haverem sido realizadas adaptações quando mudanças importantes aconteceram no projeto. Essas ações estão coerentes com o valor do XP denominado

- A) sinceridade.
- B) comunicação.
- C) coragem.
- D) feedback.
- E) respeito.

42 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-RS/2015

Em um desenvolvimento ágil de sistemas utilizando o XP, foram adotadas as seguintes ações: foi dita a verdade ao cliente acerca do progresso do projeto e acerca de suas estimativas, além de haverem sido realizadas adaptações quando mudanças importantes aconteceram no projeto. Essas ações estão coerentes com o valor do XP denominado

- A) sinceridade.
- B) comunicação.
- C) coragem.
- D) feedback.
- E) respeito.

43 - CESPE/ANALISTA DEV SISTEMAS/ANATEL/2014

No contexto de um processo ágil, tal como o XP, é necessária a criação dos casos de usos da linguagem de modelagem unificada (UML) depois da modelagem das histórias de usuários.

43 - CESPE/ANALISTA DEV SISTEMAS/ANATEL/2014

No contexto de um processo ágil, tal como o XP, é necessária a criação dos casos de usos da linguagem de modelagem unificada (UML) depois da modelagem das histórias de usuários.

44 - FCC - 2018 - DPE-AM - Assistente Técnico de Defensoria - Programador
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.

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.

44 - FCC - 2018 - DPE-AM - Assistente Técnico de Defensoria - Programador
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.

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.

45 - FCC - 2019 - SANASA Campinas - Analista de Tecnologia da Informação - Análise e Desenvolvimento

Em um projeto de software baseado na metodologia ágil XP, um Analista de TI deve

- A) consultar o cliente quando uma história exigir, por estimativa, menos do que 3 semanas de desenvolvimento, para que o cliente a complemente com mais tarefas.
- B) ouvir o cliente, durante o levantamento de requisitos, para que este crie as histórias de usuários. Após essa importante etapa nenhuma história nova deve ser criada para não comprometer o cronograma do projeto.
- C) evitar que o projeto caia na armadilha de seguir o princípio KISS de forma a estimular que o projeto de uma funcionalidade extra, que poderá ser necessária no futuro, faça parte do modelo do software.
- D) realizar os testes de unidade de forma manual, evitando que sejam usadas baterias de testes automatizados, pois estes impedem a realização de testes de regressão.
- E) estimular o uso de cartões CRC como um mecanismo eficaz para pensar o software em um contexto orientado a objetos.

45 - FCC - 2019 - SANASA Campinas - Analista de Tecnologia da Informação - Análise e Desenvolvimento

Em um projeto de software baseado na metodologia ágil XP, um Analista de TI deve

- A) consultar o cliente quando uma história exigir, por estimativa, menos do que 3 semanas de desenvolvimento, para que o cliente a complemente com mais tarefas.
- B) ouvir o cliente, durante o levantamento de requisitos, para que este crie as histórias de usuários. Após essa importante etapa nenhuma história nova deve ser criada para não comprometer o cronograma do projeto.
- C) evitar que o projeto caia na armadilha de seguir o princípio KISS de forma a estimular que o projeto de uma funcionalidade extra, que poderá ser necessária no futuro, faça parte do modelo do software.
- D) realizar os testes de unidade de forma manual, evitando que sejam usadas baterias de testes automatizados, pois estes impedem a realização de testes de regressão.
- E) estimular o uso de cartões CRC como um mecanismo eficaz para pensar o software em um contexto orientado a objetos.

46 - FCC - 2018 - Prefeitura de São Luís - MA - Auditor Fiscal de Tributos I - Tecnologia da Informação (TI)

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)))

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.

46 - FCC - 2018 - Prefeitura de São Luís - MA - Auditor Fiscal de Tributos I - Tecnologia da Informação (TI)

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)))

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.

47 - IADES - 2018 - ARCON-PA - Assistente Técnico em Regulação de Serviços Públicos

Um dos métodos de desenvolvimento de software mais conhecido e utilizado é o extreme programming (XP). Esse consiste em um modelo

- A) que evita a refatoração de código.
- B) que realiza testes de integração apenas ao final de todo o desenvolvimento.
- C) que valoriza o trabalho de forma individualizada, evitando a programação em pares.
- D) que busca atender às necessidades atuais, e nada mais.
- E) no qual não se faz necessária a disponibilidade de um representante do cliente a todo o tempo.

47 - IADES - 2018 - ARCON-PA - Assistente Técnico em Regulação de Serviços Públicos

Um dos métodos de desenvolvimento de software mais conhecido e utilizado é o extreme programming (XP). Esse consiste em um modelo

- A) que evita a refatoração de código.
- B) que realiza testes de integração apenas ao final de todo o desenvolvimento.
- C) que valoriza o trabalho de forma individualizada, evitando a programação em pares.
- D) que busca atender às necessidades atuais, e nada mais.
- E) no qual não se faz necessária a disponibilidade de um representante do cliente a todo o tempo.

48 - IADES - 2021 - BRB - Analista de Tecnologia da Informação

A metodologia Extreme Programming, ou simplesmente XP, propõe um conjunto de práticas para aumentar sua eficácia. Considerando essas práticas, assinale a alternativa correspondente à prática conhecida por traduzir as palavras do cliente para o código, permitindo, para todos os envolvidos, uma rápida associação entre a nomenclatura utilizada e o seu significado.

- A) Integração contínua
- B) Refatoração
- C) Metáfora
- D) Jogo do planejamento
- E) Propriedade coletiva

48 - IADES - 2021 - BRB - Analista de Tecnologia da Informação

A metodologia Extreme Programming, ou simplesmente XP, propõe um conjunto de práticas para aumentar sua eficácia. Considerando essas práticas, assinale a alternativa correspondente à prática conhecida por traduzir as palavras do cliente para o código, permitindo, para todos os envolvidos, uma rápida associação entre a nomenclatura utilizada e o seu significado.

- A) Integração contínua
- B) Refatoração
- C) Metáfora
- D) Jogo do planejamento
- E) Propriedade coletiva

49 - CESPE/ANALISTA DEV SISTEMAS/MPU/2010

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.

49 - CESPE/ANALISTA DEV SISTEMAS/MPU/2010

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.

50 - CESPE/ANALISTA TI/ANAC/2009

Extreme Programming é um modelo de processo de desenvolvimento de software para equipes com grande número de pessoas, que desenvolvem software com base em requisitos vagos e que são modificados rapidamente.

50 - CESPE/ANALISTA TI/ANAC/2009

Extreme Programming é um modelo de processo de desenvolvimento de software para equipes com grande número de pessoas, que desenvolvem software com base em requisitos vagos e que são modificados rapidamente.

51 - CESPE/ANALISTA DEV/ANATEL/2014

No XP, as mudanças são antecipadas e o software é projetado para facilmente acolher essas mudanças.

51 - CESPE/ANALISTA DEV/ANATEL/2014

No XP, as mudanças são antecipadas e o software é projetado para facilmente acolher essas mudanças.

52 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-ES/2011 (adaptada)

A metodologia Extreme Programming (XP) proporciona flexibilidade e agilidade, visto que, por meio dela, realiza-se a divisão de tarefas de forma específica.

52 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-ES/2011 (adaptada)

A metodologia Extreme Programming (XP) proporciona flexibilidade e agilidade, visto que, por meio dela, realiza-se a divisão de tarefas de forma específica.

53 - CESPE/AUDITOR TI/TCU/2010)

A atividade de projeto é uma desvantagem do processo XP, pelo fato de requerer uma quantidade de produtos de trabalho considerada excessiva pela comunidade de desenvolvimento de software.

53 - CESPE/AUDITOR TI/TCU/2010)

A atividade de projeto é uma desvantagem do processo XP, pelo fato de requerer uma quantidade de produtos de trabalho considerada excessiva pela comunidade de desenvolvimento de software.

54 - CESPE/ANALISTA TI/ANATEL/2014

A etapa de planejamento do Extreme Programming (XP) inicia-se com a escrita de User Stories (história do usuário). Por meio dessa ferramenta, aqueles que conhecem a técnica de construção de uma solução poderão guiar quem necessita dessa solução no exercício de descrevê-la de forma simples e concisa.

54 - CESPE/ANALISTA TI/ANATEL/2014

A etapa de planejamento do Extreme Programming (XP) inicia-se com a escrita de User Stories (história do usuário). Por meio dessa ferramenta, aqueles que conhecem a técnica de construção de uma solução poderão guiar quem necessita dessa solução no exercício de descrevê-la de forma simples e concisa.

55 - CESPE/ ANALISTA DEV/MPU/2013

XP é um método de desenvolvimento de software em que os requisitos são especificados em user stories; requisitos, arquitetura e design surgem durante o curso do projeto; e o desenvolvimento ocorre de maneira incremental

55 - CESPE/ ANALISTA DEV/MPU/2013

XP é um método de desenvolvimento de software em que os requisitos são especificados em user stories; requisitos, arquitetura e design surgem durante o curso do projeto; e o desenvolvimento ocorre de maneira incremental

56 - CESPE/OFICIAL DEV MANUTENÇÃO/ABIN/2010

Na extreme programming, os requisitos são expressos como cenários e implementados diretamente como uma série de tarefas. O representante do cliente faz parte do desenvolvimento e é responsável pela definição de testes de aceitação do sistema.

56 - CESPE/OFICIAL DEV MANUTENÇÃO/ABIN/2010

Na extreme programming, os requisitos são expressos como cenários e implementados diretamente como uma série de tarefas. O representante do cliente faz parte do desenvolvimento e é responsável pela definição de testes de aceitação do sistema.

57 - CESPE/AUDITOR TI/TCU/2010

A atividade de planejamento XP inclui a criação das denominadas histórias de usuário, nas quais devem ser descritas as características e as funcionalidades requeridas para o software em desenvolvimento.

57 - CESPE/AUDITOR TI/TCU/2010

A atividade de planejamento XP inclui a criação das denominadas histórias de usuário, nas quais devem ser descritas as características e as funcionalidades requeridas para o software em desenvolvimento.

58 - CESPE/ANALISTA DEV/BACEN/2013

As principais características do Extreme Programming são a divisão em equipes de até 7 pessoas, duração de uma iteração de quatro semanas e distribuição de equipes.

58 - CESPE/ANALISTA DEV/BACEN/2013

As principais características do Extreme Programming são a divisão em equipes de até 7 pessoas, duração de uma iteração de quatro semanas e distribuição de equipes.

59 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-RS/2015

Tendo em vista que, em um processo ágil de desenvolvimento de software, foi adotado o XP (eXtreme Programming) e que os requisitos levantados foram expressos na forma de histórias de usuário, assinale a opção que apresenta, corretamente, recomendações técnicas para a elaboração de um cartão de histórias de usuário.

- A) Como um professor, quero calcular as médias semestrais dos alunos de modo que eu possa identificar quais serão aprovados.
- B) O professor deseja o cálculo de notas semestrais com precisão de até duas casas decimais.
- C) O sistema deve calcular as médias semestrais dos alunos com base nas notas atribuídas a eles pelos professores.
- D) Como analista de requisitos, eu preciso oferecer o cálculo das notas semestrais aos professores em menos de um minuto.
- E) Como um professor, eu preciso de releases semanais de funcionalidades, mesmo que elas possam ser refatoradas posteriormente.

59 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-RS/2015

Tendo em vista que, em um processo ágil de desenvolvimento de software, foi adotado o XP (eXtreme Programming) e que os requisitos levantados foram expressos na forma de histórias de usuário, assinale a opção que apresenta, corretamente, recomendações técnicas para a elaboração de um cartão de histórias de usuário.

- A) Como um professor, quero calcular as médias semestrais dos alunos de modo que eu possa identificar quais serão aprovados.
- B) O professor deseja o cálculo de notas semestrais com precisão de até duas casas decimais.
- C) O sistema deve calcular as médias semestrais dos alunos com base nas notas atribuídas a eles pelos professores.
- D) Como analista de requisitos, eu preciso oferecer o cálculo das notas semestrais aos professores em menos de um minuto.
- E) Como um professor, eu preciso de releases semanais de funcionalidades, mesmo que elas possam ser refatoradas posteriormente.

60 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TJ-AM/2019

No XP (Extreme Programming), o valor de uma história de usuário é atribuído pelos membros da equipe e é medido em termos de semanas estimadas para o desenvolvimento.

60 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TJ-AM/2019

No XP (Extreme Programming), o valor de uma história de usuário é atribuído pelos membros da equipe e é medido em termos de semanas estimadas para o desenvolvimento.

61 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-BA/2010

Em XP, a prática denominada programação em pares (pair programming) é realizada por um desenvolvedor em dois computadores, com o objetivo de aumentar a produtividade.

61 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-BA/2010

Em XP, a prática denominada programação em pares (pair programming) é realizada por um desenvolvedor em dois computadores, com o objetivo de aumentar a produtividade.

62 - @professordarlanventurelli

Em XP, a prática denominada programação em pares (pair programming) é realizada desenvolvedores trabalhando em dupla, checando o trabalho um do outro e aumentando a probabilidade de um bom produto.

62 - @professordarlanventurelli

Em XP, a prática denominada programação em pares (pair programming) é realizada desenvolvedores trabalhando em dupla, checando o trabalho um do outro e aumentando a probabilidade de um bom produto.

63 - CESPE/ANALISTA TI/TCE-RO/2019

No que diz respeito a processos e práticas ágeis, o desenvolvimento incremental

A) é, assim como o test-driven development, uma prática da XP (Extreme Programming) que exige teste automatizado, domain-driven design, refactoring e integração contínua.

B) é, na XP (Extreme Programming), sustentado por meio de pequenos e frequentes releases do sistema, e os clientes estão intimamente envolvidos na especificação e na priorização dos requisitos do sistema.

C) enfoca, assim como o acceptance test-driven development, a qualidade do código desenvolvido quanto a recursividade, declaração das variáveis e clean code, de modo a torná-lo de fácil entendimento, modificação e testagem

D) pressupõe o uso do behavior driven development, que considera a linguagem de programação a ser usada, da 4.ª geração em diante, com foco, principalmente, no comportamento visual, interativo e cognitivo do sistema.

E) enfoca a integração contínua como uma prática de desenvolvimento de software, incompatível com a XP (Extreme Programming) e o Scrum, que permite aos desenvolvedores agregarem alterações de código e realizarem testes.

63 - CESPE/ANALISTA TI/TCE-RO/2019

No que diz respeito a processos e práticas ágeis, o desenvolvimento incremental

A) é, assim como o test-driven development, uma prática da XP (Extreme Programming) que exige teste automatizado, domain-driven design, refactoring e integração contínua.

B) é, na XP (Extreme Programming), sustentado por meio de pequenos e frequentes releases do sistema, e os clientes estão intimamente envolvidos na especificação e na priorização dos requisitos do sistema.

C) enfoca, assim como o acceptance test-driven development, a qualidade do código desenvolvido quanto a recursividade, declaração das variáveis e clean code, de modo a torná-lo de fácil entendimento, modificação e testagem

D) pressupõe o uso do behavior driven development, que considera a linguagem de programação a ser usada, da 4.ª geração em diante, com foco, principalmente, no comportamento visual, interativo e cognitivo do sistema.

E) enfoca a integração contínua como uma prática de desenvolvimento de software, incompatível com a XP (Extreme Programming) e o Scrum, que permite aos desenvolvedores agregarem alterações de código e realizarem testes.

64 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS NEGÓCIOS/ANTAQ/2014

No XP (Extreme Programming), todos os desenvolvedores da equipe devem possuir autorização para modificar, consertar ou refatorar partes do sistema.

64 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS NEGÓCIOS/ANTAQ/2014

No XP (Extreme Programming), todos os desenvolvedores da equipe devem possuir autorização para modificar, consertar ou refatorar partes do sistema.

65 - CESPE/TÉCNICO INFORMÁTICA/ANAC/2009

A técnica conhecida como refactoring é constantemente aplicada no desenvolvimento baseado no método ágil extreme programming.

65 - CESPE/TÉCNICO INFORMÁTICA/ANAC/2009

A técnica conhecida como refactoring é constantemente aplicada no desenvolvimento baseado no método ágil extreme programming.

66 - CESPE/TÉCNICO TI/STF/2013

O refactoring aprimora o design de um software, reduz a complexidade da aplicação, remove redundâncias desnecessárias, reutiliza código, otimiza o desempenho e evita a deterioração durante o ciclo de vida de um código.

66 - CESPE/TÉCNICO TI/STF/2013

O refactoring aprimora o design de um software, reduz a complexidade da aplicação, remove redundâncias desnecessárias, reutiliza código, otimiza o desempenho e evita a deterioração durante o ciclo de vida de um código.

67 - CESPE/ANALISTA TIC/ANATEL/2014

Para se evitar dispêndio de muito tempo na alteração do código e pouco tempo na programação de novas funcionalidades, a prática de refactoring deve restringir-se aos casos em que haja grandes porções de código a ser refatorado.

67 - CESPE/ANALISTA TIC/ANATEL/2014

Para se evitar dispêndio de muito tempo na alteração do código e pouco tempo na programação de novas funcionalidades, a prática de refactoring deve restringir-se aos casos em que haja grandes porções de código a ser refatorado.

68 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-MT/2015

A técnica de refactoring:

- A) resulta em melhoramento do código, pois promove, a cada iteração, uma limpeza no código-fonte e alteração semântica da lógica.
- B) apresenta a desvantagem de exigir uma nova alteração no código existente a cada novo requisito criado, mesmo na parte do código que tenha relação com esse requisito.
- C) é usada para aumentar a complexidade do código a cada iteração, com o intuito de garantir e aumentar a segurança do código.
- D) tem o objetivo de permitir grandes alterações no código a cada iteração no sentido de melhorar a qualidade do código.
- E) permite a reestruturação de códigos de maneira disciplinada e compatível com os métodos ágeis e é uma prática fundamental da XP (eXtreme Programming).

68 - CESPE/ANALISTA SISTEMAS/TRE-MT/2015

A técnica de refactoring:

- A) resulta em melhoramento do código, pois promove, a cada iteração, uma limpeza no código-fonte e alteração semântica da lógica.
- B) apresenta a desvantagem de exigir uma nova alteração no código existente a cada novo requisito criado, mesmo na parte do código que tenha relação com esse requisito.
- C) é usada para aumentar a complexidade do código a cada iteração, com o intuito de garantir e aumentar a segurança do código.
- D) tem o objetivo de permitir grandes alterações no código a cada iteração no sentido de melhorar a qualidade do código.
- E) permite a reestruturação de códigos de maneira disciplinada e compatível com os métodos ágeis e é uma prática fundamental da XP (eXtreme Programming).

69 - CESPE/ANALISTA TI/FUNPRESP-JUD/2016

As práticas da extreme programming, que tem por princípio liberar grandes releases de software, visam agregar valor ao negócio.

69 - CESPE/ANALISTA TI/FUNPRESP-JUD/2016

As práticas da extreme programming, que tem por princípio liberar grandes releases de software, visam agregar valor ao negócio.

70 - CESPE/ANALISTA INFORMÁTICA/TCE-RO/2013

No método XP (eXtreming programming), os sistemas são concebidos a partir de uma metáfora e descritos em histórias do usuário. Esse método busca facilitar a comunicação com o cliente, entendendo a realidade deste e guiando o desenvolvimento com o uso de história simples.

70 - CESPE/ANALISTA INFORMÁTICA/TCE-RO/2013

No método XP (eXtreming programming), os sistemas são concebidos a partir de uma metáfora e descritos em histórias do usuário. Esse método busca facilitar a comunicação com o cliente, entendendo a realidade deste e guiando o desenvolvimento com o uso de história simples.

71 - FCC/ANALISTA CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO/MPE-CE/2013)

O modelo de processo ágil Extreme Programming (XP) envolve um conjunto de regras e práticas que constam no contexto de diversas atividades metodológicas. A atividade metodológica na qual se estabelece um guia de implementação para uma história de usuário à medida que é escrita, em que se encoraja o uso de cartões CRC como um mecanismo eficaz para pensar sobre o software em um contexto orientado a objetos é conhecida como

- A) Análise.
- B) Projeto.
- C) Planejamento.
- D) Codificação.
- E) Teste.

exemplo de cartão CRC

Nome da Classe	
Responsabilidade	Colaboração
Pedido	
Verifica se item está em estoque	LinhaDetalhe
Determina preço	LinhaDetalhe
Verifica pagamento válido	Cliente
Envia para endereço destino	

71 - FCC/ANALISTA CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO/MPE-CE/2013)

O modelo de processo ágil Extreme Programming (XP) envolve um conjunto de regras e práticas que constam no contexto de diversas atividades metodológicas. A atividade metodológica na qual se estabelece um guia de implementação para uma história de usuário à medida que é escrita, em que se encoraja o uso de cartões CRC como um mecanismo eficaz para pensar sobre o software em um contexto orientado a objetos é conhecida como

- A) Análise.
- B) Projeto.**
- C) Planejamento.
- D) Codificação.
- E) Teste.

exemplo de cartão CRC

Nome da Classe	
Responsabilidade	Colaboração
Pedido	
Verifica se item está em estoque	LinhaDetalhe
Determina preço	LinhaDetalhe
Verifica pagamento válido	Cliente
Envia para endereço destino	

72 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

A respeito das metodologias de análise e desenvolvimento de software, julgue os itens.

Métodos ágeis de desenvolvimento podem ser adaptados para a construção de grandes sistemas.

A metodologia ágil Scrum prescreve o uso prático de técnicas de programação, como, por exemplo, programação em pares e desenvolvimento orientado a testes.

De acordo com as metodologias de desenvolvimento ágil de software, não se emprega documentação para o desenvolvimento da solução tecnológica.

72 - CESPE/TÉCNICO PROGRAMAÇÃO/TRE-PE/2016 (adaptada)

A respeito das metodologias de análise e desenvolvimento de software, julgue os itens.

Métodos ágeis de desenvolvimento podem ser adaptados para a construção de grandes sistemas.

A metodologia ágil Scrum prescreve o uso prático de técnicas de programação, como, por exemplo, programação em pares e desenvolvimento orientado a testes.

De acordo com as metodologias de desenvolvimento ágil de software, não se emprega documentação para o desenvolvimento da solução tecnológica.

Scrum

“Scrum é um framework leve que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para resolver problemas complexos.(Scrum Guide, 2020)

Pilares do Scrum:

- Transparência
- Inspeção
- Adaptação

Valores do SCRUM:

- Compromisso
- Foco
- Abertura
- Respeito
- Coragem

Princípios: *

- Controle Empírico dos processos
- Auto-Organização
- Colaboração
- Priorização baseada em valor
- Time-Boxing (intervalos de tempo definidos)
- Desenvolvimento Iterativo

Embasamento Teórico

- Empirismo e *Lean Thinking* (*mentalidade enxuta*)
- Abordagem iterativa e incremental para controlar os riscos
- Inteligência coletiva
- Incentivo aos relacionamentos e interações

Por que o nome Scrum?

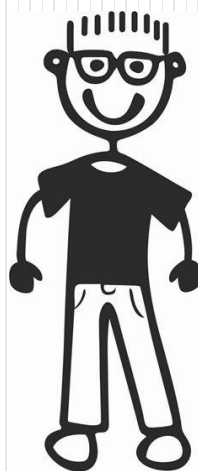
<https://www.youtube.com/watch?v=VIfD0nuocVo>



Scrum Team

Responsável por criar um incremento valioso e útil a cada Sprint

Responsável por estabelecer o Scrum conforme definido
Líder Servidor
(blinda o time e guia, facilita e ensina práticas Scrum)



Scrum Master

Deve ser de:

- até 10 pessoas
- Responsável por todas as atividades relacionadas ao produto
- Multifuncionais e autogerenciáveis
- 3 Responsabilidades específicas: Developers, Product Owner e Scrum Master



Desenvolvedores

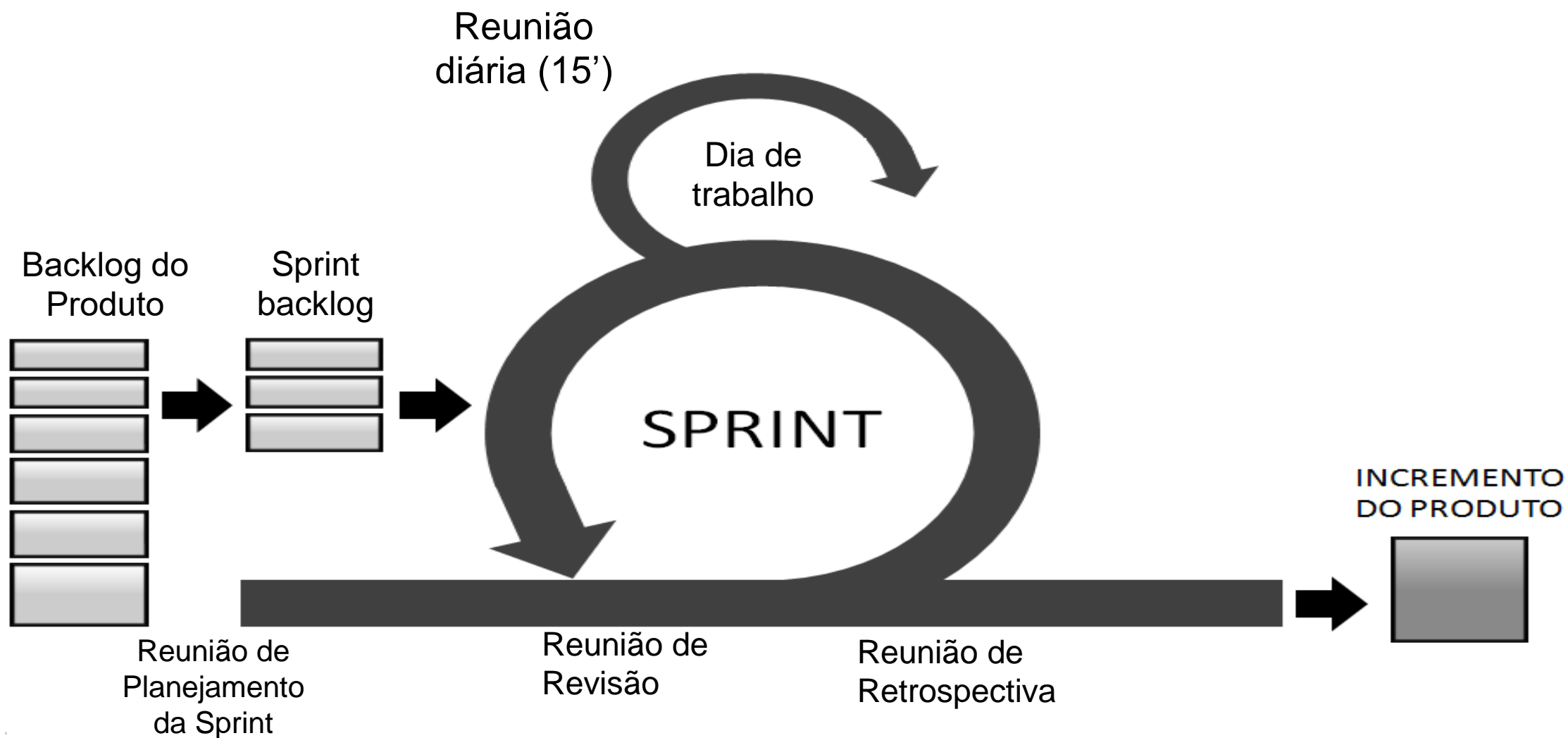
Pessoas do Scrum Team que estão comprometidas em criar qualquer aspecto de um Incremento utilizável a cada Sprint.



Dono do Produto
(Product Owner)

Representa a voz do cliente. Responsável por alcançar o maior valor de negócio para o projeto e coordenação das necessidades dos clientes.

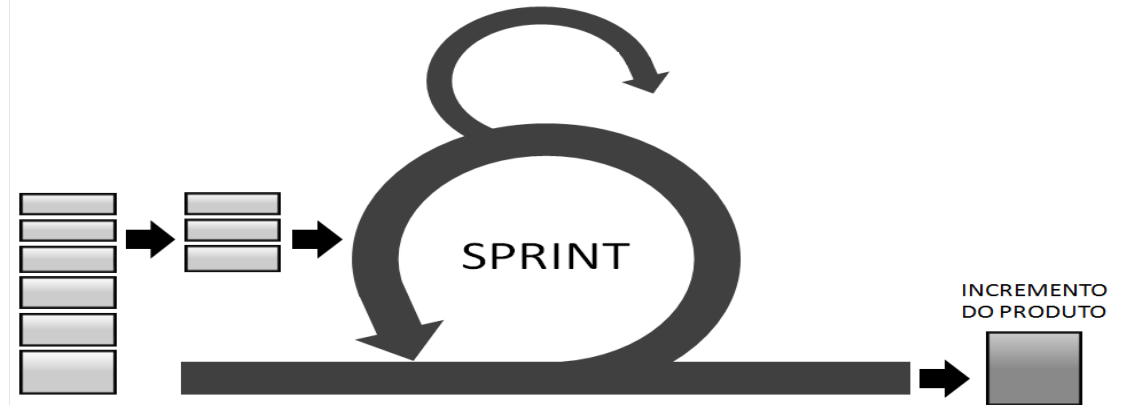
Processos e artefatos



Processos do Scrum

Sprint

- Eventos de duração fixa de um mês ou menos para criar consistência.
- Uma nova Sprint começa imediatamente após a conclusão da Sprint anterior.

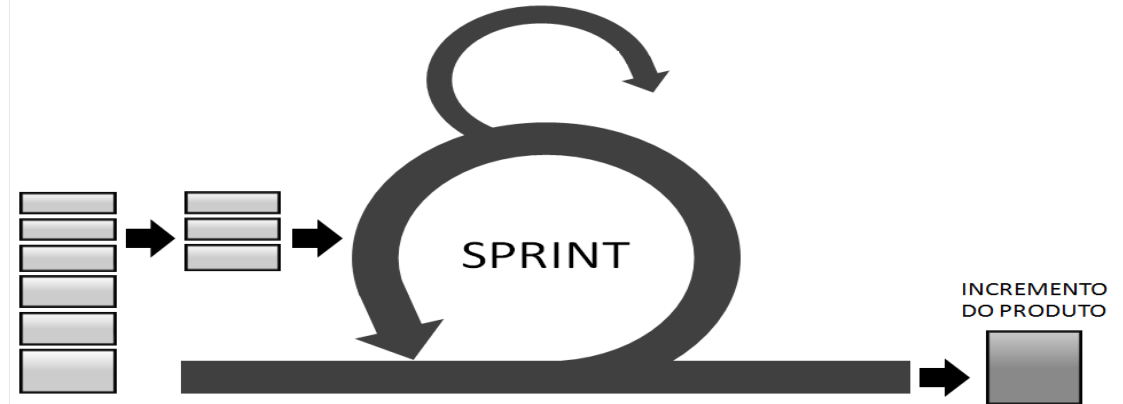


Para isso, as ferramentas mais utilizadas são:

- Scrumboard (Quadro de Tarefas ou Gráfico de Progresso).
- Gráfico Burndown do Sprint.

Sprint Planning

- A Sprint Planning inicia a Sprint ao definir o trabalho a ser realizado na Sprint
- A Sprint Planning aborda os seguintes tópicos:
 - 1- Por que esta Sprint é valiosa?
 - 2- O que pode ser feito nesta Sprint?
 - 3 - Como o trabalho escolhido será realizado?



Para isso, as ferramentas mais utilizadas são:

- Scrumboard (Quadro de Tarefas ou Gráfico de Progresso).
- Gráfico Burndown do Sprint.

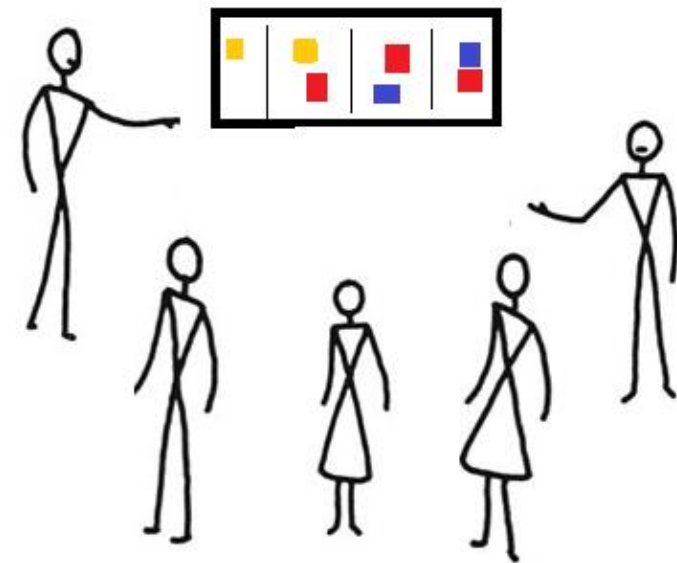
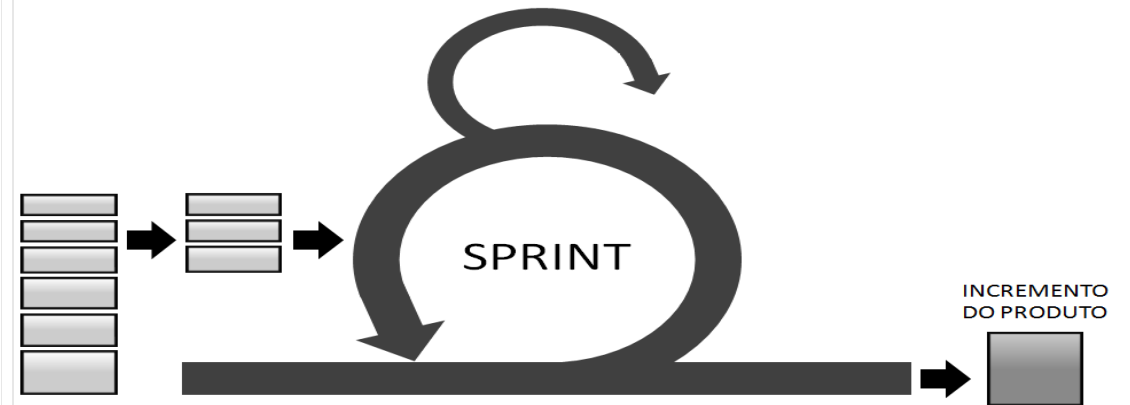
Reunião Diária

Tem como propósito **inspecionar** o progresso em direção da Meta da Sprint e **adaptar o Sprint Backlog** conforme necessário, ajustando o próximo trabalho planejado.

Duração limitada de 15 minutos.

Guia anterior trazia as 3 questões da Reunião diária:

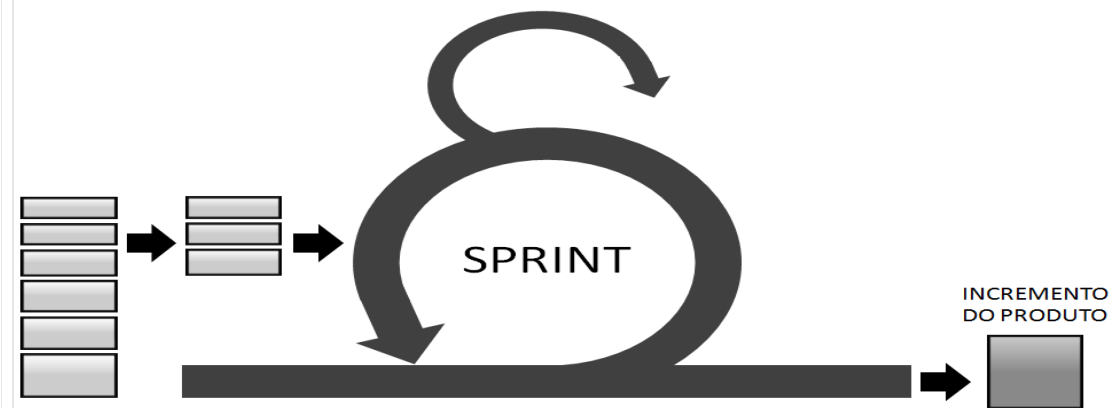
- 1 - O que eu fiz até o momento
- 2 - O que eu vou fazer hoje
- 3 - Quais os impedimentos



Sprint Review

O propósito da Sprint Review é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras.

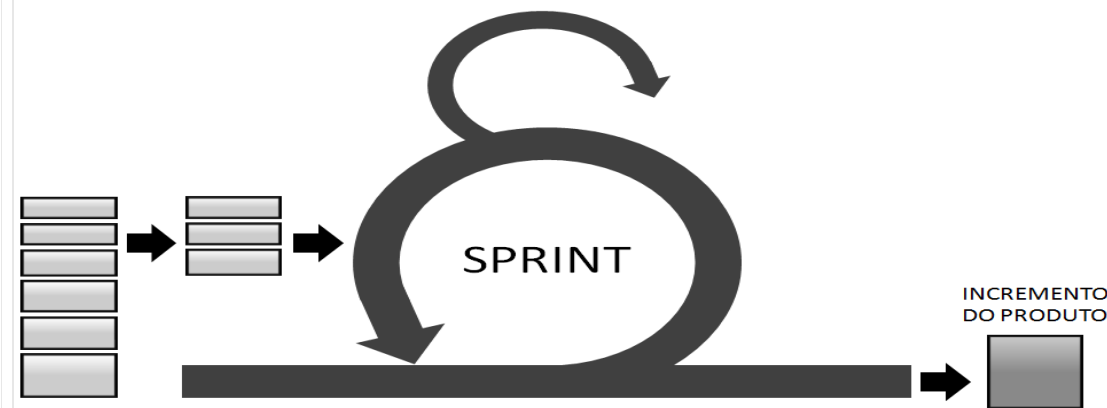
O Scrum Team apresenta os resultados de seu trabalho para os principais stakeholders e o progresso em direção a Meta do Produto é discutido.



Sprint *Retrospective*

propósito da Sprint Retrospective é planejar maneiras de aumentar a qualidade e a eficácia.

O Scrum Team discute o que deu certo durante a Sprint, quais problemas encontraram e como esses problemas foram (ou não) resolvidos, e então identifica as mudanças que devem ser implementadas para melhorar a eficácia.

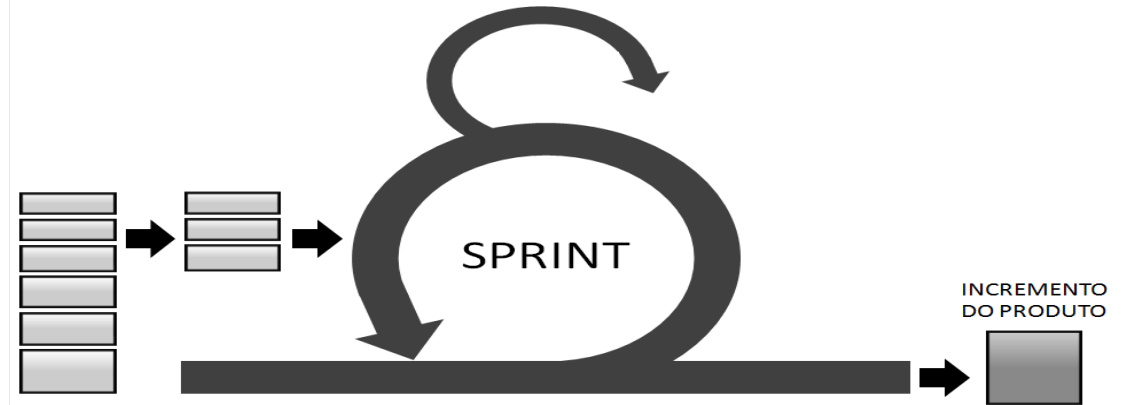


Artefatos do Scrum

Backlog do produto

O Product Backlog é uma lista ordenada e emergente do que é necessário para melhorar o produto.

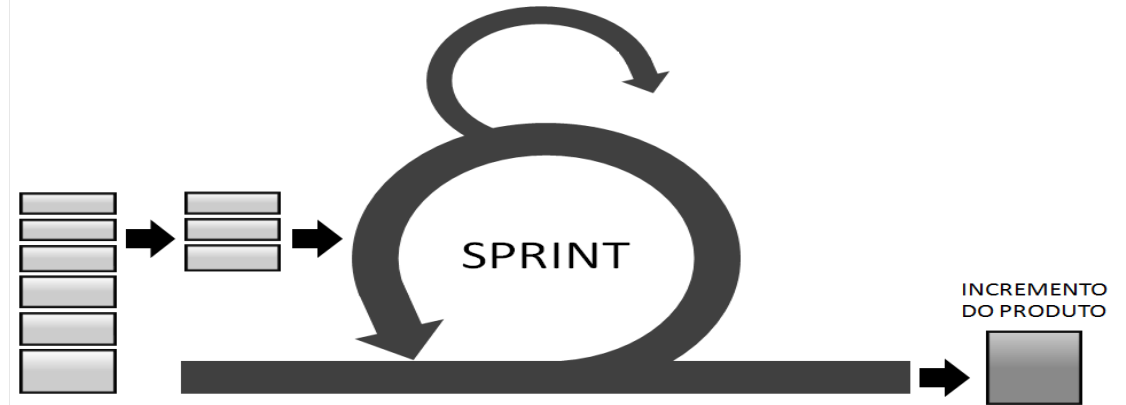
É a única fonte de trabalho realizado pelo Scrum Team.



A Meta do produto está no Product Backlog!!

Backlog da Sprint

O Sprint Backlog é composto pela Meta da Sprint (**por que**), o conjunto de itens do Product Backlog **selecionados** para a Sprint (**o que**), bem como um plano de ação para entregar o Incremento (**como**).



A Meta da Sprint é o único objetivo da Sprint

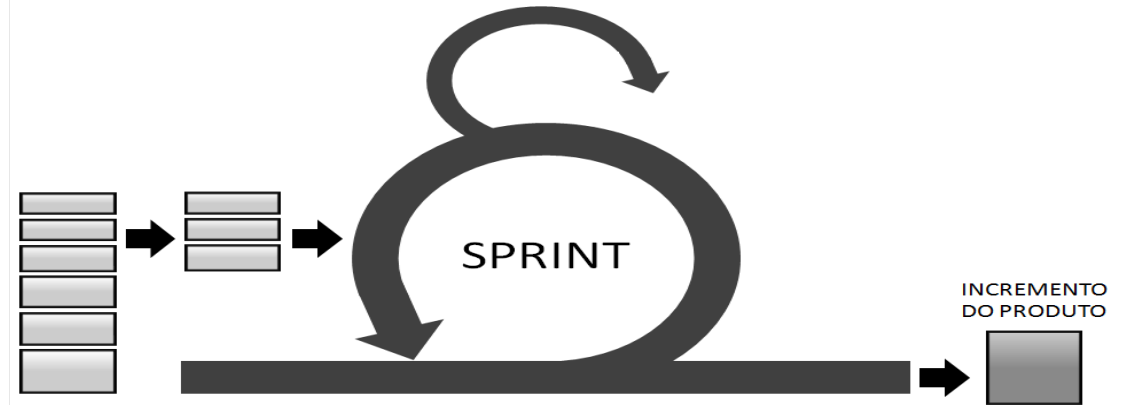
É um compromisso dos desenvolvedores

Incremento

Um incremento é um elemento completo componente da Meta do produto.

Vários incrementos podem ser criados em uma Sprint.

Um incremento pode ser entregue aos stakeholders antes do final da Sprint.



Compromisso: Definição de Pronto

A Definição de Pronto é uma descrição formal do estado do Incremento quando ela atende às medidas de qualidade exigidas para o produto.

Mudanças entre o Guia Scrum 2017 e o Guia 2020

- Ainda Menos Prescritivo
- Um único time focado em Um Produto
- Introdução do conceito de Meta do Produto
- Melhor contextualização da meta da Sprint, da Meta do Produto e da Definição de Pronto
- Ênfase em um time autogerenciados acima de um time auto-organizado.
- Adição do tópico “Por que”, no planejamento da sprint, referente à meta da Sprint, em adição aos tópicos “o que” e “como”.
- Simplificação da Linguagem para uma audiência mais Ampla

Extra Scrum Guide!!!

Histórias de Usuário

As funcionalidades/requisitos podem ser traduzidos em **épicos – histórias do usuário – tarefas**, depois estimados e priorizados.

- **Épicos** – são grandes histórias do usuário, que não cabem em um Sprint (+4 semanas).
- **Histórias do usuário** – devem ser **INVEST** e ter critério de aceitação

Independente, Negociável, Valiosa, Estimável, Small (Pequena) e Testável.

Extra Scrum Guide!!!

Scrumboard / Quadro Kanban

Ferramenta visual do fluxo de trabalho e seus gargalos, utilizado para gerenciar os backlogs de produto e de sprint

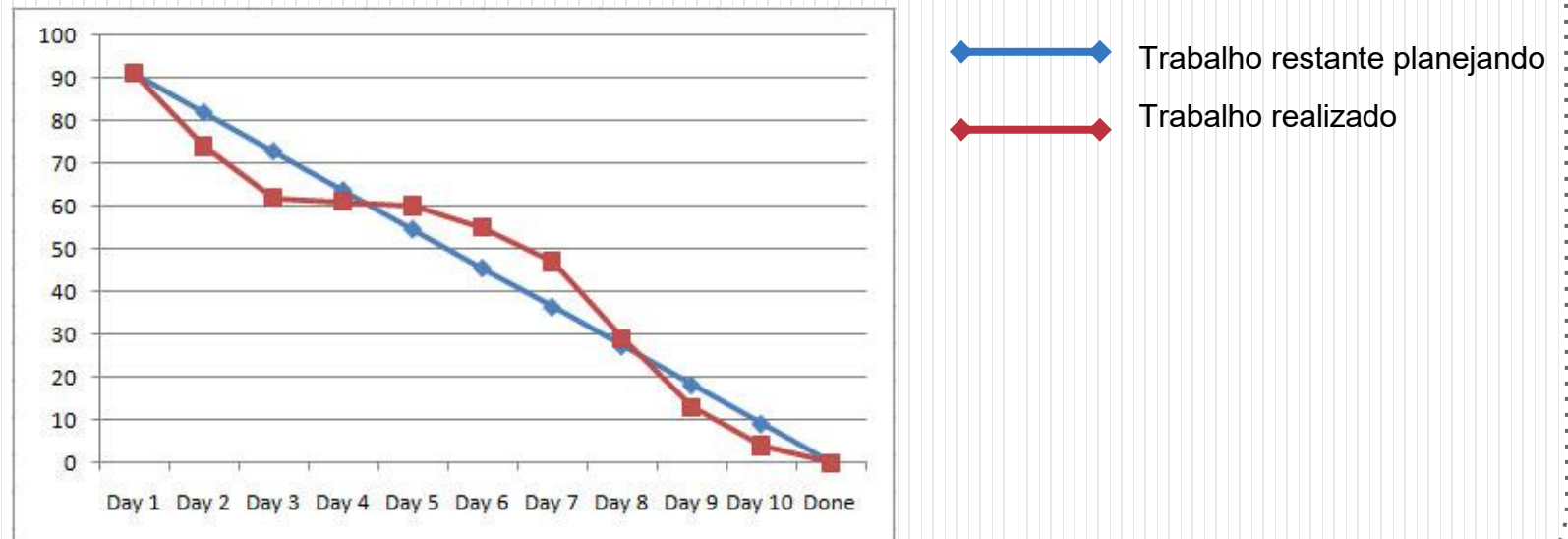


Extra Scrum Guide!!!

Burndown Chart

É um gráfico que mostra a quantidade de trabalho restante durante o desenvolvimento da Sprint.

O gráfico é atualizado no final de cada dia. Sugere-se que ele seja apresentado na Reunião Diária.



73 - FGV - FUNSAÚDE - Analista - Área: TI e Infraestrutura de Informática - 2021

Analise a frase a seguir.

Funciona criando ciclos, conhecidos como sprints, que são os intervalos de tempo para o desenvolvimento de cada etapa.

Assinale a metodologia ágil de desenvolvimento à qual a frase acima diz respeito.

- A) Crystal.
- B) Kanban.
- C) Lean.
- D) Scrum.
- E) XP.

73 - FGV - FUNSAÚDE - Analista - Área: TI e Infraestrutura de Informática - 2021

Analise a frase a seguir.

Funciona criando ciclos, conhecidos como sprints, que são os intervalos de tempo para o desenvolvimento de cada etapa.

Assinale a metodologia ágil de desenvolvimento à qual a frase acima diz respeito.

- A) Crystal.
- B) Kanban.
- C) Lean.
- D) Scrum.
- E) XP.

74 - IUDS - IFRJ - Analista de Tecnologia da Informação - 2021

Das alternativas a seguir. Qual é um benefício de se utilizar o scrum?

- A) Scrum tem planejamento detalhado, no início do projeto, o que garante que os riscos são identificados e mitigados.
- B) Scrum é baseado, no princípio de gerenciamento por etapas, portanto garante que todos os benefícios esperados são alcançados.
- C) Scrum fornece um controle completo sobre o projeto para o Dono do Produto e ele é responsável por todas as atividades de desenvolvimento do produto em um Sprint.
- D) Scrum tem prioridade orientada a valor, garantindo que o maior valor é fornecido no menor tempo possível.

74 - IUDS - IFRJ - Analista de Tecnologia da Informação - 2021

Das alternativas a seguir. Qual é um benefício de se utilizar o scrum?

- A) Scrum tem planejamento detalhado, no início do projeto, o que garante que os riscos são identificados e mitigados.
- B) Scrum é baseado, no princípio de gerenciamento por etapas, portanto garante que todos os benefícios esperados são alcançados.
- C) Scrum fornece um controle completo sobre o projeto para o Dono do Produto e ele é responsável por todas as atividades de desenvolvimento do produto em um Sprint.
- D) Scrum tem prioridade orientada a valor, garantindo que o maior valor é fornecido no menor tempo possível.

75 - SELECON - EMGEPRON - Analista de Projetos Navais - Área: Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas - 2021

Entre os processos ágeis de desenvolvimento de software, SCRUM é um framework, algo como uma caixa de ferramentas, dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o mais alto valor possível. De acordo com a terminologia Scrum, eventos são chamados time-boxes, uma vez que são duração fechada e sprints são time-boxes de 1 mês ou menos e constituem o coração do Scrum. Entre os tipos de Sprint, três são detalhados a seguir.

I. É um time-box de 8h para uma sprint de um mês; uma reunião é onde o Product Owner é ouvido em relação às prioridades e aos objetivos da sprint. É nela também onde o time irá deliberar sobre o que conseguem fazer nesta sprint em relação às necessidades, formalizando o Sprint Backlog, ou lista de coisas que serão feitas no próximo mês.

II. É um time-box de 15 min que deve acontecer diariamente, sempre no mesmo local e horário para gerar consistência e evitar perda de tempo, facilitada pelo Scrum Master. Nesta reunião, que deve ser muito dinâmica e que popularmente é feita em pé para evitar prolongamentos e distrações, cada membro do time deve responder apenas três perguntas: o que eu fiz ontem, o que eu vou fazer hoje e se tem algo me impedindo.

Os tipos detalhados em I e em II são denominados, respectivamente:

- A) Sprint Planning e Sprint Retrospective
- B) Sprint Review e Sprint Retrospective
- C) Sprint Planning e Daily Scrum
- D) Sprint Review e Daily Scrum

75 - SELECON - EMGEPRON - Analista de Projetos Navais - Área: Analista de Sistemas - Desenvolvimento de Sistemas - 2021

Entre os processos ágeis de desenvolvimento de software, SCRUM é um framework, algo como uma caixa de ferramentas, dentro do qual pessoas podem tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, enquanto produtiva e criativamente entregam produtos com o mais alto valor possível. De acordo com a terminologia Scrum, eventos são chamados time-boxes, uma vez que são duração fechada e sprints são time-boxes de 1 mês ou menos e constituem o coração do Scrum. Entre os tipos de Sprint, três são detalhados a seguir.

I. É um time-box de 8h para uma sprint de um mês; uma reunião é onde o Product Owner é ouvido em relação às prioridades e aos objetivos da sprint. É nela também onde o time irá deliberar sobre o que conseguem fazer nesta sprint em relação às necessidades, formalizando o Sprint Backlog, ou lista de coisas que serão feitas no próximo mês.

II. É um time-box de 15 min que deve acontecer diariamente, sempre no mesmo local e horário para gerar consistência e evitar perda de tempo, facilitada pelo Scrum Master. Nesta reunião, que deve ser muito dinâmica e que popularmente é feita em pé para evitar prolongamentos e distrações, cada membro do time deve responder apenas três perguntas: o que eu fiz ontem, o que eu vou fazer hoje e se tem algo me impedindo.

Os tipos detalhados em I e em II são denominados, respectivamente:

- A) Sprint Planning e Sprint Retrospective
- B) Sprint Review e Sprint Retrospective
- C) Sprint Planning e Daily Scrum
- D) Sprint Review e Daily Scrum

76 - CESPE/CEBRASPE - SERPRO - Analista - Área Desenvolvimento de Sistemas – 2021

Acerca de metodologias ágeis de desenvolvimento, julgue os itens seguintes.

Daily scrum é o único momento do dia em que os *developers* se reúnem para discutir detalhadamente a adaptação ou o replanejamento do trabalho da *sprint*.

76 - CESPE/CEBRASPE - SERPRO - Analista - Área Desenvolvimento de Sistemas – 2021

Acerca de metodologias ágeis de desenvolvimento, julgue os itens seguintes.

Daily scrum é o único momento do dia em que os *developers* se reúnem para discutir detalhadamente a adaptação ou o replanejamento do trabalho da *sprint*.

77 - IUDS - IFRJ - Analista de Tecnologia da Informação - 2021

Os princípios do Scrum são as diretrizes centrais para aplicar o framework Scrum e devem, obrigatoriamente, ser utilizados em todos os projetos Scrum. São seis princípios, Desenvolvimento iterativo, controle de processos empírico, auto-organização, priorização orientada a valor, time-boxing e:

- A) Transparência.
- B) Entregáveis.
- C) Colaboração.
- D) Velocidade.

77 - IUDS - IFRJ - Analista de Tecnologia da Informação - 2021

Os princípios do Scrum são as diretrizes centrais para aplicar o framework Scrum e devem, obrigatoriamente, ser utilizados em todos os projetos Scrum. São seis princípios, Desenvolvimento iterativo, controle de processos empírico, auto-organização, priorização orientada a valor, time-boxing e:

- A) Transparência.
- B) Entregáveis.
- C) Colaboração.
- D) Velocidade.

78 - DIRENS - Aeronáutica - Aeronáutica - Oficial de Apoio da Aeronautica - Área: Análise de Sistemas (EAOAP) - 2021

O Scrum é uma metodologia ágil e pode ser considerada uma solução que permite que profissionais de uma equipe possam trabalhar juntos na resolução de problemas complexos de forma criativa e adaptável, aumentando, assim, as chances de sucesso no resultado.

A respeito da metodologia ágil Scrum é incorreto afirmar que

- A) No Scrum, sprints consistem em unidades de trabalho solicitadas para atingir um requisito estabelecido no registro de trabalho (Backlog) e que precisa estar dentro do prazo de uma semana.
- B) O método Scrum enfatiza o uso de um conjunto de padrões de processo de software que provaram ser eficazes para projetos com prazos de entrega curtos, requisitos mutáveis e críticos de negócio.
- C) Os princípios do Scrum são usados para orientar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as seguintes atividades estruturais: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega.
- D) No Scrum, o Backlog consiste em uma lista com prioridades dos requisitos ou funcionalidades do projetos que fornecem valor comercial ao cliente; o gerente de produto avalia esse registro e atualiza as prioridades, conforme requisitado

78 - DIRENS - Aeronáutica - Aeronáutica - Oficial de Apoio da Aeronautica - Área: Análise de Sistemas (EAOAP) - 2021

O Scrum é uma metodologia ágil e pode ser considerada uma solução que permite que profissionais de uma equipe possam trabalhar juntos na resolução de problemas complexos de forma criativa e adaptável, aumentando, assim, as chances de sucesso no resultado.

A respeito da metodologia ágil Scrum é incorreto afirmar que

- A) No Scrum, sprints consistem em unidades de trabalho solicitadas para atingir um requisito estabelecido no registro de trabalho (Backlog) e que precisa estar dentro do prazo de uma semana.
- B) O método Scrum enfatiza o uso de um conjunto de padrões de processo de software que provaram ser eficazes para projetos com prazos de entrega curtos, requisitos mutáveis e críticos de negócio.
- C) Os princípios do Scrum são usados para orientar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as seguintes atividades estruturais: requisitos, análise, projeto, evolução e entrega.
- D) No Scrum, o Backlog consiste em uma lista com prioridades dos requisitos ou funcionalidades do projetos que fornecem valor comercial ao cliente; o gerente de produto avalia esse registro e atualiza as prioridades, conforme requisitado

79 - Quadrix - CFT - Analista de Tecnologia da Informação Júnior – 2021

Acerca da modelagem de processos em BPMN e da metodologia Scrum, julgue os itens

Para a metodologia Scrum, no desenvolvimento ágil, os clientes e os desenvolvedores estão do mesmo lado, colaborando para produzir um *software* que traga valor para esses clientes.

79 - Quadrix - CFT - Analista de Tecnologia da Informação Júnior – 2021

Acerca da modelagem de processos em BPMN e da metodologia Scrum, julgue os itens

Para a metodologia Scrum, no desenvolvimento ágil, os clientes e os desenvolvedores estão do mesmo lado, colaborando para produzir um *software* que traga valor para esses clientes.

80 - VUNESP - SAEG - Analista de Tecnologia da Informação - 2021

O método ágil Scrum possui alguns papéis desempenhados quando de sua execução. Sobre tais papéis, é correto afirmar que o

- A) o Scrum Master é quem realiza a compilação final do software a ser entregue ao cliente.
- B) o Scrum Master é o responsável por assegurar a execução das regras e atividades do método Scrum.
- C) o Product Owner tem como função selecionar as ferramentas de software a serem utilizadas no desenvolvimento do produto.
- D) o Product Owner exerce a função de líder da equipe de desenvolvimento do produto alvo.
- E) o Product Owner é o responsável por comandar as reuniões previstas no método.

80 - VUNESP - SAEG - Analista de Tecnologia da Informação - 2021

O método ágil Scrum possui alguns papéis desempenhados quando de sua execução. Sobre tais papéis, é correto afirmar que o

- A) o Scrum Master é quem realiza a compilação final do software a ser entregue ao cliente.
- B) o Scrum Master é o responsável por assegurar a execução das regras e atividades do método Scrum.
- C) o Product Owner tem como função selecionar as ferramentas de software a serem utilizadas no desenvolvimento do produto.
- D) o Product Owner exerce a função de líder da equipe de desenvolvimento do produto alvo.
- E) o Product Owner é o responsável por comandar as reuniões previstas no método.

81 - IUDS - IFRJ - Analista de Tecnologia da Informação - 2021

Entre os benefícios do SCRUM está a melhoria contínua, sobre isso, é correto afirmar que:

- A) Entregáveis são melhorados sprint a sprint, por meio do processo refinar o backlog priorizado do produto.
- B) Processos iterativos possibilitam a melhora contínua de valor do produto por meio do processo lançar entregáveis.
- C) Os Processos Scrum são projetados de forma que as pessoas envolvidas consigam melhorar em um ritmo sustentável.
- D) O gerenciamento de tempo e minimizar o trabalho não essencial levam a níveis maiores de eficiência.

81 - IUDS - IFRJ - Analista de Tecnologia da Informação - 2021

Entre os benefícios do SCRUM está a melhoria contínua, sobre isso, é correto afirmar que:

- A) Entregáveis são melhorados sprint a sprint, por meio do processo refinar o backlog priorizado do produto.
- B) Processos iterativos possibilitam a melhora contínua de valor do produto por meio do processo lançar entregáveis.
- C) Os Processos Scrum são projetados de forma que as pessoas envolvidas consigam melhorar em um ritmo sustentável.
- D) O gerenciamento de tempo e minimizar o trabalho não essencial levam a níveis maiores de eficiência.

82 - CESPE/CEBRASPE - PGDF - Técnico Jurídico - Área Tecnologia e Informação - 2021

Acerca de desenvolvimento e manutenção de sistemas e aplicações, julgue os próximos itens.

Os métodos ágeis, em especial o Scrum, têm como principal objetivo entregar o sistema completamente desenvolvido no menor espaço de tempo.

82 - CESPE/CEBRASPE - PGDF - Técnico Jurídico - Área Tecnologia e Informação - 2021

Acerca de desenvolvimento e manutenção de sistemas e aplicações, julgue os próximos itens.

Os métodos ágeis, em especial o Scrum, têm como principal objetivo entregar o sistema completamente desenvolvido no menor espaço de tempo.

83 - CESPE/CEBRASPE - SEFAZ CE - Auditor Fiscal da Receita Estadual - Área Tecnologia da Informação - 2021

Um analista foi designado para assumir a gerência de um projeto de TI que envolve o desenvolvimento de *software* estratégico parte de um programa de projetos que está sendo gerenciado de maneira tradicional em sua organização. Mesmo a organização utilizando o COBIT 2019 como referência para sua governança de TI, o projeto em destaque já foi cancelado por insucesso em sua condução. Esse insucesso decorre da contínua evolução dos requisitos, o que dificulta o entendimento do escopo do projeto em seu início.

Tendo como referência essa situação hipotética, julgue os itens a seguir.

Caso fosse utilizada a versão mais recente do SCRUM para gerenciar o referido projeto, os *developers* seriam os responsáveis em criar o *Sprint backlog* contendo os requisitos do projeto.

83 - CESPE/CEBRASPE - SEFAZ CE - Auditor Fiscal da Receita Estadual - Área Tecnologia da Informação - 2021

Um analista foi designado para assumir a gerência de um projeto de TI que envolve o desenvolvimento de *software* estratégico parte de um programa de projetos que está sendo gerenciado de maneira tradicional em sua organização. Mesmo a organização utilizando o COBIT 2019 como referência para sua governança de TI, o projeto em destaque já foi cancelado por insucesso em sua condução. Esse insucesso decorre da contínua evolução dos requisitos, o que dificulta o entendimento do escopo do projeto em seu início.

Tendo como referência essa situação hipotética, julgue os itens a seguir.

Caso fosse utilizada a versão mais recente do SCRUM para gerenciar o referido projeto, os *developers* seriam os responsáveis em criar o *Sprint backlog* contendo os requisitos do projeto.

84 - FUNDATEC - SPGG - Analista de Planejamento, Orçamento e Gestão – 2022

Sprints são o coração do Scrum. De acordo com o Guia do Scrum, qual é a duração máxima de uma Sprint?

- A) 7 horas.
- B) 3 dias.
- C) 5 dias.
- D) 2 semanas.
- E) 4 semanas.

84 - FUNDATEC - SPGG - Analista de Planejamento, Orçamento e Gestão – 2022

Sprints são o coração do Scrum. De acordo com o Guia do Scrum, qual é a duração máxima de uma Sprint?

- A) 7 horas.
- B) 3 dias.
- C) 5 dias.
- D) 2 semanas.
- E) 4 semanas.

85 - FUNDATEC - SPGG - Analista de Planejamento, Orçamento e Gestão – 2022

De acordo com o Guia do Scrum (Scrum.org), como é constituído um Time Scrum?

- A) Product Owner, Scrum Master e Developers.
- B) Project Manager, Agile Master e Administrator.
- C) System Engineer, DevOps e Data Base Administrator.
- D) Agile coordinator, Scrum e Lean.
- E) Sprint, Portfolio manager e Stakeholders.

85 - FUNDATEC - SPGG - Analista de Planejamento, Orçamento e Gestão – 2022

De acordo com o Guia do Scrum (Scrum.org), como é constituído um Time Scrum?

- A) Product Owner, Scrum Master e Developers.
- B) Project Manager, Agile Master e Administrator.
- C) System Engineer, DevOps e Data Base Administrator.
- D) Agile coordinator, Scrum e Lean.
- E) Sprint, Portfolio manager e Stakeholders.

86 - FUNDATEC - SPGG - Analista de Planejamento, Orçamento e Gestão – 2022

O propósito da _____ é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras. O Scrum Team apresenta os resultados de seu trabalho para os principais stakeholders e o progresso em direção a Meta do Produto é discutido.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do trecho acima.

- A) Definição de pronto
- B) Sprint Review
- C) Sprint Retrospective
- D) Meta do produto
- E) Sprint backlog

86 - FUNDATEC - SPGG - Analista de Planejamento, Orçamento e Gestão – 2022

O propósito da _____ é inspecionar o resultado da Sprint e determinar as adaptações futuras. O Scrum Team apresenta os resultados de seu trabalho para os principais stakeholders e o progresso em direção a Meta do Produto é discutido.

Assinale a alternativa que preenche corretamente a lacuna do trecho acima.

- A) Definição de pronto
- B) Sprint Review
- C) Sprint Retrospective
- D) Meta do produto
- E) Sprint backlog

87 - COMPERVE-UFRN - TJ RN - Analista de Sistemas - 2020

O Scrum é um framework dentro do qual as pessoas podem tratar e resolver problemas de forma ágil. O coração do Scrum são suas sprints. Segundo o Scrum Guide, em um projeto que adota Scrum, a autoridade de cancelar uma sprint cabe ao

- A) Time scrum.
- B) Scrum Master.
- C) Product Owner.
- D) Team manager.

87 - COMPERVE-UFRN - TJ RN - Analista de Sistemas - 2020

O Scrum é um framework dentro do qual as pessoas podem tratar e resolver problemas de forma ágil. O coração do Scrum são suas sprints. Segundo o Scrum Guide, em um projeto que adota Scrum, a autoridade de cancelar uma sprint cabe ao

- A) Time scrum.
- B) Scrum Master.
- C) Product Owner.
- D) Team manager.

88 - CESPE/CEBRASPE - APEX Brasil - Analista – Área: Tecnologia da Informação e Comunicação - 20210

Em Scrum, um item do Product Backlog incluído em uma Sprint e que não atenda à Definição de Pronto

- A) será retornado ao Product Backlog para consideração futura.
- B) será encaminhado com prioridade ao Sprint Backlog.
- C) será liberado com ressalvas, desde que haja acordo no Scrum Team.
- D) será apresentado na Sprint Review para uma segunda avaliação do Scrum Team.

88 - CESPE/CEBRASPE - APEX Brasil - Analista – Área: Tecnologia da Informação e Comunicação - 20210

Em Scrum, um item do Product Backlog incluído em uma Sprint e que não atenda à Definição de Pronto

- A) será retornado ao Product Backlog para consideração futura.
- B) será encaminhado com prioridade ao Sprint Backlog.
- C) será liberado com ressalvas, desde que haja acordo no Scrum Team.
- D) será apresentado na Sprint Review para uma segunda avaliação do Scrum Team.

89 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Gestão de Projetos - 2020

Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Sprint é o ciclo de desenvolvimento de poucas semanas sobre o qual se estrutura o Scrum e durante o qual cabe ao scrum master manter o sprint backlog atualizado, indicando as tarefas já concluídas e aquelas ainda por concluir.

89 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Gestão de Projetos - 2020

Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Sprint é o ciclo de desenvolvimento de poucas semanas sobre o qual se estrutura o Scrum e durante o qual cabe ao scrum master manter o sprint backlog atualizado, indicando as tarefas já concluídas e aquelas ainda por concluir.

90 - CESGRANRIO - BASA - Técnico Científico - Área Tecnologia da Informação – 2021

“O Scrum é um arcabouço que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos.”

SCHWABER, K. ; SUTHERLAND, J. O Guia do Scrum, O Guia Definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo. Nov. 2020. p 3. Adaptado.

Para cumprir seu objetivo, o Scrum se baseia em quatro eventos formais, contidos dentro de um evento de maior duração: a Sprint.

Tais eventos formais implementam os três pilares empíricos do Scrum, que são

- A) compromisso, abertura e adaptação
- B) respeito, coragem e foco
- C) respeito, inspeção e adaptação
- D) transparência, compromisso e respeito
- E) transparência, inspeção e adaptação

90 - CESGRANRIO - BASA - Técnico Científico - Área Tecnologia da Informação – 2021

“O Scrum é um arcabouço que ajuda pessoas, times e organizações a gerar valor por meio de soluções adaptativas para problemas complexos.”

SCHWABER, K. ; SUTHERLAND, J. O Guia do Scrum, O Guia Definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo. Nov. 2020. p 3. Adaptado.

Para cumprir seu objetivo, o Scrum se baseia em quatro eventos formais, contidos dentro de um evento de maior duração: a Sprint.

Tais eventos formais implementam os três pilares empíricos do Scrum, que são

- A) compromisso, abertura e adaptação
- B) respeito, coragem e foco
- C) respeito, inspeção e adaptação
- D) transparência, compromisso e respeito
- E) transparência, inspeção e adaptação

91 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

O scrum master possui autoridade para cancelar uma sprint antes de o time-boxed da sprint terminar.

91 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

O scrum master possui autoridade para cancelar uma sprint antes de o time-boxed da sprint terminar.

92 - IDIB - CRECI PE - Profissional Analista Superior (PAS) – TI - 2021

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

As reuniões no Framework SCRUM visam criar uma rotina e diminuir a quantidades de reuniões não programadas dentro do SCRUM. Estas reuniões possuem time-boxed, ou seja, um tempo de duração pré-definido. Assinale a alternativa que possui a descrição correta para as reuniões do SCRUM apresentadas.

A) Sprint Planning: é a reunião em que é planejado o que será executado durante a Sprint Retrospective.

B) Daily Meeting: é a reunião diária, também conhecida como Stand alone meeting. Tem o intuito de formar a equipe e deixar todos informados dos acontecimentos e dos avanços de cada novo integrante.

C) Sprint Review: é a reunião em que é revisada a Sprint. Os integrantes da reunião são os participantes do time SCRUM.

D) Sprint Retrospective: reunião com o intuito de fazer melhorias na Sprint. É realizada para que o time possa implementar novos requisitos no projeto. Esta reunião corre entre a Sprint Review e o Sprint Planning.

92 - IDIB - CRECI PE - Profissional Analista Superior (PAS) – TI - 2021

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

As reuniões no Framework SCRUM visam criar uma rotina e diminuir a quantidades de reuniões não programadas dentro do SCRUM. Estas reuniões possuem time-boxed, ou seja, um tempo de duração pré-definido. Assinale a alternativa que possui a descrição correta para as reuniões do SCRUM apresentadas.

A) Sprint Planning: é a reunião em que é planejado o que será executado durante a Sprint Retrospective.

B) Daily Meeting: é a reunião diária, também conhecida como Stand alone meeting. Tem o intuito de formar a equipe e deixar todos informados dos acontecimentos e dos avanços de cada novo integrante.

C) Sprint Review: é a reunião em que é revisada a Sprint. Os integrantes da reunião são os participantes do time SCRUM.

D) Sprint Retrospective: reunião com o intuito de fazer melhorias na Sprint. É realizada para que o time possa implementar novos requisitos no projeto. Esta reunião corre entre a Sprint Review e o Sprint Planning.

93 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Gestão de Projetos - 2020

Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Um dos artefatos do Scrum, o backlog do produto é gerenciado, exclusivamente, pelo dono do produto e representa o conteúdo, a disponibilidade e a ordenação do trabalho a ser realizado, sendo a única porta de entrada para todos os registros de requisitos de mudança a serem realizados no produto.

93 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Gestão de Projetos - 2020

Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Um dos artefatos do Scrum, o backlog do produto é gerenciado, exclusivamente, pelo dono do produto e representa o conteúdo, a disponibilidade e a ordenação do trabalho a ser realizado, sendo a única porta de entrada para todos os registros de requisitos de mudança a serem realizados no produto.

94 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

As histórias são consideradas pequenos requisitos de um projeto na perspectiva do usuário final.

94 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

As histórias são consideradas pequenos requisitos de um projeto na perspectiva do usuário final.

95 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

Pequenas partes do trabalho com a perspectiva do patrocinador são artefatos denominados Epics.

95 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

Pequenas partes do trabalho com a perspectiva do patrocinador são artefatos denominados Epics.

96 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

Backlog da sprint é diferente do backlog do produto, já que o primeiro é um conjunto de itens selecionados a partir do segundo, sendo parte do planejamento da equipe para entregar um incremento do produto.

96 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

Backlog da sprint é diferente do backlog do produto, já que o primeiro é um conjunto de itens selecionados a partir do segundo, sendo parte do planejamento da equipe para entregar um incremento do produto.

97 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Experiência do Usuário (UX) - 2020

No que se refere a metodologias ágeis e experiência de usuário, julgue os itens que se seguem.

O scrum master é diretamente responsável por manter e priorizar o backlog do produto, além de colaborar com o time de desenvolvimento.

97 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Experiência do Usuário (UX) - 2020

No que se refere a metodologias ágeis e experiência de usuário, julgue os itens que se seguem.

O scrum master é diretamente responsável por manter e priorizar o backlog do produto, além de colaborar com o time de desenvolvimento.

98 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Gestão de Projetos- 2020

Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Os modelos ágeis de desenvolvimento de software dão grande ênfase às definições de atividades e aos processos e pouca ênfase à pragmática e ao fator humano.

98 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Gestão de Projetos- 2020

Julgue os itens subsequentes, referentes a processo de desenvolvimento de software, CMMI-DEV, MPS.BR, Scrum e programação ágil.

Os modelos ágeis de desenvolvimento de software dão grande ênfase às definições de atividades e aos processos e pouca ênfase à pragmática e ao fator humano.

**99 - CESP/CEBRASPE - CESPE/CEBRASPE - MPCE -
Analista Ministerial - Área Ciência da Computação – 2020**

Acerca da gestão ágil de projetos, de DevOps e da arquitetura corporativa, julgue os seguintes itens.

Na metodologia Scrum, o time é responsável por gerenciar o backlog do produto.

**99 - CESP/CEBRASPE - CESPE/CEBRASPE - MPCE -
Analista Ministerial - Área Ciência da Computação – 2020**

Acerca da gestão ágil de projetos, de DevOps e da arquitetura corporativa, julgue os seguintes itens.

Na metodologia Scrum, o time é responsável por gerenciar o backlog do produto.

100 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

Uma forma de acompanhar a produtividade é fazer uso de um gráfico de Burndown, no qual é possível visualizar a expectativa de produtividade ideal do projeto e comparar com a produtividade real.

100 - CESPE/CEBRASPE - Ministério da Economia - Especialista em Desenvolvimento de Software - 2020

A respeito do Scrum, julgue os itens a seguir.

Uma forma de acompanhar a produtividade é fazer uso de um gráfico de Burndown, no qual é possível visualizar a expectativa de produtividade ideal do projeto e comparar com a produtividade real.

101 - CESPE/CEBRASPE - APEX Brasil - Analista – Área: Tecnologia da Informação e Comunicação - 2021

No Scrum, cada artefato tem um compromisso, para assegurar que a informação fornecida aumente a transparência e o foco, possibilitando a mensuração do progresso. No caso do Increment, esse compromisso é o

- A) Product Goal.
- B) Sprint Goal.
- C) Definition of Done.
- D) Burn Down.

101 - CESPE/CEBRASPE - APEX Brasil - Analista – Área: Tecnologia da Informação e Comunicação - 2021

No Scrum, cada artefato tem um compromisso, para assegurar que a informação fornecida aumente a transparência e o foco, possibilitando a mensuração do progresso. No caso do Increment, esse compromisso é o

- A) Product Goal.
- B) Sprint Goal.
- C) Definition of Done.
- D) Burn Down.

Dúvidas?

Prof. Darlan Venturelli
@professordarlanventurelli