



**Exame simulado**

Edição 201912

Copyright © EXIN Holding B.V. 2019. All rights reserved.  
EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be reproduced, stored, utilized or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, or otherwise, without the prior written permission from EXIN.



# Conteúdo

Introdução	4
Exame simulado	5
Gabarito de respostas	14
Avaliação	32

# Introdução

Este é o exame simulado EXIN Agile Scrum Foundation (ASF.PR). As regras e regulamentos do exame do EXIN se aplicam a este exame.

Este é o exame simulado 40 questões de múltipla escolha. Cada questão de múltipla escolha possui um certo número de alternativas de resposta, entre as quais apenas uma resposta é a correta.

O número máximo de pontos que pode ser obtido neste exame é 40. Cada resposta correta vale 1 ponto. Você precisa de 26 pontos ou mais para passar no exame.

O tempo permitido para este exame é de 60 minutos.

Boa Sorte!

# Exame simulado

1 / 40

Qual tipo de time pode propor os **melhores** requisitos, arquiteturas e desenhos?

- A) Um time co-localizado
- B) Um time auto-organizado
- C) Um time bem treinado
- D) Um time com experiência

2 / 40

De acordo com os princípios Ágeis, qual deve ser o ritmo de desenvolvimento?

- A) Rápido
- B) Crescente
- C) Sustentável

3 / 40

Qual é uma afirmação do Manifesto Ágil?

- A) Negociação de contrato é mais importante que colaboração com o cliente.
- B) Planejamento é mais importante que responder a mudanças.
- C) Processos e ferramentas são mais importantes que indivíduos e interações.
- D) Software funcionando é mais importante que documentação completa.

4 / 40

Uma pessoa trabalha no código enquanto outra observa e faz comentários. Eventualmente, elas invertem os papéis.

Que prática é esta?

- A) Revisão de código
- B) Integração contínua
- C) Programação pareada
- D) Desenvolvimento orientado a testes

5 / 40

Quem pode ignorar as decisões do Product Owner?

- A) O CEO
- B) O cliente
- C) O Time de Desenvolvimento
- D) Ninguém

6 / 40

Quem conhece **melhor** o andamento em relação a um objetivo de negócio ou uma liberação?

- A) O Time de Desenvolvimento
- B) O Product Owner
- C) O Scrum Master

7 / 40

Um cliente solicita um relatório que resuma a funcionalidade acrescentada e os defeitos encontrados e corrigidos, no final de uma Sprint.

Quem é o **mais** recomendado para preparar esse relatório?

- A) O Time de Desenvolvimento
- B) O Product Owner
- C) O Scrum Master
- D) Este tipo de relatório não deve ser preparado

8 / 40

Qual é a **principal** responsabilidade do Scrum Master para manter o Time Scrum no nível máximo de produtividade?

- A) Manter as funcionalidades de alta prioridade no topo do Backlog de Produto
- B) Não permitir mudanças no Backlog da Sprint depois que a Sprint começar
- C) Apoiar as decisões do Time de Desenvolvimento e resolver seus problemas

9 / 40

A gerência sênior quer auditar regularmente se o Time Scrum está seguindo as práticas e os princípios de Scrum.

Quem está na **melhor** posição para realizar esta auditoria?

- A) O Time de Desenvolvimento
- B) O Product Owner
- C) O Scrum Master
- D) Os testadores

10 / 40

Perto do final de uma Sprint, o Time de Desenvolvimento percebe que não conseguirá concluir as Histórias de Usuário com as quais tinha se comprometido.

Qual é o **melhor** roteiro de ação para o Time de Desenvolvimento?

- A) Adicionar recursos e membros ao time para cumprir as metas da Sprint atual
- B) Perguntar ao Product Owner decidir quais Histórias de Usuário podem ser atrasadas até a próxima Sprint
- C) Determinar uma nova Definição de Pronto para os Itens de Backlog da Sprint

**11 / 40**

Qual é a maneira **mais** eficiente e eficaz para transferir informações para o Time de Desenvolvimento e dentro dele?

- A) E-mail
- B) Pessoalmente
- C) Redes sociais
- D) Telefone

**12 / 40**

Durante uma Sprint, um único membro do Time de Desenvolvimento está trabalhando em uma tarefa.

Quem é responsável por esta tarefa?

- A) O Time de Desenvolvimento
- B) O membro do Time de Desenvolvimento
- C) O Product Owner
- D) O Scrum Master

**13 / 40**

Um time está migrando para o Scrum. Eles já têm um cargo chamado coordenador de projetos, que facilita as interações, elimina barreiras e age como o coach de processos do time.

Como este cargo deveria se chamar após a migração?

- A) Membro do Time de Desenvolvimento
- B) Product Owner
- C) Gerente de projeto
- D) Scrum Master

**14 / 40**

Quanto tempo um Time Scrum de cinco membros precisa para realizar o Planejamento da Sprint de uma Sprint de três semanas?

- A) O tempo que for necessário
- B) De três a seis horas
- C) De três a seis dias

**15 / 40**

O que é uma Sprint?

- A) Uma sessão de brainstorming no Extreme Programming (XP) para gerar ideias de projeto
- B) Uma competição entre dois desenvolvedores para ver quem consegue concluir uma funcionalidade mais rapidamente
- C) Uma iteração do framework Scrum
- D) A última iteração do projeto de Scrum, quando o Time de Desenvolvimento trabalha até tarde para concluí-la

**16 / 40**

Qual é uma parte potencialmente entregável de um produto que ocorre durante uma Sprint?

- A) Uma funcionalidade
- B) Uma operacionalidade
- C) Um Backlog de Produto
- D) Um incremento

**17 / 40**

Por que a Reunião Diária precisa ser realizada no mesmo local e horário?

- A) A reserva de uma sala precisa ser feita com antecedência para a duração da Sprint
- B) O gerente de projeto precisa obter as atualizações de status em determinado horário, todos os dias
- C) Sempre usar o mesmo horário e local minimiza a complexidade

**18 / 40**

Um membro do Time de Desenvolvimento de um Time Scrum acha que um arquiteto técnico sênior de um outro Time Scrum pode ter algumas ideias e opiniões úteis sobre o produto.

Qual é o evento **mais** oportuno para pedir este feedback?

- A) Reunião Diária
- B) Planejamento da Sprint
- C) Retrospectiva da Sprint
- D) Revisão da Sprint

**19 / 40**

Na metade de uma Sprint, um time já concluiu todos os Itens do Backlog da Sprint.

Qual é a **melhor** medida a ser tomada?

- A) Cancelar o resto da Sprint e começar uma nova Sprint com novos itens
- B) Prolongar a duração da Sprint e verificar se é possível adicionar novas funcionalidades aos Itens prontos
- C) Selecionar o próximo Item do topo do Backlog de Produto e adicioná-lo ao Backlog da Sprint
- D) Reduzir a duração da Sprint atual e encurtar também as próximas Sprints



**20 / 40**

O Backlog de Produto é ordenado do Item mais valioso ao Item menos valioso. Existem alguns critérios que determinam o valor de um Item do Backlog de Produto.

Que critérios são esses?

- A) Tempo no Backlog, custo, riscos
- B) Tempo no Backlog, custo, tamanho
- C) Valor, custo, riscos
- D) Valor, custo, tamanho

**21 / 40**

O S de INVEST significa "Small" ("Pequeno", em inglês).

Quais Itens do Backlog de Produto devem ser pequenos?

- A) Todos os Itens do Backlog de Produto
- B) Os Itens na parte inferior do Backlog de Produto
- C) Os Itens no topo do Backlog de Produto
- D) Somente os Itens do Backlog da Sprint devem ser pequenos

**22 / 40**

Um Time Scrum deseja definir de modo claro uma lista de verificação dos Itens que devem ser concluídos para que uma História de Usuário possa ser considerada concluída.

Qual artefato eles podem usar para isto?

- A) Gráfico Burn-Down
- B) Definição de Pronto
- C) Backlog de Produto
- D) Backlog da Sprint

**23 / 40**

Um Product Owner deseja que uma História de Usuário seja concluída em dois dias. O Time de Desenvolvimento trabalhando na História acredita que leva cinco dias para concluir a História. O Scrum Master acha que levaria três dias. Por sua vez, um especialista no assunto, que trabalhou em Histórias semelhantes no passado, acredita que seria necessário, no máximo, o esforço de um dia.

Que estimativa deve ser utilizada no planejamento?

- A) A do Time de Desenvolvimento
- B) A do Product Owner
- C) A do Scrum Master
- D) A do especialista no assunto

**24 / 40**

Um Time Scrum seleciona um Item do Backlog de Produto para o Backlog da Sprint.

O que o Time de Desenvolvimento deve fazer para concluir o Item do Backlog de Produto?

- A) Analisar, desenhar, programar, testar e documentar o Item do Backlog de Produto
- B) O máximo que puder ser finalizado na Sprint antes do prazo
- C) O máximo que for necessário para satisfazer a Definição de Pronto

**25 / 40**

O que **melhor** descreve o papel da Reunião Diária no monitoramento de um projeto de Scrum?

- A) A Reunião Diária fornece ao Time de Desenvolvimento uma visão do seu andamento e de outras questões.
- B) A Reunião Diária ajuda o Scrum Master a atualizar o Gráfico Burn-Down.
- C) A Reunião Diária permite ao Product Owner verificar o andamento do Time de Desenvolvimento.

**26 / 40**

Durante a Reunião Diária, três perguntas são respondidas.

Qual é uma dessas perguntas?

- A) Quais obstáculos estão no caminho?
- B) Quais solicitações do cliente nós recebemos?
- C) Quem deve assumir a próxima tarefa?

**27 / 40**

Um Time Scrum trabalha em um projeto com Sprints de duas semanas. Durante a reunião de Planejamento da Sprint, na 15ª Sprint, o Scrum Master diz:

*"Com base nas 12 últimas Sprints, não conseguimos entregar incrementos potencialmente utilizáveis em prazos de duas semanas. Devemos aumentar a duração da 16ª Sprint."*

Deve-se aumentar a duração da próxima Sprint?

- A) Sim, pois o desempenho das Sprints anteriores é uma boa justificativa para alterar.
- B) Sim, pois o Scrum Master pode alterar a duração da Sprint.
- C) Não, pois apenas os membros do Time de Desenvolvimento podem alterar a duração das Sprints.
- D) Não, pois a duração da Sprint não pode ser alterada, por nenhum motivo.

**28 / 40**

Um Time Scrum está estimando Histórias de Usuário. O Scrum Master sugere a técnica de Planning poker.

O que é o processo de Planning poker?

- A) Comparar a História com as Histórias de referência e em seguida estimá-la
- B) Estimar individualmente e então discutir as estimativas de todos
- C) Ordenar todas as Histórias de acordo com o esforço relativo necessário para cada uma delas

**29 / 40**

Quando se usa Estimativa de afinidade, como os Pontos por História são atribuídos às Histórias de Usuário?

- A) Cada membro do Time de Desenvolvimento estima individualmente as Histórias de Usuário antes que o Time chegue a um acordo sobre os Pontos por História.
- B) O Time de Desenvolvimento utiliza diversas Histórias de Usuário de referência e as compara com as Histórias de Usuário.
- C) As Histórias de Usuário são ordenadas de acordo com seu esforço relativo e então agrupadas em conjuntos de Pontos por História estimados.

**30 / 40**

Nas últimas 8 Sprints, o Time Scrum concluiu um total de 72 Pontos por História. É solicitado ao Time Scrum que comece a trabalhar em um novo projeto que está estimado em 56 Pontos por História.

Quantas Sprints são necessárias para concluir este projeto?

- A) 5
- B) 7
- C) 8
- D) 10

**31 / 40**

Uma melhor prática frequentemente utilizada é definir Histórias de Usuário de acordo com a sigla INVEST. O S de INVEST significa "Small" ("Pequeno", em inglês).

Sobre a História de Usuário em uma Sprint, o que deve ser pequeno?

- A) O tamanho da História de Usuário escrita
- B) O número de Sprints necessários para entender a História de Usuário
- C) O número de membros do time envolvidos
- D) Os Pontos por História ou Horas Ideais envolvidos

**32 / 40**

Para uma Sprint, o andamento é monitorado em um Gráfico Burn-Down.

O que um Gráfico Burn-Down mostra?

- A) O volume de trabalho realizado
- B) O volume de trabalho restante
- C) A Velocidade do Time de Desenvolvimento

**33 / 40**

Ao revisar o Gráfico de barras Burn-Down, um Scrum Master percebe que a parte inferior da barra moveu para cima do eixo horizontal, entre a terceira e a quarta Sprint.

O que aconteceu na terceira Sprint?

- A) Algum trabalho foi adicionado ao Backlog de Produto.
- B) Algum trabalho foi removido ao Backlog de Produto.
- C) O Time de Desenvolvimento concluiu menos Histórias de Usuário do que as alocadas.
- D) O Time de Desenvolvimento concluiu mais Histórias de Usuário do que as alocadas.

**34 / 40**

Qual é a definição de Velocidade de um Time?

- A) Uma visão compartilhada da rapidez com que a Sprint deve ser realizada
- B) O número de Pontos por História que um Time pode concluir em uma Sprint
- C) O limite ideal do Trabalho em Andamento para cada Sprint
- D) A soma de todos os Itens concluídos do Backlog da Sprint

**35 / 40**

Um Time Scrum usa um quadro Kanban. O limite do Trabalho em Andamento de uma coluna no quadro Kanban é atingido.

O que deve ser feito quando isso acontece?

- A) Atribuir trabalho aos membros do Time de Desenvolvimento na próxima coluna para liberar capacidade
- B) Ampliar o limite do Trabalho em Andamento e continuar trabalhando
- C) Ajudar os membros do Time de Desenvolvimento na coluna com o gargalo
- D) Esperar até que o trabalho seja movido para a próxima coluna para liberar capacidade

**36 / 40**

Qual é um benefício **chave** dos Radiadores de informação?

- A) Eles permitem ao Product Owner visualizar as etapas do trabalho e os Itens do trabalho.
- B) Eles habilitam o Product Owner a identificar os Itens do Backlog de Produto que precisam ser preparados.
- C) Eles garantem que todos possam compreender o status do projeto e qualquer outra mensagem fornecida pelos Radiadores de informação.
- D) Eles fornecem detalhes sobre o custo total do produto e os níveis de satisfação dos clientes.

**37 / 40**

Um Time Scrum percebe que pode haver um atraso na entrega de um componente que um outro Time Scrum está esperando.

Qual é a **melhor** ocasião para discutir a questão e encontrar uma solução?

- A) Reunião Diária de qualquer um dos Times
- B) Scrum de Scrums
- C) Retrospectiva da Sprint
- D) Revisão da Sprint

**38 / 40**

Como se deve determinar a Definição de Pronto quando vários Times Scrum trabalham em um único projeto?

- A) Todos os Times Scrum trabalham para uma Definição de Pronto integrada.
- B) Cada Time Scrum deve determinar e utilizar a sua própria Definição de Pronto.
- C) O Scrum Master e os Times Scrum determinam quando um Item é considerado Pronto.

**39 / 40**

Que tipo de contrato é adaptativo e se adequa bem ao modo de trabalho Scrum?

- A) O tipo de contrato "preço fixo"
- B) O tipo de contrato "tempo e meios ou unidade fixa"
- C) Nenhum desses tipos de contrato

**40 / 40**

Quando se cria um espaço de trabalho Ágil, o que agrega **mais** valor para a colaboração do time?

- A) Atualizar por e-mail os colegas trabalhando na funcionalidade
- B) Criar times distribuídos
- C) Ter Reuniões Diárias por telefone com todo o Time Scrum
- D) Maximizar a comunicação osmótica

# Gabarito de respostas

1 / 40

Qual tipo de time pode propor os **melhores** requisitos, arquiteturas e desenhos?

- A) Um time co-localizado
- B) Um time auto-organizado
- C) Um time bem treinado
- D) Um time com experiência

- A) Incorreto. Um time co-localizado é bom para facilitar a comunicação, mas não necessariamente produz os melhores requisitos, arquiteturas e desenhos.
- B) Correto. As melhores arquiteturas, requisitos e desenhos são elaborados por times auto-organizados. (Literatura A: Agile Principles)
- C) Incorreto. Um time bem treinado pode trabalhar bem, mas um time Ágil supera um time bem treinado.
- D) Incorreto. Um time Ágil com experiência seria melhor que um time Ágil sem experiência, mas um time Ágil provavelmente supera um time normal com experiência.

2 / 40

De acordo com os princípios Ágeis, qual deve ser o ritmo de desenvolvimento?

- A) Rápido
- B) Crescente
- C) Sustentável

- A) Incorreto. Um ritmo rápido pode levar a uma sobrecarga de trabalho constante e a um rápido esgotamento do time.
- B) Incorreto. Embora, inicialmente, o ritmo possa aumentar, essa não é a meta do desenvolvimento Ágil.
- C) Correto. Os principais benefícios de um ritmo sustentável são que os desenvolvedores estão mais concentrados na produção do que no trabalho. Isso produz um ambiente de trabalho mais feliz e maior produtividade. (Literatura A: Agile Principles)

3 / 40

Qual é uma afirmação do Manifesto Ágil?

- A) Negociação de contrato é mais importante que colaboração com o cliente.
- B) Planejamento é mais importante que responder a mudanças.
- C) Processos e ferramentas são mais importantes que indivíduos e interações.
- D) Software funcionando é mais importante que documentação completa.

- A) Incorreto. Colaboração com o cliente é mais importante que negociação de contrato.
- B) Incorreto. Responder a mudanças é mais importante que seguir um plano.
- C) Incorreto. Indivíduos e interações são mais importantes que processos e ferramentas.
- D) Correto. Software funcionando é mais importante que documentação completa é uma afirmação do Manifesto Ágil. (Literatura A: The Agile Manifesto)

4 / 40

Uma pessoa trabalha no código enquanto outra observa e faz comentários. Eventualmente, elas invertem os papéis.

Que prática é esta?

- A) Revisão de código
  - B) Integração contínua
  - C) Programação pareada
  - D) Desenvolvimento orientado a testes
- A) Incorreto. Revisão de código significa que alguém analisa o código já criado, podendo ser a própria pessoa que criou o código ou uma outra pessoa.
- B) Incorreto. Integração contínua significa que todos os programadores devem carregar sua última versão do código no repositório de hora em hora, aproximadamente. Isso garante que o trabalho anterior está Pronto e não precisa mais de tanto ajuste.
- C) Correto. Programação pareada é a prática em que dois desenvolvedores trabalham juntos: um trabalha no código enquanto o outro observa e faz comentários. (Literatura A: Extreme Programming)
- D) Incorreto. No Desenvolvimento orientado a testes, os cenários de testes são preparados antes da realização do programa. Assim, o programador desenvolve algo que passe nos testes.

5 / 40

Quem pode ignorar as decisões do Product Owner?

- A) O CEO
  - B) O cliente
  - C) O Time de Desenvolvimento
  - D) Ninguém
- A) Incorreto. Toda a organização deve respeitar as decisões do Product Owner para que o projeto tenha sucesso. Ninguém, nem mesmo o CEO, pode tentar ignorar essas decisões.
- B) Incorreto. Os Product Owners devem ter uma comunicação eficaz com os clientes e usar as informações para manter o Backlog de Produto atualizado com todas as mudanças. Mas é o Product Owner quem toma as decisões e os clientes não podem ignorá-las.
- C) Incorreto. Ainda que o Time de Desenvolvimento possa pedir que o Product Owner esclareça um Item do Backlog de Produto, ele não pode ignorar as decisões do Product Owner. Toda a organização deve respeitar as decisões do Product Owner.
- D) Correto. Toda a organização deve respeitar as decisões do Product Owner para que o projeto tenha sucesso. Ninguém, nem mesmo o CEO, pode tentar ignorar essas decisões. (Literatura A: Role 1: The Product Owner)

6 / 40

Quem conhece **melhor** o andamento em relação a um objetivo de negócio ou uma liberação?

- A) O Time de Desenvolvimento
  - B) O Product Owner
  - C) O Scrum Master
- 
- A) Incorreto. O Time de Desenvolvimento deve trabalhar para concluir os Itens e não deve se preocupar também com a ordenação dos Itens ou a monitoração do andamento em relação aos objetivos de negócio.
  - B) Correto. É tarefa do Product Owner ser a Voz do Cliente. O Product Owner planeja as liberações e foca nos aspectos de negócio. (Literatura A: Role 1: The Product Owner)
  - C) Incorreto. O Scrum Master é mais apropriado para orientar o Time Scrum e eliminar impedimentos.

7 / 40

Um cliente solicita um relatório que resuma a funcionalidade acrescentada e os defeitos encontrados e corrigidos, no final de uma Sprint.

Quem é o **mais** recomendado para preparar esse relatório?

- A) O Time de Desenvolvimento
  - B) O Product Owner
  - C) O Scrum Master
  - D) Este tipo de relatório não deve ser preparado
- 
- A) Incorreto. Ainda que possa ser necessário consultar o Time de Desenvolvimento, eles não devem ser encarregados de escrever o relatório. Seu foco é fazer com que a próxima iteração funcione.
  - B) Incorreto. Ainda que o Product Owner seja a Voz do Cliente, ele pode não estar suficientemente familiarizado com os acontecimentos do dia a dia para escrever um relatório.
  - C) Correto. O Scrum Master deve remover os impedimentos do Time de Desenvolvimento e é, portanto, a pessoa mais apropriada para escrever este relatório. (Literatura A: Role 2: The Scrum Master)
  - D) Incorreto. Se isso agregar valor ao cliente, o relatório deve ser preparado.

8 / 40

Qual é a **principal** responsabilidade do Scrum Master para manter o Time Scrum no nível máximo de produtividade?

- A) Manter as funcionalidades de alta prioridade no topo do Backlog de Produto
  - B) Não permitir mudanças no Backlog da Sprint depois que a Sprint começar
  - C) Apoiar as decisões do Time de Desenvolvimento e resolver seus problemas
- 
- A) Incorreto. Esta responsabilidade é do Product Owner.
  - B) Incorreto. Ainda que não sejam permitidas mudanças, isso é responsabilidade do Time inteiro, não apenas do Scrum Master.
  - C) Correto. Esta é a responsabilidade do Scrum Master. (Literatura A: Role 2: The Development Team)



9 / 40

A gerência sênior quer auditar regularmente se o Time Scrum está seguindo as práticas e os princípios de Scrum.

Quem está na **melhor** posição para realizar esta auditoria?

- A) O Time de Desenvolvimento
- B) O Product Owner
- C) O Scrum Master
- D) Os testadores

- A) Incorreto. Essa tarefa não é do Time de Desenvolvimento.
- B) Incorreto. Essa tarefa não é do Product Owner.
- C) Correto. Uma das principais responsabilidades do Scrum Master é de ser o coach do Time Scrum e assegurar que eles seguem os processos de Scrum. Isso permite ao Scrum Master realizar essa auditoria. (Literatura A: Role 2: The Development Team)
- D) Incorreto. Não existe o papel de testador no Scrum.

10 / 40

Perto do final de uma Sprint, o Time de Desenvolvimento percebe que não conseguirá concluir as Histórias de Usuário com as quais tinha se comprometido.

Qual é o **melhor** roteiro de ação para o Time de Desenvolvimento?

- A) Adicionar recursos e membros ao time para cumprir as metas da Sprint atual
  - B) Perguntar ao Product Owner decidir quais Histórias de Usuário podem ser atrasadas até a próxima Sprint
  - C) Determinar uma nova Definição de Pronto para os Itens de Backlog da Sprint
- 
- A) Incorreto. Isso não é uma prática no Scrum. Adicionar novos colaboradores a um time já em funcionamento pode causar atrasos extras.
  - B) Correto. O Product Owner deve decidir quais são os Itens de maior valor, que devem ser finalizados primeiro nesta Sprint. (Literatura A: Role 1: The Development Team)
  - C) Incorreto. A Definição de Pronto é um dado fixo, para que o cliente receba o valor de que precisa. A Definição de Pronto não deve ser alterada durante uma Sprint.

11 / 40

Qual é a maneira **mais** eficiente e eficaz para transferir informações para o Time de Desenvolvimento e dentro dele?

- A) E-mail
- B) Pessoalmente
- C) Redes sociais
- D) Telefone

- A) Incorreto. Mesmo que a aplicação de regras para enviar e-mail possa ajudar a maximizar a comunicação osmótica, não é a maneira mais eficiente e eficaz para transferir informação.
- B) Correto. Conversas presenciais são a maneira mais eficiente e eficaz para transferir informação para o Time de Desenvolvimento e dentro dele. (Literatura A: Agile Principles)
- C) Incorreto. Redes sociais não são uma boa maneira para transferir informação para o Time de Desenvolvimento e dentro dele.
- D) Incorreto. Telefone não é a melhor maneira para transferir informações. Além do mais, não maximiza a comunicação osmótica.

12 / 40

Durante uma Sprint, um único membro do Time de Desenvolvimento está trabalhando em uma tarefa.

Quem é responsável por esta tarefa?

- A) O Time de Desenvolvimento
- B) O membro do Time de Desenvolvimento
- C) O Product Owner
- D) O Scrum Master

- A) Correto. Uma tarefa pode ser atribuída a um único membro durante uma Sprint, mas todo o Time de Desenvolvimento ainda será responsável pela tarefa. Ninguém é individualmente responsável por nenhuma tarefa. (Literatura A: Role 3: The Development Team)
- B) Incorreto. Uma tarefa pode ser atribuída a um único membro do Time de Desenvolvimento, mas todo o Time de Desenvolvimento permanece responsável.
- C) Incorreto. O Product Owner não é responsável pela tarefa atribuída. O Product Owner é responsável pelo Backlog de Produto.
- D) Incorreto. O Scrum Master é responsável de que Time Scrum siga os processos de Scrum, não por uma tarefa em particular.

**13 / 40**

Um time está migrando para o Scrum. Eles já têm um cargo chamado coordenador de projetos, que facilita as interações, elimina barreiras e age como o coach de processos do time.

Como este cargo deveria se chamar após a migração?

- A) Membro do Time de Desenvolvimento
- B) Product Owner
- C) Gerente de projeto
- D) Scrum Master

- A) Incorreto. O foco do Time de Desenvolvimento é o desenvolvimento dos Itens do Backlog da Sprint.
- B) Incorreto. O Product Owner é responsável pelo Backlog de Produto.
- C) Incorreto. Não há o cargo de gerente de projeto no Scrum.
- D) Correto. O trabalho deste coordenador de projetos é similar ao do Scrum Master. (Literatura A: Role 2: The Development Team)

**14 / 40**

Quanto tempo um Time Scrum de cinco membros precisa para realizar o Planejamento da Sprint de uma Sprint de três semanas?

- A) O tempo que for necessário
- B) De três a seis horas
- C) De três a seis dias

- A) Incorreto. Uma reunião de Planejamento da Sprint tem um time-box de no máximo oito horas para uma Sprint de um mês. De três a seis dias é sem dúvida tempo demais para realizar apenas um planejamento.
- B) Correto. A reunião de Planejamento da Sprint tem um time-box. Normalmente deve durar oito horas para uma Sprint de quatro semanas, ou proporcionalmente menos para Sprints menores. (Literatura A: Event 1: The Sprint, B: Sprint Planning)
- C) Incorreto. O Planejamento é importante, mas não deve demorar demais. De três a seis dias é tempo demais.

15 / 40

O que é uma Sprint?

- A) Uma sessão de brainstorming no Extreme Programming (XP) para gerar ideias de projeto
  - B) Uma competição entre dois desenvolvedores para ver quem consegue concluir uma funcionalidade mais rapidamente
  - C) Uma iteração do framework Scrum
  - D) A última iteração do projeto de Scrum, quando o Time de Desenvolvimento trabalha até tarde para concluí-la
- 
- A) Incorreto. Isso não existe e não é uma Sprint.
  - B) Incorreto. Não há competição entre desenvolvedores no Scrum. Isso seria contraproducente e não está de acordo com trabalhar juntos e em um ritmo sustentável.
  - C) Correto. Uma iteração se chama Sprint. (Literatura A: Event 1: Sprint Review)
  - D) Incorreto. A última iteração é a Sprint de Liberação. Não é de modo algum uma Sprint em que o Time de Desenvolvimento trabalha até mais tarde.

16 / 40

Qual é uma parte potencialmente entregável de um produto que ocorre durante uma Sprint?

- A) Uma funcionalidade
  - B) Uma operacionalidade
  - C) Um Backlog de Produto
  - D) Um incremento
- 
- A) Incorreto. Uma funcionalidade é um elemento potencial pertencente à parte entregável de um produto, que é o incremento.
  - B) Incorreto. Uma operacionalidade é um elemento potencial que pode pertencer à parte entregável de um produto, que é o incremento.
  - C) Incorreto. O Backlog de Produto é uma representação do escopo do produto final. Então, deve haver apenas um Backlog de Produto, independentemente da quantidade de Times Scrum trabalhando no projeto.
  - D) Correto. Um incremento é uma parte entregável de um produto que ocorre durante uma Sprint. (Literatura A: Artifact 3: Increment)

17 / 40

Por que a Reunião Diária precisa ser realizada no mesmo local e horário?

- A) A reserva de uma sala precisa ser feita com antecedência para a duração da Sprint
  - B) O gerente de projeto precisa obter as atualizações de status em determinado horário, todos os dias
  - C) Sempre usar o mesmo horário e local minimiza a complexidade
- 
- A) Incorreto. As salas não precisam necessariamente ser reservadas.
  - B) Incorreto. Não há gerente de projeto no Scrum.
  - C) Correto. A Reunião Diária acontece todos os dias e deve ser realizada sempre no mesmo horário e local para reduzir a complexidade. (Literatura B: Daily Scrum)

**18 / 40**

Um membro do Time de Desenvolvimento de um Time Scrum acha que um arquiteto técnico sênior de um outro Time Scrum pode ter algumas ideias e opiniões úteis sobre o produto.

Qual é o evento **mais** oportuno para pedir este feedback?

- A) Reunião Diária
  - B) Planejamento da Sprint
  - C) Retrospectiva da Sprint
  - D) Revisão da Sprint
- A) Incorreto. Não é sensato pedir um feedback durante uma Sprint, Itens do Backlog da Sprint não podem mudar para não afetar seu ritmo.
- B) Incorreto. Uma reunião de Planejamento da Sprint deve ser apenas isto: uma reunião de planejamento. Este não é um evento oportuno para pedir feedback.
- C) Incorreto. Em uma Retrospectiva da Sprint, os processos de Scrum utilizados para criar o produto devem ser revisados pelo próprio Time Scrum.
- D) Correto. Esta é uma reunião no final da Sprint em que o Time Scrum e outras partes interessadas se encontram para apresentar e inspecionar os Itens 'Prontos' da Sprint atual. Esta reunião tem como objetivo coletar feedback e fazer solicitações de mudanças o mais rápido possível. (Literatura A: Event 4: Sprint Review)

**19 / 40**

Na metade de uma Sprint, um time já concluiu todos os Itens do Backlog da Sprint.

Qual é a **melhor** medida a ser tomada?

- A) Cancelar o resto da Sprint e começar uma nova Sprint com novos itens
  - B) Prolongar a duração da Sprint e verificar se é possível adicionar novas funcionalidades aos Itens prontos
  - C) Selecionar o próximo Item do topo do Backlog de Produto e adicioná-lo ao Backlog da Sprint
  - D) Reduzir a duração da Sprint atual e encurtar também as próximas Sprints
- A) Incorreto. Uma Sprint seria cancelada se o seu objetivo se tornasse obsoleto. No caso atual, o objetivo da Sprint ainda tem sentido. Logo, ela não deve ser cancelada.
- B) Incorreto. Uma Sprint não deve ser prolongada. No Scrum, os time-boxes nunca são prolongados.
- C) Correto. Se todos os Itens estiverem concluídos no meio de uma Sprint, o próximo Item do Backlog de Produto pode ser adicionado ao Backlog da Sprint. (Literatura A: Done with all Items in the Middle of the Sprint)
- D) Incorreto. Uma vez começada a Sprint, sua duração é fixa, não podendo ser reduzida nem prolongada. Em vez de encurtar as próximas Sprints, é melhor selecionar mais trabalho para as próximas Sprints.

**20 / 40**

O Backlog de Produto é ordenado do Item mais valioso ao Item menos valioso. Existem alguns critérios que determinam o valor de um Item do Backlog de Produto.

Que critérios são esses?

- A) Tempo no Backlog, custo, riscos
  - B) Tempo no Backlog, custo, tamanho
  - C) Valor, custo, riscos
  - D) Valor, custo, tamanho
- 
- A) Incorreto. O tempo no Backlog não é um critério, pois não se trata de um sistema primeiro a entrar, primeiro a sair (FIFO, first in first out) nem de um último a entrar, primeiro a sair (LIFO, last in first out).
  - B) Incorreto. O tempo no Backlog não é um critério, pois não se trata de um sistema primeiro a entrar, primeiro a sair nem de um último a entrar, primeiro a sair. Além do mais, o tamanho não é relevante para ordenar os Itens do Backlog de Produto.
  - C) Correto. Esses são os três critérios relevantes para ordenar os Itens do Backlog de Produto. (Literatura A: Ordering the Product Backlog Items)
  - D) Incorreto. O tamanho não é relevante para ordenar os Itens do Backlog de Produto.

**21 / 40**

O S de INVEST significa "Small" ("Pequeno", em inglês).

Quais Itens do Backlog de Produto devem ser pequenos?

- A) Todos os Itens do Backlog de Produto
  - B) Os Itens na parte inferior do Backlog de Produto
  - C) Os Itens no topo do Backlog de Produto
  - D) Somente os Itens do Backlog da Sprint devem ser pequenos
- 
- A) Incorreto. Apenas os Itens de maior prioridade no Backlog de Produto devem ser detalhados já que devem ser realizados primeiro.
  - B) Incorreto. Quanto mais baixo estiverem os Itens no Backlog de Produto, menos necessitam ser detalhados. Esses Itens podem ser alterados com o tempo e podem até ser ignorados ou eliminados do Backlog de Produto.
  - C) Correto. Apenas os Itens no topo do Backlog de Produto devem ser pequenos, pois esses são os Itens suficientemente definidos para serem incorporados em uma Sprint. (Literatura A: Artifact 1: Product Backlog)
  - D) Incorreto. Os Itens do Backlog da Sprint devem ser pequenos, assim como os Itens no topo do Backlog de Produto.

**22 / 40**

Um Time Scrum deseja definir de modo claro uma lista de verificação dos Itens que devem ser concluídos para que uma História de Usuário possa ser considerada concluída.

Qual artefato eles podem usar para isto?

- A) Gráfico Burn-Down
- B) Definição de Pronto
- C) Backlog de Produto
- D) Backlog da Sprint

- A) Incorreto. O Gráfico Burn-Down mostra o volume de trabalho restante em relação ao tempo. Ele não fornece uma lista de verificação dos itens que devem ser concluídos durante uma Sprint.
- B) Correto. A Definição de Pronto é uma documentação clara e bem compreendida de itens que precisam ser estabelecidos para checar uma História de Usuário (ou iteração ou projeto) a ser realizada. (Literatura A: Definition of Done)
- C) Incorreto. O Backlog de Produto é uma lista ordenada de tudo que pode ser necessário no produto final.
- D) Incorreto. O Backlog da Sprint contém os Itens selecionados do Backlog de Produto a serem entregues em uma Sprint.

**23 / 40**

Um Product Owner deseja que uma História de Usuário seja concluída em dois dias. O Time de Desenvolvimento trabalhando na História acredita que leva cinco dias para concluir a História. O Scrum Master acha que levaria três dias. Por sua vez, um especialista no assunto, que trabalhou em Histórias semelhantes no passado, acredita que seria necessário, no máximo, o esforço de um dia.

Que estimativa deve ser utilizada no planejamento?

- A) A do Time de Desenvolvimento
- B) A do Product Owner
- C) A do Scrum Master
- D) A do especialista no assunto

- A) Correto. O Time de Desenvolvimento é responsável por todas as estimativas. Eles até podem ser influenciados, mas são eles quem realizarão o trabalho e que fazem a estimativa final. (Literatura B: Product Backlog)
- B) Incorreto. O Product Owner determina o que deve ser estimado, mas não tem controle sobre a estimativa em si.
- C) Incorreto. O Scrum Master determina o processo da estimativa, mas não tem controle sobre a estimativa final.
- D) Incorreto. Não há especialistas no assunto dentro do Scrum.

**24 / 40**

Um Time Scrum seleciona um Item do Backlog de Produto para o Backlog da Sprint.

O que o Time de Desenvolvimento deve fazer para concluir o Item do Backlog de Produto?

- A) Analisar, desenhar, programar, testar e documentar o Item do Backlog de Produto
  - B) O máximo que puder ser finalizado na Sprint antes do prazo
  - C) O máximo que for necessário para satisfazer a Definição de Pronto
- A) Incorreto. As medidas que o Time de Desenvolvimento deve tomar são irrelevantes. A Definição de Pronto determina quando um Item do Backlog da Sprint é considerado concluído.
- B) Incorreto. O Time de Desenvolvimento determina antecipadamente o que deve ser realizado na Definição de Pronto e trabalha em um ritmo sustentável.
- C) Correto. A Definição de Pronto determina o que deve ser realizado antes que um Item do Backlog possa ser considerado concluído. (Literatura A: Definition of Done)

**25 / 40**

O que **melhor** descreve o papel da Reunião Diária no monitoramento de um projeto de Scrum?

- A) A Reunião Diária fornece ao Time de Desenvolvimento uma visão do seu andamento e de outras questões.
  - B) A Reunião Diária ajuda o Scrum Master a atualizar o Gráfico Burn-Down.
  - C) A Reunião Diária permiti ao Product Owner verificar o andamento do Time de Desenvolvimento.
- A) Correto. É exatamente para isso que serve a Reunião Diária. Três questões devem ser formuladas diariamente: 1) o que foi feito desde a última reunião?, 2) o que será feito antes da próxima reunião?, e 3) quais obstáculos estão no caminho?. Qualquer outro assunto deve ser discutido fora da Reunião Diária. (Literatura A: Event 3: Daily Scrum)
- B) Incorreto. O Time de Desenvolvimento deve atualizar o Gráfico Burn-Down. Esse não é o principal objetivo da Reunião Diária.
- C) Incorreto. O Product Owner pode escutar, mas o objetivo da Reunião Diária não é atualizar o Product Owner sobre o andamento do Time de Desenvolvimento.

**26 / 40**

Durante a Reunião Diária, três perguntas são respondidas.

Qual é uma dessas perguntas?

- A) Quais obstáculos estão no caminho?
  - B) Quais solicitações do cliente nós recebemos?
  - C) Quem deve assumir a próxima tarefa?
- A) Correto. Esta é uma das questões respondidas na Reunião Diária, juntamente com "O que foi feito desde a última reunião?" e "O que será feito antes da próxima reunião?". (Literatura A: Event 3: Daily Scrum)
- B) Incorreto. Novos requisitos devem ser acrescentados ao Backlog de Produto pelo Product Owner e não são discutidos durante a Reunião Diária.
- C) Incorreto. A Reunião Diária não é feita para dividir as tarefas.



**27 / 40**

Um Time Scrum trabalha em um projeto com Sprints de duas semanas. Durante a reunião de Planejamento da Sprint, na 15ª Sprint, o Scrum Master diz:

*"Com base nas 12 últimas Sprints, não conseguimos entregar incrementos potencialmente utilizáveis em prazos de duas semanas. Devemos aumentar a duração da 16ª Sprint."*

Deve-se aumentar a duração da próxima Sprint?

- A) Sim, pois o desempenho das Sprints anteriores é uma boa justificativa para alterar.
  - B) Sim, pois o Scrum Master pode alterar a duração da Sprint.
  - C) Não, pois apenas os membros do Time de Desenvolvimento podem alterar a duração das Sprints.
  - D) Não, pois a duração da Sprint não pode ser alterada, por nenhum motivo.
- 
- A) Correto. O Scrum Master oferece um argumento válido, com base em um volume considerável de trabalho anterior, para alterar a duração da Sprint. (Literatura A: Event 1: The Sprint)
  - B) Incorreto. A duração pode ser aumentada, mas não porque o Scrum Master acredita ser uma boa ideia.
  - C) Incorreto. Qualquer membro do time pode sugerir a alteração. O Time Scrum inteiro discutirá se a razão para a alteração é suficientemente válida.
  - D) Incorreto. Idealmente, a duração da Sprint não é alterada, mas não é sensato repetir uma estratégia que não está funcionando. Se há razões válidas para alterar a duração da Sprint: vá em frente e altere.

**28 / 40**

Um Time Scrum está estimando Histórias de Usuário. O Scrum Master sugere a técnica de Planning poker.

O que é o processo de Planning poker?

- A) Comparar a História com as Histórias de referência e em seguida estimá-la
  - B) Estimar individualmente e então discutir as estimativas de todos
  - C) Ordenar todas as Histórias de acordo com o esforço relativo necessário para cada uma delas
- 
- A) Incorreto. Isto é Triangulação.
  - B) Correto. Isto é Planning poker. (Literatura A: Planning Poker)
  - C) Incorreto. Isto é Estimativa de afinidade.

**29 / 40**

Quando se usa Estimativa de afinidade, como os Pontos por História são atribuídos às Histórias de Usuário?

- A) Cada membro do Time de Desenvolvimento estima individualmente as Histórias de Usuário antes que o Time chegue a um acordo sobre os Pontos por História.
  - B) O Time de Desenvolvimento utiliza diversas Histórias de Usuário de referência e as compara com as Histórias de Usuário.
  - C) As Histórias de Usuário são ordenadas de acordo com seu esforço relativo e então agrupadas em conjuntos de Pontos por História estimados.
- 
- A) Incorreto. É assim que os Pontos por História são atribuídos às Histórias de Usuário por meio do Planning poker.
  - B) Incorreto. Essa é uma descrição da Triangulação usada pelo Time de Desenvolvimento para estimar os Pontos por História para todas as Histórias de Usuário.
  - C) Correto. É assim que os Pontos por História são atribuídos por meio da Estimativa de afinidade. (Literatura A: Affinity Estimation)

**30 / 40**

Nas últimas 8 Sprints, o Time Scrum concluiu um total de 72 Pontos por História. É solicitado ao Time Scrum que comece a trabalhar em um novo projeto que está estimado em 56 Pontos por História.

Quantas Sprints são necessárias para concluir este projeto?

- A) 5
  - B) 7
  - C) 8
  - D) 10
- 
- A) Incorreto. Cinco Sprints não são tempo suficiente, baseado na Velocidade atual.
  - B) Correto. A Velocidade do time é de  $72/8=9$ . O número de Sprints necessárias para concluir o projeto é de  $56/\text{Velocidade}$  ( $56/9=6,2$ ), que é ligeiramente maior que 6. Portanto, 7 é a resposta mais razoável, já que essas estimações nunca devem ser arredondadas para baixo. (Literatura A: Unfinished Work vs. Velocity)
  - C) Incorreto. Oito é o número das últimas Sprints. Não há nenhuma razão para assumir que o próximo projeto deve ter o mesmo número de Sprints, a menos que a quantidade de Pontos por História seja semelhante.
  - D) Incorreto. Dez é o valor aproximado da Velocidade atual, não o número de Sprints necessárias para o próximo projeto.

**31 / 40**

Uma melhor prática frequentemente utilizada é definir Histórias de Usuário de acordo com a sigla INVEST. O S de INVEST significa "Small" ("Pequeno", em inglês).

Sobre a História de Usuário em uma Sprint, o que deve ser pequeno?

- A) O tamanho da História de Usuário escrita
  - B) O número de Sprints necessários para entender a História de Usuário
  - C) O número de membros do time envolvidos
  - D) Os Pontos por História ou Horas Ideais envolvidos
- A) Incorreto. O texto deve ser minimamente suficiente, mas não necessariamente pequeno. Se for necessário usar uma página inteira para explicar o que deve acontecer, não há problemas.
- B) Incorreto. Uma História de Usuário deve ser compreendida em uma Sprint.
- C) Incorreto. Idealmente, todos os membros do time trabalham na mesma funcionalidade. Então, pode haver até nove membros trabalhando em uma História de Usuário, o que não é exatamente um número pequeno.
- D) Correto. As Histórias de Usuário no topo do Backlog de Produto, e, portanto, as Histórias na Sprint, devem ser pequenas para garantir que caibam em uma Sprint e que sua definição seja suficientemente precisa. (Literatura A: Artifact 1: Product Backlog)

**32 / 40**

Para uma Sprint, o andamento é monitorado em um Gráfico Burn-Down.

O que um Gráfico Burn-Down mostra?

- A) O volume de trabalho realizado
  - B) O volume de trabalho restante
  - C) A Velocidade do Time de Desenvolvimento
- A) Incorreto. Isto é um Gráfico Burn-Up.
- B) Correto. O Gráfico Burn-Down mostra o volume de trabalho restante. É um gráfico com inclinação descendente. (Literatura A: Burn-Down Chart)
- C) Incorreto. A Velocidade pode ser obtida a partir de Gráficos Burn-Down anteriores, mas eles não mostram diretamente a Velocidade.

**33 / 40**

Ao revisar o Gráfico de barras Burn-Down, um Scrum Master percebe que a parte inferior da barra moveu para cima do eixo horizontal, entre a terceira e a quarta Sprint.

O que aconteceu na terceira Sprint?

- A) Algum trabalho foi adicionado ao Backlog de Produto.
  - B) Algum trabalho foi removido ao Backlog de Produto.
  - C) O Time de Desenvolvimento concluiu menos Histórias de Usuário do que as alocadas.
  - D) O Time de Desenvolvimento concluiu mais Histórias de Usuário do que as alocadas.
- 
- A) Incorreto. Quando se adiciona trabalho ao gráfico, a barra move para baixo do eixo horizontal, não para cima. Quando a linha de trabalho pronto atinge o eixo horizontal, ainda resta trabalho a ser realizado: o trabalho que foi adicionado.
  - B) Correto. Quando se remove trabalho do gráfico, a barra move para cima do eixo horizontal. Quando a linha de trabalho pronto atinge a parte inferior da barra, não resta mais nenhum trabalho a ser realizado, mesmo que o gráfico ainda não diga zero. (Literatura A: Burn Down Bars)
  - C) Incorreto. A parte inferior da barra mostra o volume de trabalho que ainda precisa ser realizado até a liberação, não o quanto foi feito nesta Sprint.
  - D) Incorreto. A parte inferior da barra mostra o volume de trabalho que ainda precisa ser realizado até a liberação, não o quanto foi feito nesta Sprint.

**34 / 40**

Qual é a definição de Velocidade de um Time?

- A) Uma visão compartilhada da rapidez com que a Sprint deve ser realizada
  - B) O número de Pontos por História que um Time pode concluir em uma Sprint
  - C) O limite ideal do Trabalho em Andamento para cada Sprint
  - D) A soma de todos os Itens concluídos do Backlog da Sprint
- 
- A) Incorreto. A Velocidade é o número de Pontos por História, Horas Ideais ou Dias Ideais que um Time consegue realizar em uma Sprint.
  - B) Correto. A Velocidade é o número de unidades de trabalho realizado em um determinado intervalo. (Literatura A: Velocity)
  - C) Incorreto. O limite do Trabalho em Andamento é para o quadro Kanban, não para uma Sprint.
  - D) Incorreto. Isso até pode ser usado para estimar a Velocidade, mas não corresponde à definição de Velocidade.

**35 / 40**

Um Time Scrum usa um quadro Kanban. O limite do Trabalho em Andamento de uma coluna no quadro Kanban é atingido.

O que deve ser feito quando isso acontece?

- A) Atribuir trabalho aos membros do Time de Desenvolvimento na próxima coluna para liberar capacidade
  - B) Ampliar o limite do Trabalho em Andamento e continuar trabalhando
  - C) Ajudar os membros do Time de Desenvolvimento na coluna com o gargalo
  - D) Esperar até que o trabalho seja movido para a próxima coluna para liberar capacidade
- A) Incorreto. Isso não é permitido. O Kanban apenas permite retirar trabalho e não atribuir. O Time de Desenvolvimento deveria começar a ajudar os seus membros.
- B) Incorreto. Isso não é permitido. O limite do Trabalho em Andamento não deve ser alterado apenas por um evento isolado, nem a qualquer momento quando esse limite é atingido. Se existe um limite para o Trabalho em Andamento, é justamente para que não seja alterado. Em vez disso, o limite existe para garantir que os gargalos sejam resolvidos em vez de simplesmente ignorados.
- C) Correto. Atingir o limite do Trabalho em Andamento não é um sinal para descansar, mas sim de que há um gargalo, que deve ser resolvido. O Time de Desenvolvimento deve ajudar os seus membros, que são os responsáveis por atingir o limite do Trabalho em Andamento. (Literatura A: Pull vs. Push)
- D) Incorreto. Seria possível esperar até que o trabalho fosse movido para a próxima coluna, já que as pessoas não podem mover o trabalho já realizado. Entretanto, isso não deveria acontecer. O gargalo deveria ser resolvido.

**36 / 40**

Qual é um benefício **chave** dos Radiadores de informação?

- A) Eles permitem ao Product Owner visualizar as etapas do trabalho e os Itens do trabalho.
  - B) Eles habilitam o Product Owner a identificar os Itens do Backlog de Produto que precisam ser preparados.
  - C) Eles garantem que todos possam compreender o status do projeto e qualquer outra mensagem fornecida pelos Radiadores de informação.
  - D) Eles fornecem detalhes sobre o custo total do produto e os níveis de satisfação dos clientes.
- A) Incorreto. Embora o quadro Kanban seja um Radiador de informação, não é seu objetivo permitir ao Product Owner visualizar as etapas do trabalho
- B) Incorreto. Radiadores de informação não identificam Itens do Backlog de Produto que necessitam refinamento.
- C) Correto. A vantagem dos Radiadores de informação é que permitem a todos os envolvidos compreender o status do projeto de desenvolvimento e qualquer outra mensagem fornecida pelos Radiadores de informação, o que aumenta a transparência do projeto. (Literatura A: Information Radiators)
- D) Incorreto. Isso é relacionado com a pós-implementação do produto, quando se avalia o custo do desenvolvimento do produto e também se pode avaliar os níveis de satisfação dos clientes em relação ao produto.

**37 / 40**

Um Time Scrum percebe que pode haver um atraso na entrega de um componente que um outro Time Scrum está esperando.

Qual é a **melhor** ocasião para discutir a questão e encontrar uma solução?

- A) Reunião Diária de qualquer um dos Times
  - B) Scrum de Scrums
  - C) Retrospectiva da Sprint
  - D) Revisão da Sprint
- A) Incorreto. A Reunião Diária deveria ser uma discussão breve sobre os problemas e o andamento do Time de Desenvolvimento.
- B) Correto. O Scrum de Scrums é uma reunião de coordenação em que podem ser discutidas dependências e soluções de questões entre os times. (Literatura A: Daily Scrums)
- C) Incorreto. A Retrospectiva da Sprint deve ser utilizada para aperfeiçoar os processos da iteração anterior.
- D) Incorreto. A Revisão da Sprint se destina a mostrar novas funcionalidades.

**38 / 40**

Como se deve determinar a Definição de Pronto quando vários Times Scrum trabalham em um único projeto?

- A) Todos os Times Scrum trabalham para uma Definição de Pronto integrada.
  - B) Cada Time Scrum deve determinar e utilizar a sua própria Definição de Pronto.
  - C) O Scrum Master e os Times Scrum determinam quando um Item é considerado Pronto.
- A) Correto. O uso de uma Definição de Pronto integrada garante que as partes do projeto irão se encaixar e estão no mesmo estado de Pronto. (Literatura A: Artifacts)
- B) Incorreto. É importante seguir a mesma Definição de Pronto para que as partes do projeto possam ser combinadas sem problemas.
- C) Incorreto. O Scrum Master nunca determina se algo está Pronto. Isso é função do Product Owner como Voz do Cliente.

**39 / 40**

Que tipo de contrato é adaptativo e se adequa bem ao modo de trabalho Scrum?

- A) O tipo de contrato "preço fixo"
  - B) O tipo de contrato "tempo e meios ou unidade fixa"
  - C) Nenhum desses tipos de contrato
- A) Incorreto. Esse tipo de contrato pode até ser feito com o Scrum, porém é mais difícil trabalhar de modo Ágil com tal contrato. Além disso, o contrato "preço fixo" geralmente não é muito adaptativo.
- B) Correto. Esse é o tipo preferível de contrato, pois é compatível com o caráter adaptativo do projeto. É difícil ser adaptativo quando o preço do projeto é fixo. (Literatura A: Contract Types)
- C) Incorreto. O tipo de contrato "tempo e meios ou unidade fixa" se adequa bem ao modo de trabalho Scrum.

40 / 40

Quando se cria um espaço de trabalho Ágil, o que agrega **mais** valor para a colaboração do time?

- A) Atualizar por e-mail os colegas trabalhando na funcionalidade
  - B) Criar times distribuídos
  - C) Ter Reuniões Diárias por telefone com todo o Time Scrum
  - D) Maximizar a comunicação osmótica
- 
- A) Incorreto. Todos no Time Scrum devem estar em cópia no email que será enviado um colega. Isso maximiza a comunicação dentro do Time Scrum, especialmente quando se trabalha com membros de times distribuídos.
  - B) Incorreto. O ambiente de trabalho Ágil mais eficaz acontece quando o Time Scrum é co-localizado a fim de maximizar as oportunidades de comunicação osmótica.
  - C) Incorreto. O ambiente de trabalho Ágil mais eficaz acontece quando o Time Scrum é co-localizado a fim de maximizar as oportunidades de comunicação osmótica.
  - D) Correto. É uma boa prática maximizar a comunicação osmótica, que acontece principalmente com uma co-localização adequada. (Literatura A: Osmotic Communication)

# Avaliação

A tabela a seguir mostra as respostas corretas às questões apresentadas neste exame simulado.

Questão	Resposta	Questão	Resposta
1	B	21	C
2	C	22	B
3	D	23	A
4	C	24	C
5	D	25	A
6	B	26	A
7	C	27	A
8	C	28	B
9	C	29	C
10	B	30	B
11	B	31	D
12	A	32	B
13	D	33	B
14	B	34	B
15	C	35	C
16	D	36	C
17	C	37	B
18	D	38	A
19	C	39	B
20	C	40	D





# Contato EXIN

[www.exin.com](http://www.exin.com)

