



Exame simulado

Edição 202411

Copyright © EXIN Holding B.V. 2024. 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 exame consiste de 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, exceto se especificado o contrário.

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 é a **principal** responsabilidade do Scrum Master para manter o time Scrum em seu pico de produtividade?

- A) Ajudar as partes interessadas a compreender o framework Scrum e suas práticas
- B) Manter as funcionalidades de alta prioridade no topo do Backlog de Produto
- C) Impedir mudanças nos itens do Backlog da Sprint uma vez começada a Sprint

2 / 40

Durante uma Sprint, um Desenvolvedor trabalha em uma tarefa.

Quem é responsável por garantir que essa tarefa seja feita?

- A) Os Desenvolvedores
- B) O Product Owner
- C) O Scrum Master
- D) Esse Desenvolvedor

3 / 40

Todos os eventos Scrum são eventos com timebox.

Qual é a vantagem do timeboxing?

- A) Assegurar o compromisso do time Scrum
- B) Facilitar a comunicação osmótica
- C) Minimizar o desperdício de tempo

4 / 40

Um time que está migrando para o Scrum já tem um papel chamado coordenador de projetos, que ajuda a criar um ambiente de trabalho agradável para todos os membros do projeto.

Quem é responsável por garantir que essa atividade seja feita após a transição?

- A) Os Desenvolvedores
- B) O Product Owner
- C) O gerente de projetos
- D) O Scrum Master

5 / 40

Um Product Owner quer um item do Backlog de Produto concluído em dois dias. Os Desenvolvedores trabalhando no item acreditam que levará cinco dias para concluí-lo. Já o Scrum Master pensa que levará três dias. Um especialista no assunto, que trabalhou com itens parecidos no passado, julga que levará no máximo um dia.

Que estimativa deve ser utilizada no planejamento?

- A) A dos Desenvolvedores
- B) A do Product Owner
- C) A do Scrum Master
- D) A do especialista no assunto

6 / 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 itens Prontos podem ser aperfeiçoados
- 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 reduzir também a das próximas Sprints

7 / 40

Os membros de um time virtual que trabalham em um projeto são baseados em dois fusos horários diferentes, sem sobreposição dos horários comerciais, o que os torna menos eficazes que desejavam.

Qual é a **melhor** forma de melhorar a eficácia desse time virtual?

- A) Assegurar que todos os membros do time Scrum recebam todas as informações
- B) Realizar a Reunião Diária em conjunto mesmo se os horários comerciais não se sobrepõem
- C) Utilizar a técnica de comunicação osmótica para as disputas

8 / 40

Quando o refinamento do Backlog de Produto acontece?

- A) Apenas no início de uma Sprint
- B) Apenas durante a Retrospectiva da Sprint
- C) Apenas durante a Revisão da Sprint
- D) Durante toda a Sprint

9 / 40

Um time Scrum usa um quadro Kanban. O limite de trabalho em progresso (limite de WIP) de uma coluna no quadro Kanban é atingido.

O que deve ser feito quando isso acontece?

- A) Atribuir trabalho aos Desenvolvedores na próxima coluna para liberar capacidade
- B) Aumentar o limite de WIP e continuar trabalhando
- C) Ajudar os Desenvolvedores na coluna com o gargalo
- D) Esperar até o trabalho ser puxado para a próxima coluna para liberar capacidade

10 / 40

Qual é o método **mais** eficiente e eficaz para transferir informações para os Desenvolvedores e entre eles?

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

11 / 40

Um time Scrum seleciona um item do Backlog de Produto para o Backlog da Sprint.

Quando os Desenvolvedores terminam este item?

- A) Quando os Desenvolvedores já fizeram tudo o que podiam antes do final da Sprint
- B) Quando o item é analisado, projetado, programado, testado e documentado
- C) Quando os requisitos da Definição de Pronto (DoD) são atendidos

12 / 40

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

- A) A Reunião Diária oferece aos Desenvolvedores uma visão de seu progresso e seus problemas.
- B) A Reunião Diária ajuda o Scrum Master a atualizar o gráfico Burn-Down.
- C) A Reunião Diária permite que o Product Owner analise o progresso dos Desenvolvedores.

13 / 40

Quando se trabalha de forma Ágil, qual deve ser o ritmo do desenvolvimento?

- A) Constante
- B) Rápido
- C) Crescente

14 / 40

Nas últimas 8 Sprints, os Desenvolvedores concluíram um total de 72 pontos de história. Solicita-se ao time Scrum que comece a trabalhar em um novo projeto, estimado em 56 pontos de história.

Quantas Sprints são necessárias para concluir este projeto?

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

15 / 40

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

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

A duração deve ser aumentada?

- A) Sim, pois o desempenho das Sprints anteriores é uma boa justificativa para mudar.
- B) Sim, pois o Scrum Master tem permissão para mudar a duração da Sprint.
- C) Não, pois só os Desenvolvedores têm a autoridade de mudar a duração da Sprint.
- D) Não, pois a duração da Sprint não pode ser mudada, por nenhum motivo.

16 / 40

O progresso de uma Sprint é monitorado em um gráfico de barras Burn-Down.

O que a barra em um gráfico de barras Burn-Down representa?

- A) O volume de trabalho realizado
- B) O volume de trabalho restante
- C) A velocidade dos Desenvolvedores

17 / 40

Uma melhor prática frequentemente utilizada é definir os itens do Backlog de Produto de acordo com a sigla INVEST. O "I" de INVEST significa Independente (Independent). Suponha que um item do Backlog de Produto não seja independente.

Qual é a consequência de haver itens dependentes no Backlog de Produto?

- A) Os itens exigem mais conhecimento para serem desenvolvidos.
- B) Os itens não podem ser ordenados de acordo com o valor de negócio.
- C) Os itens requerem mais Desenvolvedores para serem desenvolvidos.
- D) Os itens requerem trabalho de um outro time Scrum.

18 / 40

É permitido ignorar as decisões do Product Owner sobre o conteúdo do Backlog de Produto?

- A) Sim, o CEO pode ignorar as decisões do Product Owner, pois, em última instância, o CEO é responsável por toda a organização.
- B) Sim, o cliente pode ignorar as decisões do Product Owner, pois o Scrum é centrado no cliente, e o cliente deve receber valor.
- C) Não, as decisões do Product Owner não podem ser ignoradas, pois o Backlog de Produto é de inteira propriedade do Product Owner.
- D) Não, as decisões do Product Owner não podem ser ignoradas, pois isso levaria o time Scrum a ajustar seu planejamento com muita frequência.

19 / 40

Todos os três artefatos do Scrum têm um compromisso que o time Scrum trabalha para alcançar.

Qual é o compromisso do Backlog da Sprint?

- A) A Definição de Pronto (DoD), que esclarece a visão do produto
- B) A DoD, que esclarece quais itens devem ser desenvolvidos na Sprint
- C) A Meta da Sprint, que esclarece quais são os requisitos para os itens serem considerados concluídos
- D) A Meta da Sprint, que esclarece o que o time deseja alcançar na Sprint

20 / 40

Em um time Scrum, quem é responsável por garantir que o cliente obtenha o maior valor de um produto?

- A) Os Desenvolvedores
- B) O Product Owner
- C) O Scrum Master

21 / 40

O que é uma Meta do Produto?

- A) Uma lista do que é necessário para o produto
- B) Uma medida de qualidade para checar se um incremento está concluído
- C) Uma meta a atingir na próxima Sprint
- D) Uma visão do produto ou serviço

22 / 40

Quanto tempo um time Scrum de 5 membros leva para realizar o Planejamento da Sprint de uma Sprint de 3 semanas?

- A) 6 horas
- B) 8 horas
- C) O tempo que for necessário

23 / 40

Quais são **duas** declarações de valor conforme descrito no Manifesto Ágil?

Lembre-se de assinalar 2 alternativas.

- A) Documentação completa mais que software em funcionamento
- B) Negociação de contrato mais que colaboração com o cliente
- C) Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
- D) Responder às mudanças mais que seguir um plano

24 / 40

Um time Scrum usa um radiador de informação para visualizar o progresso.

Por que é útil visualizar o progresso?

- A) A visualização ajuda o Scrum Master a atribuir os itens do Backlog de Produto.
- B) A visualização ajuda o time Scrum a trabalhar melhor em conjunto.
- C) A visualização mostra aos colegas de trabalho o quanto o time Scrum está ocupado.

25 / 40

Um cliente solicita um relatório sobre as técnicas que um time Scrum usa em seu desenvolvimento.

Quem **melhor** pode elaborar esse relatório?

- A) Os Desenvolvedores
- B) O Product Owner
- C) O Scrum Master

26 / 40

Qual é a definição da velocidade de um time Scrum?

- A) Uma visão compartilhada da rapidez com que uma Sprint deve ser realizada
- B) O número de pontos de história que os desenvolvedores conseguem concluir em uma Sprint
- C) O limite de trabalho em progresso (WIP) ideal para cada Sprint
- D) A soma de todos os itens do Backlog da Sprint concluídos

27 / 40

Quando se usa estimativa de afinidade, como os pontos de história são atribuídos às histórias de usuário?

- A) Todas as histórias de usuário são ordenadas de acordo com seu esforço relativo e então agrupadas em conjuntos de pontos de história estimados.
- B) Cada Desenvolvedor estima individualmente a história de usuário antes que todos os Desenvolvedores cheguem a um acordo sobre os pontos de história.
- C) Os Desenvolvedores usam como referência várias histórias de usuário e as comparam com a história de usuário.

28 / 40

Uma pessoa trabalha no código enquanto outra observa e faz comentários. Ocasionalmente, elas invertem as tarefas.

Que prática é essa?

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

29 / 40

Um Desenvolvedor de um time Scrum acredita que uma parte interessada pode ter algumas ideias e feedback úteis sobre o incremento desenvolvido.

Qual é o **melhor** evento para pedir esse feedback?

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

30 / 40

O "S" de INVEST significa Pequeno (Small).

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) Nenhum item do Backlog de Produto, apenas itens do Backlog da Sprint

31 / 40

Em que tipo de time surgem os **melhores** arquiteturas, requisitos e projetos?

- A) Um time alocado
- B) Um time autogerenciado
- C) Um time bem treinado
- D) Um time com experiência

32 / 40

O Product Owner está considerando critérios para ordenar os itens no Backlog de Produto.

Qual critério **não** precisa ser considerado?

- A) Dependência
- B) Disponibilidade dos Desenvolvedores
- C) Risco
- D) Valor

33 / 40

Por que a Reunião Diária precisa ser realizada no mesmo local e horário todos os dias da Sprint?

- A) Por que a reserva de uma sala deve ser feita com antecedência para a duração da Sprint
- B) Por que a gestão precisa obter as atualizações de status em um dado horário, todos os dias
- C) Por que usar sempre o mesmo horário e local minimiza a complexidade

34 / 40

Ao revisar o gráfico de barras Burn-Down, um Desenvolvedor observa 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) Adicionou-se trabalho ao Backlog de Produto.
- B) Removeu-se trabalho do Backlog de Produto.
- C) Os Desenvolvedores concluíram menos histórias de usuário que as planejadas.
- D) Os Desenvolvedores concluíram mais histórias de usuário que as planejadas.

35 / 40

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

- A) Contrato de preço fixo
- B) Contrato por tempo e material
- C) Nenhum desses dois tipos de contrato

36 / 40

Um time Scrum deseja definir de modo claro uma lista de verificação dos itens que devem ser concluídos antes que um incremento possa ser considerado concluído.

O que é mais provável que utilizem para isso?

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

37 / 40

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

- A) Uma funcionalidade
- B) Uma operacionalidade
- C) Um Backlog da Sprint
- D) Um incremento

38 / 40

Um time Scrum está estimando histórias de usuário. O Scrum Master sugere a técnica de planning poker.

Como o planning poker funciona?

- A) Compara a história com as histórias de referência e em seguida a estima
- B) Estima individualmente e então discute as estimativas de todos
- C) Ordena todas as histórias de acordo com o esforço relativo necessário para cada uma delas

39 / 40

A alta gestão pretende verificar regularmente se o time Scrum segue as práticas e os princípios Scrum.

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

- A) A alta gestão
- B) Os Desenvolvedores
- C) O Product Owner
- D) O Scrum Master

40 / 40

Vários times trabalham no mesmo produto. Há uma divergência sobre a Definição de Pronto (DoD).

- Já para o Product Owner, cada time deve definir sua própria DoD e trabalhar em função de suas Metas da Sprint com base na DoD de cada time.

- Segundo o Scrum Master, deve haver uma única DoD e todos os times devem trabalhar em função dessa única DoD.

Quem está certo?

- A) O Product Owner, pois uma DoD por time ajuda a atingir as Metas da Sprint de maneira mais eficiente.
- B) O Product Owner, pois a DoD faz parte das responsabilidades do Product Owner.
- C) O Scrum Master, pois os processos Scrum fazem parte das responsabilidades do Scrum Master.
- D) O Scrum Master, pois usar uma DoD integrada ajudar todas as partes a se encaixarem.

Gabarito de respostas

1 / 40

Qual é a **principal** responsabilidade do Scrum Master para manter o time Scrum em seu pico de produtividade?

- A) Ajudar as partes interessadas a compreender o framework Scrum e suas práticas
- B) Manter as funcionalidades de alta prioridade no topo do Backlog de Produto
- C) Impedir mudanças nos itens do Backlog da Sprint uma vez começada a Sprint

- A) Correto. Essa responsabilidade é do Scrum Master. (Literatura: A, Capítulo 2.3.1)
- B) Incorreto. Essa responsabilidade é do Product Owner.
- C) Incorreto. Não devem ser feitas mudanças nos itens do Backlog da Sprint, mas isso é responsabilidade do time Scrum inteiro, não apenas do Scrum Master.

2 / 40

Durante uma Sprint, um Desenvolvedor trabalha em uma tarefa.

Quem é responsável por garantir que essa tarefa seja feita?

- A) Os Desenvolvedores
- B) O Product Owner
- C) O Scrum Master
- D) Esse Desenvolvedor

- A) Correto. Um Desenvolvedor pode trabalhar sozinho em uma tarefa, mas todos os Desenvolvedores devem compartilhar a responsabilidade pelo desenvolvimento do produto. (Literatura: A, Capítulo 2.3.1)
- B) Incorreto. O Product Owner não é responsável por tarefas individuais, mas pelo Backlog de Produto.
- C) Incorreto. O Scrum Master é responsável por garantir que o time Scrum siga os processos Scrum, não por essa tarefa em particular.
- D) Incorreto. Esse Desenvolvedor em particular pode trabalhar na tarefa, mas todos os Desenvolvedores permanecem responsáveis.

3 / 40

Todos os eventos Scrum são eventos com timebox.

Qual é a vantagem do timeboxing?

- A) Assegurar o compromisso do time Scrum
- B) Facilitar a comunicação osmótica
- C) Minimizar o desperdício de tempo

- A) Incorreto. O compromisso do time Scrum não é baseado no timeboxing.
- B) Incorreto. Com a comunicação osmótica, as pessoas obtêm informações úteis que ouvem por acaso, se envolvem e se ajudam quando necessário.
- C) Correto. No Scrum, reuniões com objetivos fixos e durações máximas (timeboxes) são preferidas a reuniões específicas. O timeboxing limita o tempo gasto em reuniões. (Literatura: A, Capítulo 1.1.2)

4 / 40

Um time que está migrando para o Scrum já tem um papel chamado coordenador de projetos, que ajuda a criar um ambiente de trabalho agradável para todos os membros do projeto.

Quem é responsável por garantir que essa atividade seja feita após a transição?

- A)** Os Desenvolvedores
 - B)** O Product Owner
 - C)** O gerente de projetos
 - D)** O Scrum Master
-
- A)** Incorreto. Os Desenvolvedores focam em desenvolver os itens do Backlog.
 - B)** Incorreto. O Product Owner é responsável pelo Backlog de Produto.
 - C)** Incorreto. Não há o papel de gerente de projetos no Scrum.
 - D)** Correto. O trabalho desse coordenador de projetos é como o de um Scrum Master. (Literatura: A, Capítulo 2.3.1)

5 / 40

Um Product Owner quer um item do Backlog de Produto concluído em dois dias. Os Desenvolvedores trabalhando no item acreditam que levará cinco dias para concluí-lo. Já o Scrum Master pensa que levará três dias. Um especialista no assunto, que trabalhou com itens parecidos no passado, julga que levará no máximo um dia.

Que estimativa deve ser utilizada no planejamento?

- A)** A dos Desenvolvedores
 - B)** A do Product Owner
 - C)** A do Scrum Master
 - D)** A do especialista no assunto
-
- A)** Correto. Os Desenvolvedores são responsáveis por todas as estimativas. São eles quem realizam o trabalho e sabem melhor quanto esforço é necessário. Ninguém pode ignorar suas estimativas. (Literatura: A, Capítulo 2.3.3)
 - 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 opina na escolha do processo de estimar, mas não tem nenhum controle sobre a estimativa final em si.
 - D)** Incorreto. A estimativa é feita pelos Desenvolvedores. Pessoas externas ao time Scrum, como especialistas no assunto, não têm nenhum controle sobre a estimativa dos itens do Backlog de Produto.

6 / 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 itens Prontos podem ser aperfeiçoados
 - 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 reduzir também a das próximas Sprints
- A) Incorreto. Uma Sprint pode ser cancelada se seu objetivo se tornar obsoleto. No caso atual, a Meta da Sprint ainda faz sentido. Logo, ela não deve ser cancelada.
- B) Incorreto. Uma vez começada a Sprint, sua duração é fixa, não podendo ser reduzida nem prolongada.
- C) Correto. Se todos os itens estão Prontos no meio de uma Sprint, o próximo item do topo de Backlog de Produto pode ser adicionado ao Backlog da Sprint. (Literatura: A, Capítulo 2.3.3)
- 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.

7 / 40

Os membros de um time virtual que trabalham em um projeto são baseados em dois fusos horários diferentes, sem sobreposição dos horários comerciais, o que os torna menos eficazes que desejavam.

Qual é a **melhor** forma de melhorar a eficácia desse time virtual?

- A) Assegurar que todos os membros do time Scrum recebam todas as informações
 - B) Realizar a Reunião Diária em conjunto mesmo se os horários comerciais não se sobrepõem
 - C) Utilizar a técnica de comunicação osmótica para as disputas
- A) Correto. O que mais contribui para a colaboração em um time virtual é assegurar que todos tenham acesso a todas as informações e estejam sempre atualizados, seja por e-mail, documentos compartilhados ou uma ferramenta de comunicação. (Literatura: A, Capítulo 3.3)
- B) Incorreto. Isso faria com que alguns membros tivessem que participar da Reunião Diária fora do horário comercial. Isso não é a melhor forma de melhorar a eficácia desse time virtual.
- C) Incorreto. Comunicação osmótica é usada principalmente por times alocados.

8 / 40

Quando o refinamento do Backlog de Produto acontece?

- A) Apenas no início de uma Sprint
 - B) Apenas durante a Retrospectiva da Sprint
 - C) Apenas durante a Revisão da Sprint
 - D) Durante toda a Sprint
- A) Incorreto. O refinamento do Backlog de Produto não acontece apenas no início da Sprint, mas durante toda a Sprint.
- B) Incorreto. O refinamento do Backlog de Produto não acontece apenas durante a Retrospectiva da Sprint, mas durante toda a Sprint.
- C) Incorreto. O refinamento do Backlog de Produto não acontece apenas durante a Revisão da Sprint, mas durante toda a Sprint.
- D) Correto. O refinamento do Backlog de Produto é uma atividade contínua que acontece durante toda a Sprint. (Literatura: A, Capítulo 2.3.3)

9 / 40

Um time Scrum usa um quadro Kanban. O limite de trabalho em progresso (limite de WIP) de uma coluna no quadro Kanban é atingido.

O que deve ser feito quando isso acontece?

- A) Atribuir trabalho aos Desenvolvedores na próxima coluna para liberar capacidade
 - B) Aumentar o limite de WIP e continuar trabalhando
 - C) Ajudar os Desenvolvedores na coluna com o gargalo
 - D) Esperar até o trabalho ser puxado para a próxima coluna para liberar capacidade
- A) Incorreto. Isso não é permitido. O Kanban apenas permite puxar trabalho e não empurrar. Os Desenvolvedores deveriam começar a ajudar outros Desenvolvedores a remover o gargalo.
- B) Incorreto. Isso não é permitido. O limite de WIP não deve ser alterado apenas por um evento isolado, nem a qualquer momento quando esse limite é atingido. Se existe um limite de WIP é justamente para que esse limite 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 de WIP não é sinal para descansar, mas sim da presença de um gargalo, que deve ser resolvido. Os Desenvolvedores devem ajudar outros Desenvolvedores, responsáveis por atingir o limite de WIP. (Literatura: A, Capítulo 6.3)
- D) Incorreto. Seria possível esperar até que o trabalho fosse puxado para a próxima coluna, já que as pessoas não podem empurrar o trabalho já realizado. Entretanto, isso não deveria acontecer. O gargalo deveria ser resolvido.

10 / 40

Qual é o método **mais** eficiente e eficaz para transferir informações para os Desenvolvedores e entre eles?

- 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, esse não é o método mais eficiente e eficaz para transferir informação.
- B) Correto. Conversas presenciais são o método mais eficiente e eficaz para transferir informação para os Desenvolvedores e entre eles. (Literatura: A, Capítulo 7.4.4)
- C) Incorreto. Redes sociais não são uma boa maneira para transferir informação para os Desenvolvedores e entre eles.
- D) Incorreto. Telefonar não é a melhor maneira para transferir informações. Além do mais, não maximiza a comunicação osmótica.

11 / 40

Um time Scrum seleciona um item do Backlog de Produto para o Backlog da Sprint.

Quando os Desenvolvedores terminam este item?

- A) Quando os Desenvolvedores já fizeram tudo o que podiam antes do final da Sprint
 - B) Quando o item é analisado, projetado, programado, testado e documentado
 - C) Quando os requisitos da Definição de Pronto (DoD) são atendidos
- A) Incorreto. Os Desenvolvedores definem antecipadamente o que deve ser realizado na DoD e trabalham em um ritmo sustentável, fazendo tanto quanto o necessário para que um item atenda à DoD e nada mais.
- B) Incorreto. As medidas que os Desenvolvedores devem tomar são irrelevantes. A DoD determina quando um item do Backlog da Sprint estará concluído.
- C) Correto. Cada item em que os Desenvolvedores trabalham durante uma Sprint deve estar absolutamente Pronto antes de ser considerado parte do incremento. Uma Sprint cria incrementos entregáveis contendo itens 100% Prontos. (Literatura: A, Capítulo 2.3.2)

12 / 40

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

- A) A Reunião Diária oferece aos Desenvolvedores uma visão de seu progresso e seus problemas.
 - B) A Reunião Diária ajuda o Scrum Master a atualizar o gráfico Burn-Down.
 - C) A Reunião Diária permite que o Product Owner analise o progresso dos Desenvolvedores.
- A) Correto. O objetivo da Reunião Diária é examinar o progresso em relação à Meta da Sprint e identificar e resolver impedimentos. (Literatura: A, Capítulo 2.3.2)
- B) Incorreto. Isso não é feito pelo Scrum Master nem é a meta da Reunião Diária.
- C) Incorreto. O Product Owner pode escutar, mas o objetivo da Reunião Diária não é atualizar o Product Owner sobre o progresso dos Desenvolvedores.

13 / 40

Quando se trabalha de forma Ágil, qual deve ser o ritmo do desenvolvimento?

- A) Constante
 - B) Rápido
 - C) Crescente
-
- A) Correto. Processos Ágeis promovem um desenvolvimento sustentável. Patrocinadores, Desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente. (Literatura: A, Capítulo 7.4.4)
 - B) Incorreto. Um ritmo rápido pode levar a uma sobrecarga de trabalho constante e a um esgotamento rápido do time.
 - C) Incorreto. Embora inicialmente o ritmo possa ser crescente, nem sempre é possível continuar a aumentá-lo. O ritmo deve ser constante e sustentável.

14 / 40

Nas últimas 8 Sprints, os Desenvolvedores concluíram um total de 72 pontos de história. Solicita-se ao time Scrum que comece a trabalhar em um novo projeto, estimado em 56 pontos de história.

Quantas Sprints são necessárias para concluir este projeto?

- A) 5
 - B) 7
 - C) 8
 - D) 10
-
- A) Incorreto. 5 Sprints não são tempo suficiente, baseado na velocidade atual.
 - B) Correto. A velocidade do time é de $72/8=9$. Logo, o número de Sprints necessárias para concluir o projeto é de $56/velocidade$ ($56/9=6,2$), que é ligeiramente maior que 6. Logo, 7 é a resposta mais razoável. (Literatura: A, Capítulo 4.4.2)
 - C) Incorreto. 8 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 de história seja semelhante.
 - D) Incorreto. 10 é o valor aproximado da velocidade atual, não o número de Sprints necessárias para o próximo projeto.

15 / 40

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

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

A duração deve ser aumentada?

- A) Sim, pois o desempenho das Sprints anteriores é uma boa justificativa para mudar.
 - B) Sim, pois o Scrum Master tem permissão para mudar a duração da Sprint.
 - C) Não, pois só os Desenvolvedores têm a autoridade de mudar a duração da Sprint.
 - D) Não, pois a duração da Sprint não pode ser mudada, por nenhum motivo.
-
- A) Correto. O Scrum Master oferece um argumento válido, com base em um volume considerável de trabalho anterior, para mudar a duração da Sprint. (Literatura: A, Capítulo 2.3.2)
 - 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 mudança. O time Scrum inteiro debaterá se o motivo para a mudança é suficientemente válido.
 - D) Incorreto. Idealmente, a duração da Sprint não muda, porém não é sensato repetir uma estratégia que não está funcionando. Se há motivos válidos para mudar a duração da Sprint, deve-se ir em frente e mudá-la.

16 / 40

O progresso de uma Sprint é monitorado em um gráfico de barras Burn-Down.

O que a barra em um gráfico de barras Burn-Down representa?

- A) O volume de trabalho realizado
 - B) O volume de trabalho restante
 - C) A velocidade dos Desenvolvedores
-
- A) Incorreto. Isso é o que a barra em um gráfico Burn-Up mostra.
 - B) Correto. A barra em um gráfico Burn-Down mostra o volume de trabalho restante. É um gráfico com inclinação descendente. (Literatura: A, Capítulo 3.5.2)
 - C) Incorreto. A velocidade pode ser obtida a partir de gráficos Burn-Down anteriores, mas eles não mostram diretamente a velocidade.

17 / 40

Uma melhor prática frequentemente utilizada é definir os itens do Backlog de Produto de acordo com a sigla INVEST. O "I" de INVEST significa Independente (Independent). Suponha que um item do Backlog de Produto não seja independente.

Qual é a consequência de haver itens dependentes no Backlog de Produto?

- A) Os itens exigem mais conhecimento para serem desenvolvidos.
 - B) Os itens não podem ser ordenados de acordo com o valor de negócio.
 - C) Os itens requerem mais Desenvolvedores para serem desenvolvidos.
 - D) Os itens requerem trabalho de um outro time Scrum.
-
- A) Incorreto. Um item do Backlog de Produto deve sempre ser compreendido antes que seja possível trabalhar nele.
 - B) Correto. Se há alguma dependência, não é possível ordenar os itens livremente e o Product Owner terá que verificar constantemente as dependências. (Literatura: A, Capítulo 4.3.1 e 4.3.2)
 - C) Incorreto. Dependências não necessariamente geram maiores volumes de trabalho e consequentemente a necessidade de mais Desenvolvedores. Além do mais, isso é mais relacionado ao "S" do INVEST, que significa Pequeno (Small).
 - D) Incorreto. Um item do Backlog de Produto deve se referir a trabalho para um time Scrum, mas essa não é uma razão pela qual o item precisa ser independente.

18 / 40

É permitido ignorar as decisões do Product Owner sobre o conteúdo do Backlog de Produto?

- A) Sim, o CEO pode ignorar as decisões do Product Owner, pois, em última instância, o CEO é responsável por toda a organização.
 - B) Sim, o cliente pode ignorar as decisões do Product Owner, pois o Scrum é centrado no cliente, e o cliente deve receber valor.
 - C) Não, as decisões do Product Owner não podem ser ignoradas, pois o Backlog de Produto é de inteira propriedade do Product Owner.
 - D) Não, as decisões do Product Owner não podem ser ignoradas, pois isso levaria o time Scrum a ajustar seu planejamento com muita frequência.
-
- A) Incorreto. Toda a organização deve respeitar as decisões do Product Owner para o projeto ter sucesso. Ninguém, nem mesmo o CEO, pode tentar ignorar essas decisões.
 - B) Incorreto. Os Product Owners devem se comunicar com os clientes de modo eficaz e usar as informações para manter o Backlog de Produto atualizado com todas as mudanças. Porém o Product Owner toma as decisões e os clientes não podem ignorá-las.
 - C) Correto. Ninguém pode ignorar as decisões do Product Owner, porém isso não significa que não seja possível influenciar o Product Owner. Em última instância, o Product Owner é o dono do Backlog de Produto e é responsável por ele. (Literatura: A, Capítulo 2.3.1)
 - D) Incorreto. Ninguém pode ignorar as decisões do Product Owner, mas não por essa razão. No Scrum, responder a mudanças é mais importante que seguir um plano.

19 / 40

Todos os três artefatos do Scrum têm um compromisso que o time Scrum trabalha para alcançar.

Qual é o compromisso do Backlog da Sprint?

- A)** A Definição de Pronto (DoD), que esclarece a visão do produto
 - B)** A DoD, que esclarece quais itens devem ser desenvolvidos na Sprint
 - C)** A Meta da Sprint, que esclarece quais são os requisitos para os itens serem considerados concluídos
 - D)** A Meta da Sprint, que esclarece o que o time deseja alcançar na Sprint
-
- A)** Incorreto. A Meta da Sprint é o compromisso relacionado com o Backlog da Sprint. A visão do produto é esclarecida na Meta do Produto.
 - B)** Incorreto. A Meta da Sprint é o compromisso relacionado com o Backlog da Sprint. Os itens que precisam ser desenvolvidos não são esclarecidos na DoD, mas no Backlog da Sprint.
 - C)** Incorreto. A Meta da Sprint é o compromisso relacionado com o Backlog da Sprint. A DoD esclarece quando um item está concluído.
 - D)** Correto. A Meta da Sprint é o compromisso relacionado com o Backlog da Sprint. Ela esclarece o que um time Scrum deseja alcançar na Sprint ao desenvolver os itens do Backlog de Produto no Backlog da Sprint. (Literatura: A, Capítulo 2.3.3)

20 / 40

Em um time Scrum, quem é responsável por garantir que o cliente obtenha o maior valor de um produto?

- A)** Os Desenvolvedores
 - B)** O Product Owner
 - C)** O Scrum Master
-
- A)** Incorreto. Os Desenvolvedores são comprometidos com a criação de qualquer aspecto de um incremento utilizável em cada uma das Sprints, mas não são responsáveis por garantir a maximização do valor do produto.
 - B)** Correto. O Product Owner é responsável por garantir a maximização do valor do produto resultante do trabalho do time Scrum. (Literatura: B, Product Owner)
 - C)** Incorreto. O Scrum Master é responsável por estabelecer o Scrum como definido no Guia do Scrum. Isso influencia no valor para o cliente, mas apenas indiretamente.

21 / 40

O que é uma Meta do Produto?

- A) Uma lista do que é necessário para o produto
 - B) Uma medida de qualidade para checar se um incremento está concluído
 - C) Uma meta a atingir na próxima Sprint
 - D) Uma visão do produto ou serviço
- A) Incorreto. O Backlog de Produto é uma lista do que é necessário para o produto.
- B) Incorreto. A Definição de Pronto (DoD) provê medidas de qualidades para checar se um incremento está concluído.
- C) Incorreto. A Meta da Sprint é o objetivo para a próxima Sprint.
- D) Correto. A Meta do Produto é o compromisso para o Backlog de Produto e deixa claro o que deve ser alcançado ao desenvolver os itens. É a visão do produto ou é derivada da visão do produto. (Literatura: A, Capítulo 2.3.3 e B, Commitment: Product Goal)

22 / 40

Quanto tempo um time Scrum de 5 membros leva para realizar o Planejamento da Sprint de uma Sprint de 3 semanas?

- A) 6 horas
 - B) 8 horas
 - C) O tempo que for necessário
- A) Correto. A duração máxima do Planejamento da Sprint é de 8 horas. Se a Sprint for mais curta que um mês, a reunião de Planejamento da Sprint também será mais curta. (Literatura: A, Capítulo 2.3.2)
- B) Incorreto. A duração máxima do Planejamento da Sprint é de 8 horas. Se a Sprint for mais curta que um mês, a reunião de Planejamento da Sprint também será mais curta. Nesse caso, as Sprints duram 3 semanas, então as reuniões de Planejamento das Sprints também devem durar menos que 8 horas.
- C) Incorreto. Uma reunião de Planejamento da Sprint tem um timebox de no máximo 8 horas para uma Sprint de um mês.

23 / 40

Quais são **duas** declarações de valor conforme descrito no Manifesto Ágil?

Lembre-se de assinalar 2 alternativas.

- A) Documentação completa mais que software em funcionamento
 - B) Negociação de contrato mais que colaboração com o cliente
 - C) Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
 - D) Responder às mudanças mais que seguir um plano
-
- A) Incorrect. The correct statements of value are “customer collaboration over contract negotiation”, “responding to change over following a plan”, “individuals and interactions over processes and tools” and “working software over comprehensive documentation”.
 - B) Incorrect. The correct statements of value are “customer collaboration over contract negotiation”, “responding to change over following a plan”, “individuals and interactions over processes and tools” and “working software over comprehensive documentation”.
 - C) Correct. The correct statements of value are “customer collaboration over contract negotiation”, “responding to change over following a plan”, “individuals and interactions over processes and tools” and “working software over comprehensive documentation”. (Literature: A, Chapter 7.4)
 - D) Correct. The correct statements of value are “customer collaboration over contract negotiation”, “responding to change over following a plan”, “individuals and interactions over processes and tools” and “working software over comprehensive documentation”. (Literature: A, Chapter 7.4)

24 / 40

Um time Scrum usa um radiador de informação para visualizar o progresso.

Por que é útil visualizar o progresso?

- A) A visualização ajuda o Scrum Master a atribuir os itens do Backlog de Produto.
 - B) A visualização ajuda o time Scrum a trabalhar melhor em conjunto.
 - C) A visualização mostra aos colegas de trabalho o quanto o time Scrum está ocupado.
-
- A) Incorreto. O Scrum Master não atribui as tarefas. Em vez disso, os Desenvolvedores puxam suas próprias tarefas. Os Scrum Masters apenas ajudam os Desenvolvedores a realizar seu trabalho apoiando os membros do time Scrum.
 - B) Correto. O radiador de informação melhora a visualização, que é útil por criar transparência, e, deste modo, melhorar o feedback e a colaboração. A visualização também cria mais controle. (Literatura: A, Capítulo 6.1)
 - C) Incorreto. Embora isso possa ser verdade, mostrar o quanto o time Scrum está ocupado não é a finalidade da visualização.

25 / 40

Um cliente solicita um relatório sobre as técnicas que um time Scrum usa em seu desenvolvimento.

Quem **melhor** pode elaborar esse relatório?

- A) Os Desenvolvedores
 - B) O Product Owner
 - C) O Scrum Master
- A) Incorreto. Embora possa ser necessário consultar os Desenvolvedores, eles não devem ser encarregados de escrever o relatório.
- B) Incorreto. O Product Owner foca mais no conteúdo que no contexto. Uma explicação sobre as técnicas utilizadas está relacionada ao contexto.
- C) Correto. O Scrum Master foca mais no contexto que no conteúdo. Logo, é melhor pedir para o Scrum Master escrever esse relatório. (Literatura: A, Capítulo 2.3.1)

26 / 40

Qual é a definição da velocidade de um time Scrum?

- A) Uma visão compartilhada da rapidez com que uma Sprint deve ser realizada
 - B) O número de pontos de história que os desenvolvedores conseguem concluir em uma Sprint
 - C) O limite de trabalho em progresso (WIP) ideal para cada Sprint
 - D) A soma de todos os itens do Backlog da Sprint concluídos
- A) Incorreto. A velocidade é o número de pontos de história, horas ideais ou dias ideais que os Desenvolvedores conseguem realizar em uma Sprint.
- B) Correto. A velocidade é o número de unidades de trabalho concluído em um determinado intervalo. (Literatura: A, Capítulo 4.4.4)
- C) Incorreto. O limite de WIP é usado no quadro Kanban, não em uma Sprint.
- D) Incorreto. Isso poderia ser usado para estimar a velocidade, mas não corresponde à definição de velocidade.

27 / 40

Quando se usa estimativa de afinidade, como os pontos de história são atribuídos às histórias de usuário?

- A) Todas as histórias de usuário são ordenadas de acordo com seu esforço relativo e então agrupadas em conjuntos de pontos de história estimados.
 - B) Cada Desenvolvedor estima individualmente a história de usuário antes que todos os Desenvolvedores cheguem a um acordo sobre os pontos de história.
 - C) Os Desenvolvedores usam como referência várias histórias de usuário e as comparam com a história de usuário.
- A) Correto. É assim que os pontos de história são atribuídos usando estimativa de afinidade. (Literatura: A, Capítulo 4.4.7)
- B) Incorreto. É assim que os pontos de história são atribuídos às histórias de usuário por meio do planning poker.
- C) Incorreto. Essa é uma descrição do uso da triangulação pelos Desenvolvedores para estimar os pontos de história para todas as histórias de usuário.

28 / 40

Uma pessoa trabalha no código enquanto outra observa e faz comentários. Ocasionalmente, elas invertem as tarefas.

Que prática é essa?

- 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. A revisão é feita por quem criou o código ou por outra pessoa.
- B) Incorreto. Integração contínua consiste em integrar continuamente o novo código ao antigo.
- C) Correto. Programação pareada é a prática em que dois desenvolvedores trabalham em conjunto: um programa e o outro observa e faz comentários. (Literatura: A, Capítulo 4.1.1)
- D) Incorreto. No desenvolvimento orientado a testes, os cenários de testes são preparados antes da realização do programa. Assim, o Desenvolvedor faz algo que passe nos testes.

29 / 40

Um Desenvolvedor de um time Scrum acredita que uma parte interessada pode ter algumas ideias e feedback úteis sobre o incremento desenvolvido.

Qual é o **melhor** evento para pedir esse feedback?

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

- A) Incorreto. Não é sensato pedir feedback durante a Reunião Diária.
- B) Incorreto. A reunião de Planejamento da Sprint deve ser exclusivamente uma reunião de planejamento.
- C) Incorreto. Na Retrospectiva da Sprint, os processos Scrum usados para criar o produto devem ser revisados pelo time Scrum.
- D) Correto. Essa é uma reunião no final da Sprint em que o time Scrum, o cliente e, eventualmente, representantes dos usuários finais e consultores se reúnem para analisar tudo o que o time criou, dar e receber feedback. O objetivo dessa reunião é obter feedback e fazer solicitações de mudança o mais rápido possível. (Literatura: A, Capítulo 2.3.2)

30 / 40

O "S" de INVEST significa Pequeno (Small).

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) Nenhum item do Backlog de Produto, apenas itens do Backlog da Sprint
-
- A) Incorreto. Apenas os itens no topo do Backlog de Produto devem ser detalhados já que devem ser realizados primeiro.
 - B) Incorreto. Quanto mais baixo os itens estiverem no Backlog de Produto, menos precisam ser detalhados. Esses itens podem mudar 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, Capítulo 2.3.3)
 - D) Incorreto. Os itens do Backlog da Sprint devem ser pequenos, bem como os itens no topo do Backlog de Produto.

31 / 40

Em que tipo de time surgem os **melhores** arquiteturas, requisitos e projetos?

- A) Um time alocado
 - B) Um time autogerenciado
 - C) Um time bem treinado
 - D) Um time com experiência
-
- A) Incorreto. Um time alocado garante comunicação, mas não necessariamente gera melhores requisitos, arquiteturas e projetos.
 - B) Correto. O Manifesto Ágil declara que os melhores arquiteturas, requisitos e projetos surgem dos times autogerenciados. (Literatura: A, Capítulo 7.4.5)
 - C) Incorreto. Um time bem treinado pode trabalhar bem, mas um time Ágil superará o desempenho de pessoas bem treinadas.
 - D) Incorreto. Um time Ágil com experiência seria melhor que um time Ágil sem experiência, mas um time Ágil provavelmente superará o desempenho de um time normal com experiência.

32 / 40

O Product Owner está considerando critérios para ordenar os itens no Backlog de Produto.

Qual critério **não** precisa ser considerado?

- A) Dependência
 - B) Disponibilidade dos Desenvolvedores
 - C) Risco
 - D) Valor
- A) Incorreto. Dependências são uma consideração importante ao ordenar os itens do Backlog de Produto. Um item em si pode ter pouco valor, mas se for pré-requisito para um item de alto valor, pode lhe ser dada uma maior prioridade.
- B) Correto. Disponibilidade dos Desenvolvedores não é um dos critérios para ordenar os itens do Backlog de Produto, mas uma consideração durante o Planejamento da Sprint. Valor, tamanho, dependência de outros itens e riscos são a base para ordenar os itens. (Literatura: A, Capítulo 2.3.3)
- C) Incorreto. Risco é um fator importante ao ordenar os itens do Backlog de Produto. Um item de alto risco pode ser valioso, mas se for propenso a riscos (como violações de segurança de informação), pode ser dado uma menor prioridade a ele que a um outro item com menos riscos.
- D) Incorreto. O valor dos itens é um dos principais critérios ao ordenar os itens do Backlog de Produto.

33 / 40

Por que a Reunião Diária precisa ser realizada no mesmo local e horário todos os dias da Sprint?

- A) Por que a reserva de uma sala deve ser feita com antecedência para a duração da Sprint
 - B) Por que a gestão precisa obter as atualizações de status em um dado horário, todos os dias
 - C) Por que usar sempre o mesmo horário e local minimiza a complexidade
- A) Incorreto. As salas não precisam necessariamente ser reservadas.
- B) Incorreto. Mesmo que a gestão solicite isso, essa não é a razão para realizar a Reunião Diária no mesmo local e horário todos os dias da Sprint.
- C) Correto. A Reunião Diária deve ser realizada no mesmo horário e local todos os dias da Sprint para reduzir a complexidade. (Literatura: B, Daily Scrum)

34 / 40

Ao revisar o gráfico de barras Burn-Down, um Desenvolvedor observa 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) Adicionou-se trabalho ao Backlog de Produto.
 - B) Removeu-se trabalho do Backlog de Produto.
 - C) Os Desenvolvedores concluíram menos histórias de usuário que as planejadas.
 - D) Os Desenvolvedores concluíram mais histórias de usuário que as planejadas.
-
- 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, resta ainda trabalho a ser realizado: o trabalho que foi adicionado.
 - B) Correto. Quando se remove trabalho do gráfico, a barra passa 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 indique zero. (Literatura: A, Capítulo 3.5.2)
 - C) Incorreto. A parte inferior da barra mostra que volume de trabalho ainda precisa ser realizado na liberação, não o quanto foi feito na Sprint.
 - D) Incorreto. A parte inferior da barra mostra que volume de trabalho ainda precisa ser realizado na liberação, não o quanto foi feito na Sprint.

35 / 40

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

- A) Contrato de preço fixo
 - B) Contrato por tempo e material
 - C) Nenhum desses dois tipos de contrato
-
- A) Incorreto. Embora esse tipo contrato possa ser feito com o Scrum, é mais difícil trabalhar de modo Ágil com esse contrato. Além do mais, o contrato de preço fixo normalmente não é muito adaptativo.
 - B) Correto. Esse é o tipo preferível de contrato, que é compatível com o caráter adaptativo do projeto. É difícil ser adaptativo quando o preço do projeto é fixo. (Literatura: A, Capítulo 5.6)
 - C) Incorreto. O contrato por tempo e material se adequa bem a uma forma de trabalho Scrum.

36 / 40

Um time Scrum deseja definir de modo claro uma lista de verificação dos itens que devem ser concluídos antes que um incremento possa ser considerado concluído.

O que é mais provável que utilizem para isso?

- A) Gráfico Burn-Down
 - B) Definição de Pronto (DoD)
 - C) Backlog de Produto
 - D) Backlog da Sprint
- A) Incorreto. Um gráfico Burn-Down mostra a quantidade de trabalho restante em função do tempo, mas não possui uma lista de verificação dos itens que devem ser concluídos durante uma Sprint.
- B) Correto. A DoD é uma definição bem compreendida e claramente documentada dos itens que devem ser estabelecidos para marcar um incremento como pronto. (Literatura: A, Capítulo 2.3.3)
- 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.

37 / 40

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

- A) Uma funcionalidade
 - B) Uma operacionalidade
 - C) Um Backlog da Sprint
 - D) Um incremento
- A) Incorreto. Uma funcionalidade é um elemento pertencente à parte entregável de um produto, que é o incremento.
- B) Incorreto. Uma operacionalidade é um elemento que pode pertencer à parte entregável de um produto, que é o incremento.
- C) Incorreto. O Backlog da Sprint é um plano de curto prazo para o projeto que será implementado em uma única Sprint. Entretanto, o Backlog da Sprint não é uma parte potencialmente entregável.
- D) Correto. Um incremento é uma parte entregável de um produto que ocorre durante uma Sprint. (Literatura: A, Capítulo 2.3.3)

38 / 40

Um time Scrum está estimando histórias de usuário. O Scrum Master sugere a técnica de planning poker.

Como o planning poker funciona?

- A) Compara a história com as histórias de referência e em seguida a estima
 - B) Estima individualmente e então discute as estimativas de todos
 - C) Ordena todas as histórias de acordo com o esforço relativo necessário para cada uma delas
- A) Incorreto. Isso é triangulação.
- B) Correto. Isso é planning poker. (Literatura: A, Capítulo 4.4.5)
- C) Incorreto. Isso é estimativa de afinidade.

39 / 40

A alta gestão pretende verificar regularmente se o time Scrum segue as práticas e os princípios Scrum.

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

- A) A alta gestão
 - B) Os Desenvolvedores
 - C) O Product Owner
 - D) O Scrum Master
-
- A) Incorreto. A alta gestão não está na melhor posição para realizar uma auditoria como essa. Um Scrum Master está em uma melhor posição para realizá-la.
 - B) Incorreto. Isso não é tarefa dos Desenvolvedores, pois não asseguram que o framework Scrum seja usado corretamente.
 - C) Incorreto. Um Product Owner é responsável pelo Backlog de Produto, não por assegurar que o framework Scrum seja usado corretamente.
 - D) Correto. O Scrum Master é o coach do time Scrum e assegura que os processos Scrum sejam seguidos corretamente. Isso permite ao Scrum Master realizar a auditoria. (Literatura: A, Capítulo 2.3.1)

40 / 40

Vários times trabalham no mesmo produto. Há uma divergência sobre a Definição de Pronto (DoD).

- Já para o Product Owner, cada time deve definir sua própria DoD e trabalhar em função de suas Metas da Sprint com base na DoD de cada time.
- Segundo o Scrum Master, deve haver uma única DoD e todos os times devem trabalhar em função dessa única DoD.

Quem está certo?

- A) O Product Owner, pois uma DoD por time ajuda a atingir as Metas da Sprint de maneira mais eficiente.
 - B) O Product Owner, pois a DoD faz parte das responsabilidades do Product Owner.
 - C) O Scrum Master, pois os processos Scrum fazem parte das responsabilidades do Scrum Master.
 - D) O Scrum Master, pois usar uma DoD integrada ajudar todas as partes a se encaixarem.
-
- A) Incorreto. Todos os times devem trabalhar em função de uma DoD integrada.
 - B) Incorreto. A DoD não é responsabilidade do Product Owner. Além disso, todos os times devem trabalhar em função de uma DoD integrada.
 - C) Incorreto. O Scrum Master está certo, mas não por esse motivo. A DoD não é parte do processo de trabalho.
 - D) Correto. O uso de uma DoD integrada garante que as partes do projeto se encaixem e estejam no mesmo estado de Pronto. (Literatura: A, Capítulo 2.4.3)

Avaliação

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

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



Driving Professional Growth

Contato EXIN

www.exin.com