



Voorbeeldexamen

Editie 201804

Copyright © EXIN Holding B.V. 2018. All rights reserved.

EXIN® is a registered trademark.

No part of this publication may be published, reproduced, copied or stored in a data processing system or circulated in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by EXIN.



Inhoudsopgave

Inleiding	4
Voorbeeldexamen	5
Antwoordsleutel	14
Evaluatie	31

Inleiding

Dit is het voorbeeldexamen EXIN Agile Scrum Foundation. Op dit en op het echte examen is het Reglement voor de Examens van EXIN van toepassing.

Dit voorbeeldexamen bestaat uit 40 meerkeuzevragen. Elke vraag heeft een aantal antwoorden, waarvan er één correct is.

Het maximaal aantal te behalen punten is 40. Elke goed beantwoorde vraag levert u 1 punt op. Bij 26 punten of meer bent u geslaagd.

De beschikbare tijd is 60 minuten.

Veel succes!

Voorbeeldexamen

1 / 40

Tijdens de dagelijkse Scrum worden er drie vragen beantwoord.

Wat is een van deze vragen?

- A. Welke hindernissen zijn er?
- B. Wie moet de volgende taak op zich nemen?
- C. Welke verzoeken hebben we van de klant gekregen?

2 / 40

Een Scrum-team realiseert zich dat het waarschijnlijk laat zal zijn met de aanlevering van een component waarop een ander Scrum-team zit te wachten.

Wat is de beste gelegenheid om dit probleem te bespreken en een oplossing daarvoor te zoeken?

- A. Dagelijkse Scrum van een van de teams
- B. Scrum-of-Scrums
- C. Sprint Review
- D. Sprint Retrospective

3 / 40

Het leek het Scrum-team handig om een duidelijke checklist op te stellen met items die moeten worden voltooid voordat een Story als voltooid (completed) kan worden beschouwd.

Welk artefact gebruiken ze daar waarschijnlijk voor?

- A. Burn-Down Chart
- B. Definition of Done
- C. Product Backlog
- D. Sprint Backlog

4 / 40

Tegen het einde van een Sprint realiseert het Development Team zich dat het de Story's die het op zich had genomen, niet op tijd kan voltooien.

Wat kan het Development Team nu het beste doen?

- A. Resources en teamleden toevoegen om de doelstellingen van de Sprint alsnog te halen.
- B. De Product Owner laten beslissen welke Story's kunnen worden uitgesteld tot de volgende Sprint.
- C. Een nieuwe Definition of Done opstellen voor de Sprint Backlog Items.

5 / 40

Een veelgebruikte best practice is om User Story's te definiëren aan de hand van het acroniem 'INVEST'. De 'S' in 'INVEST' staat voor "Small" (klein).

Wat moet er met betrekking tot de User Story in een Sprint klein zijn?

- A. Het aantal Sprints dat nodig is om de User Story te realiseren
- B. Het aantal betrokken teamleden
- C. Het aantal Story Points of Ideal Hours
- D. De uitgeschreven User Story

6 / 40

Welke van de volgende beweringen drukt het beste de rol uit die de dagelijkse Scrum speelt bij de bewaking van een Scrum-project?

- A. Op basis van de dagelijkse Scrum kan de Scrum Master de Burn-Down Chart bijwerken.
- B. De dagelijkse Scrum geeft het Development Team inzicht in de voortgang en problemen van het team.
- C. De dagelijkse Scrum geeft de Product Owner inzicht in de voortgang van het team.

7 / 40

De 'S' in 'INVEST' staat voor "small" (klein).

Welke items in de Product Backlog (PBI's) moeten klein zijn?

- A. Alle items in de Product Backlog
- B. De items boven aan de Product Backlog
- C. De items onder aan de Product Backlog
- D. Alleen de items in de Sprint Backlog

8 / 40

Een Scrum-team is bezig User Story's te schatten. De Scrum Master stelt de techniek "Planning Poker" voor.

Wat houdt Planning Poker in?

- A. De Story wordt vergeleken met de referentie-Story's en vervolgens geschat.
- B. Iedereen maakt een eigen schatting en bespreekt vervolgens de schattingen van de anderen.
- C. Alle Story's worden gesorteerd op basis van de relatieve inspanningen die voor die Story's nodig zijn.

9 / 40

Wat is een bewering van het Agile-manifest?

- A. Wij verkiezen contractonderhandelingen boven samenwerking met de klant.
- B. Wij verkiezen het volgen van een plan boven het inspelen op verandering.
- C. Wij verkiezen processen en hulpmiddelen boven mensen en interactie.
- D. Wij verkiezen werkende software boven allesomvattende documentatie.

10 / 40

Het Development Team stelt vast dat het te veel werk op zich heeft genomen voor een Sprint.

Wie moeten aanwezig zijn bij het evalueren en aanpassen van het werk in een Sprint?

- A.** Het Development Team, de Scrum Master en de Product Owner. De stakeholders moet om advies worden gevraagd.
- B.** Het Development Team en de Scrum Master. De Product Owner moet om advies worden gevraagd.
- C.** Alleen het Development Team. De Product Owner moet om advies worden gevraagd.

11 / 40

Hoe moet 'Done' worden gedefinieerd wanneer meerdere Scrum-teams aan hetzelfde product werken?

- A.** Alle Scrum-teams moeten dezelfde Definition of Done hanteren.
- B.** Elk Scrum-team moet zijn eigen Definition of Done opstellen en aanhouden.
- C.** De Scrum Master definieert wanneer een item 'Done' is.

12 / 40

Een Scrum-team selecteert een Product Backlog Item (PBI) voor de Sprint Backlog.

Wat moet het Development Team doen om het geselecteerde PBI te voltooien?

- A.** Zoveel het vóór de deadline van de Sprint kan doen.
- B.** Zoveel als nodig is om te voldoen aan de Definition of Done.
- C.** Het Product Backlog Item analyseren, ontwerpen, programmeren, testen en documenteren.

13 / 40

Welke van de onderstaande kenmerken is een gewenst kenmerk van information radiators?

- A.** Actueel
- B.** Gedetailleerd
- C.** Beschikbaar op basis van 'need to know'
- D.** Stabiel

14 / 40

Hoelang mag een Scrum-team van vijf mensen erover doen om de Spint Planning voor een Sprint van drie weken gereed te krijgen?

- A.** 3-6 uur
- B.** 3-6 dagen
- C.** Zolang het duurt

15 / 40

Wat moet de ontwikkelsnelheid zijn volgens de Agile-principes?

- A. Snel
- B. Toenemend
- C. Houdbaar

16 / 40

Waarom moet de Daily Scrum altijd op dezelfde locatie en tijd worden gehouden?

- A. Er moet van tevoren een ruimte voor de duur van de Sprint worden gereserveerd.
- B. Het aanhouden van dezelfde locatie en tijd bevordert de continuïteit van het Scrum-framework.
- C. De projectmanager moet de statusupdates elke dag op een vast tijdstip krijgen.

17 / 40

In de afgelopen acht Sprints heeft het Scrum-team 85 Story Points aan werk voltooid. Het Scrum-team moet nu gaan werken aan een nieuw project dat naar schatting uit 64 Story Points bestaat.

Hoeveel Sprints zijn er nodig om dit nieuwe project te voltooien?

- A. 5 sprints
- B. 7 sprints
- C. 8 sprints
- D. 10 sprints

18 / 40

Een team bevindt zich in de overgang naar Scrum. Ze hebben al een rol genaamd Projectcoördinator, die interactie mogelijk maakt, hindernissen wegneemt en optreedt als procescoach voor het team.

Hoe wordt deze rol na de overgang genoemd?

- A. Projectcoördinator
- B. Projectmanager
- C. Scrum Master
- D. Scrum-projectmanager

19 / 40

Een Scrum-team schat een Story met behulp van de Planning Poker-methode. Het team besluit om vijf Story Points aan een Story toe te kennen, omdat de ontwikkelaars de Story op twee punten schatten en de testers de Story op drie punten schatten.

Welke bewering met betrekking tot dit scenario is juist?

- A. Punten worden toegewezen door de Scrum Master, niet door het Development Team.
- B. Punten worden toegewezen voor de hele Story, niet voor delen daarvan.
- C. Punten worden nooit geschat, maar altijd van tevoren vastgesteld.
- D. Het Development Team moet ook de Product Owner naar de schatting vragen.

20 / 40

Een klant vraagt om een rapport met de toegevoegde functionaliteit en de gevonden en gerepareerde fouten. Hij wil dit rapport meteen aan het einde van een Sprint ontvangen.

Wie kan dit rapport het beste opstellen?

- A. De Product Owner
- B. De Scrum Master
- C. Het Development Team
- D. Een dergelijk rapport moet niet worden opgesteld.

21 / 40

Wat is de voornaamste verantwoordelijkheid van een Scrum Master om een Scrum-team zo productief mogelijk te laten werken?

- A. Zorgen dat de features met de hoogste prioriteit boven aan de Product Backlog staan.
- B. Niet toestaan dat er aanpassingen worden aangebracht in de Product Backlog zodra de Sprint is gestart.
- C. De beslissingen van het Development Team steunen en de problemen van het team oplossen.

22 / 40

Samenwerking is de belangrijkste parameter voor het succes van een Scrum-team.

Hoe kan deze interactie het beste worden omschreven?

- A. Werken in een Distributed Team
- B. Delen van een Information Radiator
- C. Osmotic Communication

23 / 40

De Product Backlog Items worden gerangschikt van meest waardevol naar minst waardevol. Er zijn een paar criteria die bepalen hoe waardevol een Product Backlog Item is.

Wat zijn deze criteria?

- A. Voordelen, Kosten, Risico's
- B. Voordelen, Kosten, Omvang
- C. Tijd in de Backlog, Kosten, Risico's
- D. Tijd in de Backlog, Kosten, Omvang

24 / 40

Het valt een nieuw aangestelde Scrum Master in een Burn-Down Chart op dat de onderkant van de staaf zich tussen Sprint 3 en 4 boven de horizontale as bevindt.

Wat is er gebeurd in Sprint 3?

- A. Het Development Team heeft minder dan het toegewezen aantal Story's voltooid.
- B. Het Development Team heeft meer dan het toegewezen aantal Story's voltooid.
- C. Er is werk toegevoegd aan de Product Backlog.
- D. Er is werk verwijderd uit de Product Backlog.

25 / 40

Een zojuist afgeronde Sprint was rampzalig. Geen enkele van de geplande Story's was voltooid en de review moest worden geannuleerd. Het senior management wil hier iemand verantwoordelijk voor stellen.

Wie draagt de eindverantwoordelijkheid voor het slagen of mislukken van een Scrum-project?

- A. De Product Owner
- B. De Scrum Master
- C. Het senior management
- D. Het Development Team

26 / 40

Wie weet het meeste over de voortgang van een zakelijke doelstelling of een release?

- A. De Product Owner
- B. De Scrum Master
- C. Het Development Team

27 / 40

De voortgang van een Sprint wordt bijgehouden in een Burn-Down Chart.

Wat laat een Burn-Down Chart zien?

- A. Hoeveel werk er is afgerond
- B. Hoeveel werk er nog moet worden gedaan
- C. De Velocity van het Development Team

28 / 40

Een Scrum-team heeft de Sprint-doelstellingen niet gehaald. Een van de belangrijkste leden van het Development Team was aan het begin van de Sprint twee dagen afwezig door ziekte. De Sprint duurde in totaal vier weken.

Wat is de meest waarschijnlijke reden dat het team de Sprint-doelstellingen niet heeft gehaald?

- A. De Product Owner is niet in staat om prioriteiten te stellen.
- B. Het ontbreekt het Development Team aan vaardigheden.
- C. Het team had de Sprint niet goed gepland.
- D. Het Development Team is overwerkt.

29 / 40

Uw team gebruikt een Kanban-bord. De WIP-limiet (Work in Progress) van een kolom op het Kanban-bord wordt bereikt.

Wat wordt er nu van u verwacht?

- A. Dat u werk aan collega's in de volgende kolom toewijst om capaciteit vrij te maken.
- B. Dat u de WIP-limiet verhoogt en doorgaat met het werk.
- C. Dat u de collega's in de kolom helpt om het knelpunt weg te werken.
- D. Dat u wacht totdat er werk door de volgende kolom wordt overgenomen om capaciteit vrij te maken.

30 / 40

Een Product Owner wil dat een Story in twee dagen wordt voltooid. Het lid van het Development Team dat aan de Story werkt, denkt dat de Story vijf dagen in beslag zal nemen. De Scrum Master vindt dat er drie dagen nodig zijn. Een inhoudelijk expert die in het verleden aan vergelijkbare Story's heeft gewerkt, denkt dat het maximaal een dag werk is.

Van wie moet de schatting voor de planning worden gebruikt?

- A. De Product Owner
- B. De Scrum Master
- C. De inhoudelijk expert
- D. Het Development Team

31 / 40

Het senior management wil regelmatig audits houden om te zien of het Scrum-team de praktijken en principes van Scrum volgt.

Wie kan die audit het beste houden?

- A. De Product Owner
- B. De Scrum Master
- C. Het Development Team
- D. De testers

32 / 40

De Product Owner gaat drie weken op vakantie. Het team moet de huidige Sprint afsluiten en aan het einde van de eerste week van zijn vakantie een nieuwe Sprint starten.

Wat is de beste manier om de Scrum-rituelen voort te zetten in deze situatie?

- A. Elk Scrum-team heeft idealiter twee Product Owners die het werk van elkaar kunnen overnemen.
- B. De Product Owner moet worden gevraagd om zijn vakantie een week uit te stellen.
- C. De Scrum Master moet het overnemen en de Product Owner vervangen.

33 / 40

Hoe kan de Velocity van een team worden omschreven?

- A. Een gezamenlijk inzicht in hoe snel een Sprint moet worden uitgevoerd.
- B. De optimale WIP-limiet (Work in Progress) voor elke Sprint.
- C. Het aantal Story Points dat een team in één Sprint kan afronden.
- D. De som van alle voltooide Sprint Backlog Items.

34 / 40

Een Scrum-team werkt aan een project in Sprints van twee weken. Tijdens de Sprint Planning-bijeenkomst van de vijftiende Sprint zegt de Scrum Master:
"We hebben in de laatste twaalf Sprints gezien dat we geen potentieel verzendbare Increments in twee weken kunnen leveren. Laten we Sprint 16 langer maken."

Moet de duur worden verlengd?

- A. Ja, want de Scrum Master kan de duur van de Sprint wijzigen.
- B. Ja, want de prestaties tijdens eerdere Sprints vormen een goede reden om de duur aan te passen.
- C. Nee, want de duur van een Sprint kan om geen enkele reden worden aangepast.
- D. Nee, want alleen leden van het Development Team mogen de duur van een Sprint wijzigen.

35 / 40

Welk contracttype is aanpasbaar en past daarom goed bij de werkwijze van Scrum?

- A. Het contracttype "Tijd & middelen of vaste eenheid"
- B. Het contracttype "Vaste prijs"
- C. Geen van beide contracttypen

36 / 40

Welk type team kan volgens de Agile-principes de beste eisen, architecturen en ontwerpen bedenken?

- A. Co-located
- B. Experienced
- C. Self-organized
- D. Well-trained

37 / 40

Agile-planning vindt plaats op meerdere niveaus. Zo is er bijvoorbeeld een dagelijkse planning, een Sprint-planning en een strategische planning.

Welke term beschrijft deze planning op meerdere niveaus het beste?

- A. Planning Onion
- B. Planning Poker
- C. Sprint Planning

38 / 40

Een lid van een Scrum-team denkt dat een senior technisch architect uit een ander team waardevolle inzichten en feedback kan leveren over het product.

Wat is de beste gelegenheid om om deze terugkoppeling te vragen?

- A. Daily Scrum
- B. Sprint Planning
- C. Sprint Retrospective
- D. Sprint Review

39 / 40

Eén persoon werkt aan de code en een ander observeert en becommentarieert, en zo nu en dan draaien ze de rollen om.

Welke methode wordt hier toegepast?

- A. Code Review
- B. Continuous Integration
- C. Pair Programming
- D. Test-driven Development

40 / 40

Wat is een Sprint?

- A. Een brainstormsessie in Extreme Programming, die tot ontwerpideeën moet leiden.
- B. Een race tussen twee ontwikkelaars om te zien wie het snelste een bepaalde feature kan voltooien.
- C. Eén iteratie in de Scrum-methodologie.
- D. De laatste iteratie in het Scrum-project, wanneer het team lange dagen maakt om het project af te maken.

Antwoordsleutel

1 / 40

Tijdens de dagelijkse Scrum worden er drie vragen beantwoord.

Wat is een van deze vragen?

- A. Welke hindernissen zijn er?
- B. Wie moet de volgende taak op zich nemen?
- C. Welke verzoeken hebben we van de klant gekregen?

A. Juist. Dit is een van de vragen die tijdens een dagelijkse Scrum worden beantwoord, samen met de vragen "Wat is er sinds de vorige bijeenkomst bereikt?" en "Wat wordt er tussen nu en de volgende bijeenkomst gedaan?" (Literatuur A: Scrum-rituelen: Dagelijkse Scrum)

B. Onjuist. Tijdens de dagelijkse Scrum moet ieder lid van het Development Team deze drie vragen beantwoorden: 1. Wat is er sinds de vorige bijeenkomst bereikt?
2. Wat wordt er tussen nu en de volgende bijeenkomst gedaan?
3. Welke hindernissen zijn er?

C. Onjuist. Tijdens de dagelijkse Scrum moet ieder lid van het Development Team deze drie vragen beantwoorden: 1. Wat is er sinds de vorige bijeenkomst bereikt?
2. Wat wordt er tussen nu en de volgende bijeenkomst gedaan?
3. Welke hindernissen zijn er?

2 / 40

Een Scrum-team realiseert zich dat het waarschijnlijk laat zal zijn met de aanlevering van een component waarop een ander Scrum-team zit te wachten.

Wat is de beste gelegenheid om dit probleem te bespreken en een oplossing daarvoor te zoeken?

- A. Dagelijkse Scrum van een van de teams
- B. Scrum-of-Scrums
- C. Sprint Review
- D. Sprint Retrospective

A. Onjuist. Tijdens de dagelijkse Scrum moeten alleen in het kort de problemen en voortgang van het team worden besproken.

B. Juist. De Scrum-of-Scrums is een coördinatiebijeenkomst waar afhankelijkheden en problemen van de verschillende teams kunnen worden besproken.

C. Onjuist. De Sprint Review is bedoeld om de nieuwe functionaliteit te laten zien.

D. Onjuist. De Sprint Retrospective moet worden gebruikt om verbeteringen aan te brengen in de processen van de vorige iteratie.

3 / 40

Het leek het Scrum-team handig om een duidelijke checklist op te stellen met items die moeten worden voltooid voordat een Story als voltooid (completed) kan worden beschouwd.

Welk artefact gebruiken ze daar waarschijnlijk voor?

- A.** Burn-Down Chart
- B.** Definition of Done
- C.** Product Backlog
- D.** Sprint Backlog

- A.** Onjuist. De Burn-Down Chart laat zien hoeveel van het werk al is voltooid.
- B.** Juist. De Definition of Done is een heldere en goed gedocumenteerde definitie van items die moeten zijn afgewerkt voordat een Story (of iteratie of project) als voltooid kan worden beschouwd. (Literatuur A: Artefact 4: Definition of "Done")
- C.** Onjuist. De Product Backlog laat zien welke User Story's nog vóór de release moeten worden voltooid.
- D.** Onjuist. De Sprint Backlog laat zien welke User Story's er nog in de huidige Sprint moeten worden voltooid.

4 / 40

Tegen het einde van een Sprint realiseert het Development Team zich dat het de Story's die het op zich had genomen, niet op tijd kan voltooien.

Wat kan het Development Team nu het beste doen?

- A.** Resources en teamleden toevoegen om de doelstellingen van de Sprint alsnog te halen.
- B.** De Product Owner laten beslissen welke Story's kunnen worden uitgesteld tot de volgende Sprint.
- C.** Een nieuwe Definition of Done opstellen voor de Sprint Backlog Items.

- A.** Onjuist. Dit is niet gebruikelijk binnen Scrum. Dit zou ertoe kunnen leiden dat er nieuwe collega's worden toegevoegd aan een functionerend team, waardoor er extra vertragingen ontstaan. Er kunnen wel resources worden toegevoegd, maar dat mag nooit tot overwerk leiden.
- B.** Juist. De Product Owner moet bepalen welke items de meeste waarde hebben; dit moet als eerste in deze Sprint gebeuren. (Literatuur A: Scrum-rollen)
- C.** Onjuist. De Definition of Done ligt vast, zodat de klant de waarde krijgt die hij nodig heeft. De Definition of Done moet niet tijdens een Sprint worden aangepast.

5 / 40

Een veelgebruikte best practice is om User Story's te definiëren aan de hand van het acroniem 'INVEST'. De 'S' in 'INVEST' staat voor "Small" (klein).

Wat moet er met betrekking tot de User Story in een Sprint klein zijn?

- A.** Het aantal Sprints dat nodig is om de User Story te realiseren
- B.** Het aantal betrokken teamleden
- C.** Het aantal Story Points of Ideal Hours
- D.** De uitgeschreven User Story

- A.** Onjuist. Een User Story moet in één Sprint worden gerealiseerd.
- B.** Onjuist. Alle teamleden werken idealiter aan dezelfde feature, waardoor er wel negen teamleden aan één User Story kunnen werken. Dat is niet bepaald een klein aantal.
- C.** Juist. De User Story's boven aan de Product Backlog, en dus de Story's in de Sprint, moeten klein zijn. Ze moeten klein zijn om ervoor te zorgen dat ze in één Sprint passen en dat ze nauwkeurig genoeg worden gedefinieerd. (Literatuur A, deel 2)
- D.** Onjuist. Nee. De tekst moet tot het absolute minimum zijn beperkt, maar hoeft niet per se klein te zijn. Als u 250 woorden nodig hebt om uit te leggen wat er moet gebeuren, is dat prima.

6 / 40

Welke van de volgende beweringen drukt het beste de rol uit die de dagelijkse Scrum speelt bij de bewaking van een Scrum-project?

- A.** Op basis van de dagelijkse Scrum kan de Scrum Master de Burn-Down Chart bijwerken.
- B.** De dagelijkse Scrum geeft het Development Team inzicht in de voortgang en problemen van het team.
- C.** De dagelijkse Scrum geeft de Product Owner inzicht in de voortgang van het team.

- A.** Onjuist. Het Development Team moet de Burn-Down Chart bijwerken (of zou dat kunnen doen). Dit is niet het belangrijkste doel van de dagelijkse Scrum.
- B.** Juist. Dit is precies waarvoor de dagelijkse Scrum is bedoeld. Er moeten elke dag drie vragen worden gesteld: Wat is er sinds de vorige bijeenkomst gedaan? Wat wordt er tussen nu en de volgende bijeenkomst gedaan? Welke hindernissen zijn er? Alle overige zaken moeten buiten de dagelijkse Scrum worden besproken. (Literatuur A: Gebeurtenis 3: Dagelijkse Scrum)
- C.** Onjuist. De Product Owner kan wel meeluisteren, maar moet deze bijeenkomst niet gebruiken om updates te krijgen over de voortgang van het Development Team.

7 / 40

De 'S' in 'INVEST' staat voor "small" (klein).

Welke items in de Product Backlog (PBI's) moeten klein zijn?

- A. Alle items in de Product Backlog
- B. De items boven aan de Product Backlog
- C. De items onder aan de Product Backlog
- D. Alleen de items in de Sprint Backlog

A. Onjuist. De PBI's met de hoogste prioriteit staan bovenaan en zijn het meest gedetailleerd, omdat ze als eerste moeten worden gerealiseerd. Hoe lager de PBI's op de Product Backlog staan, hoe minder gedetailleerd ze hoeven zijn. Ze kunnen op den duur veranderen of zelfs worden overgeslagen of uit de Product Backlog worden verwijderd.

B. Juist. De items bovenaan moeten klein zijn, omdat dit de opgesplitste Epics zijn die voldoende nauwkeurig zijn geformuleerd om in de (volgende) Sprint te worden opgenomen. (Literatuur A, hoofdstuk 1)

C. Onjuist. De PBI's met de hoogste prioriteit staan bovenaan en zijn het meest gedetailleerd, omdat ze als eerste moeten worden gerealiseerd. Hoe lager de PBI's op de Product Backlog staan, hoe minder gedetailleerd ze hoeven zijn. Ze kunnen op den duur veranderen of zelfs worden overgeslagen of uit de Product Backlog worden verwijderd.

D. Onjuist. De items in de Sprint Backlog moeten klein zijn, maar de items boven aan de Product Backlog ook.

8 / 40

Een Scrum-team is bezig User Story's te schatten. De Scrum Master stelt de techniek "Planning Poker" voor.

Wat houdt Planning Poker in?

- A. De Story wordt vergeleken met de referentie-Story's en vervolgens geschat.
- B. Iedereen maakt een eigen schatting en bespreekt vervolgens de schattingen van de anderen.
- C. Alle Story's worden gesorteerd op basis van de relatieve inspanningen die voor die Story's nodig zijn.

- A. Onjuist. Dit is Triangulation.
- B. Juist. Dit is Planning Poker. (Literatuur A, Schatten)
- C. Onjuist. Dit is Affinity Estimation.

9 / 40

Wat is een bewering van het Agile-manifest?

- A. Wij verkiezen contractonderhandelingen boven samenwerking met de klant.
- B. Wij verkiezen het volgen van een plan boven het inspelen op verandering.
- C. Wij verkiezen processen en hulpmiddelen boven mensen en interactie.
- D. Wij verkiezen werkende software boven allesomvattende documentatie.

- A. Onjuist. Wij verkiezen samenwerking met de klant boven contractonderhandelingen.
- B. Onjuist. Wij verkiezen het inspelen op verandering boven het volgen van een plan.
- C. Onjuist. Wij verkiezen mensen en interactie boven processen en hulpmiddelen.
- D. Juist. Een van de beweringen van het Agile-manifest is dat er meer waarde wordt gechecht aan werkende software dan aan allesomvattende documentatie. (Literatuur A: Agile-manifest)

10 / 40

Het Development Team stelt vast dat het te veel werk op zich heeft genomen voor een Sprint.

Wie moeten aanwezig zijn bij het evalueren en aanpassen van het werk in een Sprint?

- A.** Het Development Team, de Scrum Master en de Product Owner. De stakeholders moet om advies worden gevraagd.
- B.** Het Development Team en de Scrum Master. De Product Owner moet om advies worden gevraagd.
- C.** Alleen het Development Team. De Product Owner moet om advies worden gevraagd.

- A.** Onjuist. De Scrum Master en de Product Owner zijn niet nodig. De stakeholders moeten niet bij deze bespreking worden betrokken.
- B.** Onjuist. De Scrum Master is overbodig.
- C.** Juist. Het Development Team moet zelf bepalen hoe het werk moet worden verdeeld. De teamleden moeten het werk onderling verder verdelen. Als ze hierbij advies nodig hebben, kunnen ze de Scrum Master vragen om het gesprek te leiden. De Product Owner moet om advies worden gevraagd om ervoor te zorgen dat de taken die ze laten vallen, de minste waarde voor de klant hebben. (Literatuur A: Scrum-rollen)

11 / 40

Hoe moet 'Done' worden gedefinieerd wanneer meerdere Scrum-teams aan hetzelfde product werken?

- A.** Alle Scrum-teams moeten dezelfde Definition of Done hanteren.
- B.** Elk Scrum-team moet zijn eigen Definition of Done opstellen en aanhouden.
- C.** De Scrum Master definieert wanneer een item 'Done' is.

- A.** Juist. Het gebruik van dezelfde Definition of Done zorgt ervoor dat de afzonderlijke onderdelen van het project op elkaar aansluiten en zich in dezelfde staat van gereedheid bevinden. (Literatuur: Definition of Done & geschaalde Scrum)
- B.** Onjuist. Het is belangrijk om dezelfde Definition of Done aan te houden, zodat de afzonderlijke onderdelen van het project naadloos op elkaar aansluiten.
- C.** Onjuist. De Scrum Master heeft nooit inspraak in de Definition of Done. Dit is de taak van de Product Owner als spreekbuis (Voice) van de klant.

12 / 40

Een Scrum-team selecteert een Product Backlog Item (PBI) voor de Sprint Backlog.

Wat moet het Development Team doen om het geselecteerde PBI te voltooien?

- A.** Zoveel het vóór de deadline van de Sprint kan doen.
- B.** Zoveel als nodig is om te voldoen aan de Definition of Done.
- C.** Het Product Backlog Item analyseren, ontwerpen, programmeren, testen en documenteren.

- A.** Onjuist. Het team bepaalt van tevoren wat er moet worden gedaan en werkt in een houdbaar tempo.
- B.** Juist. De Definition of Done is bepalend voor wat er moet worden gedaan om een Backlog Item af te ronden. (Literatuur A: Artefact 4: Definition of Done)
- C.** Onjuist. De stappen die het team zet, maken geen deel uit van deze bespreking. Het hangt er helemaal vanaf wat de Definition of Done is.

13 / 40

Welke van de onderstaande kenmerken is een gewenst kenmerk van information radiators?

- A. Actueel
- B. Gedetailleerd
- C. Beschikbaar op basis van 'need to know'
- D. Stabiel

- A. Juist. Een Information Radiator moet in de allereerste plaats actueel zijn. Als de Information Radiator niet actueel is, moeten mensen alsnog andere informatiebronnen raadplegen, terwijl het er juist om gaat dat een Information Radiator alle informatie geeft. (Literatuur: Artefact 5)
- B. Onjuist. Een gedetailleerde uitwerking is niet nodig, zolang het op een goed zichtbare manier enige informatie geeft. Een display dat alleen het aantal resterende dagen in de Sprint aangeeft, is helemaal niet gedetailleerd, maar kan prima als Information Radiator dienen.
- C. Onjuist. Information Radiators kunnen zichtbaar zijn voor iedereen die langsloopt.
- D. Onjuist. Information Radiators moeten vaak worden gewijzigd om actueel te blijven.

14 / 40

Hoelang mag een Scrum-team van vijf mensen erover doen om de Sprint Planning voor een Sprint van drie weken gereed te krijgen?

- A. 3-6 uur
- B. 3-6 dagen
- C. Zolang het duurt

- A. Juist. Voor de Sprint Planning-bijeenkomst geldt een time-box. Doorgaans is dit acht uur voor een vierweekse Sprint, of een evenredig kortere periode voor kortere Sprints. (Literatuur A: Gebeurtenis 1: De Sprint)
- B. Onjuist. Een Sprint Planning-bijeenkomst duurt zelden langer dan acht uur. Drie tot zes dagen is absoluut te lang als er alleen wordt gepland.
- D. Tijdens de Sprint kan er verder worden gepland.
- C. Onjuist. Planning is belangrijk, maar moet niet te lang duren. Tijdens de Sprint kan er verder worden gepland, maar voor de Sprint Planning-bijeenkomst geldt een time-box.

15 / 40

Wat moet de ontwikkelsnelheid zijn volgens de Agile-principes?

- A. Snel
- B. Toenemend
- C. Houdbaar

- A. Onjuist. Een snel tempo kan ertoe leiden dat er voortdurend moet worden overgewerkt en dat het team snel opgebrand raakt.
- B. Onjuist. Hoewel het tempo in eerste instantie kan toenemen, is dat niet het doel van Agile-ontwikkeling.
- C. Juist. De belangrijkste voordelen van een houdbaar tempo is dat ontwikkelaars zich meer richten op produceren dan op werken. Dit leidt tot een prettigere werkomgeving en een hogere productiviteit. (Literatuur: Agile-methoden)

16 / 40

Waarom moet de Daily Scrum altijd op dezelfde locatie en tijd worden gehouden?

- A. Er moet van tevoren een ruimte voor de duur van de Sprint worden gereserveerd.
- B. Het aanhouden van dezelfde locatie en tijd bevordert de continuïteit van het Scrum-framework.
- C. De projectmanager moet de statusupdates elke dag op een vast tijdstip krijgen.

- A. Onjuist. Het reserveren van een ruimte is niet verplicht volgens de Scrum-gids.
- B. Juist. De deelname van het Development Team is verplicht. Het is eenvoudiger om de dagelijkse werkzaamheden te organiseren rond een gebeurtenis die tijdens de gehele Sprint constant blijft.
- C. Onjuist. Dit is niet verplicht volgens de Scrum-gids.

17 / 40

In de afgelopen acht Sprints heeft het Scrum-team 85 Story Points aan werk voltooid. Het Scrum-team moet nu gaan werken aan een nieuw project dat naar schatting uit 64 Story Points bestaat.

Hoeveel Sprints zijn er nodig om dit nieuwe project te voltooien?

- A. 5 sprints
- B. 7 sprints
- C. 8 sprints
- D. 10 sprints

- A. Onjuist. Vijf sprints bieden niet genoeg tijd, uitgaande van de huidige Velocity.
- B. Juist. De Velocity van het team is $85/8 = 10,625$. Het aantal Sprints dat nodig is om het project te voltooien, is $64/Velocity$ ($64/10,625 = 6,024$), wat neerkomt op iets meer dan 6. Zeven is het meest realistische antwoord, omdat we deze schattingen nooit naar beneden moeten afronden. (Literatuur: Schattingen)
- C. Onjuist. Het aantal vorige Sprints is 8. Er is geen reden om aan te nemen dat het volgende project uit hetzelfde aantal Sprints moet bestaan. De vergelijking gaat alleen op wanneer de duur van de Sprint hetzelfde wordt gehouden.
- D. Onjuist. De huidige Velocity is ongeveer 10. Het is niet het aantal Sprints dat nodig is voor het volgende project.

18 / 40

Een team bevindt zich in de overgang naar Scrum. Ze hebben al een rol genaamd Projectcoördinator, die interactie mogelijk maakt, hindernissen wegneemt en optreedt als procescoach voor het team.

Hoe wordt deze rol na de overgang genoemd?

- A. Projectcoördinator
- B. Projectmanager
- C. Scrum Master
- D. Scrum-projectmanager

- A. Onjuist. Bij Scrum bestaat de rol Projectcoördinator niet.
- B. Onjuist. Bij Scrum bestaat de rol Projectmanager niet.
- C. Juist. Het werk van de Projectcoördinator is vergelijkbaar met dat van de Scrum Master. Het is bij Scrum belangrijk om de namen van de verschillende rollen niet te veranderen. Dit is beter voor de werking van Scrum. (Literatuur A: Scrum-rollen)
- D. Onjuist. Bij Scrum bestaat de rol Scrum-projectmanager niet.

19 / 40

Een Scrum-team schat een Story met behulp van de Planning Poker-methode. Het team besluit om vijf Story Points aan een Story toe te kennen, omdat de ontwikkelaars de Story op twee punten schatten en de testers de Story op drie punten schatten.

Welke bewering met betrekking tot dit scenario is juist?

- A.** Punten worden toegewezen door de Scrum Master, niet door het Development Team.
- B.** Punten worden toegewezen voor de hele Story, niet voor delen daarvan.
- C.** Punten worden nooit geschat, maar altijd van tevoren vastgesteld.
- D.** Het Development Team moet ook de Product Owner naar de schatting vragen.

- A.** Onjuist. Het is de taak van het Development Team om de schattingen toe te wijzen.
- B.** Juist. De Story moet in zijn geheel worden geschat. De punten voor wat een tester vindt dat hij nodig heeft moeten niet worden opgeteld bij de punten die een ontwikkelaar vindt dat hij nodig heeft. Beiden moeten de volledige Story schatten. (Literatuur: Scrum-artefacten)
- C.** Onjuist. Punten worden altijd geschat.
- D.** Onjuist. De Product Owner moet niet bij de schattingen worden betrokken.

20 / 40

Een klant vraagt om een rapport met de toegevoegde functionaliteit en de gevonden en gerepareerde fouten. Hij wil dit rapport meteen aan het einde van een Sprint ontvangen.

Wie kan dit rapport het beste opstellen?

- A.** De Product Owner
- B.** De Scrum Master
- C.** Het Development Team
- D.** Een dergelijk rapport moet niet worden opgesteld.

- A.** Onjuist. Hoewel de Product Owner de spreekbuis (Voice) van de klant is, bestaat de kans dat hij niet dicht genoeg bij de dagelijkse gang van zaken staat om dit rapport te schrijven.
- B.** Juist. De Scrum Master moet inderdaad de hindernissen voor het Development Team wegnemen en is daarom de aangewezen persoon om dit rapport te schrijven. (Literatuur A: Scrum-rollen)
- C.** Onjuist. Hoewel het Development Team mogelijk om advies moet worden gevraagd, moet het schrijven van het rapport niet aan dit team worden opgedragen; het team moet zich erop richten om de volgende iteratie werkend te krijgen.
- D.** Onjuist. Als dit voor de klant meerwaarde heeft, moet het rapport worden opgesteld.

21 / 40

Wat is de voornaamste verantwoordelijkheid van een Scrum Master om een Scrum-team zo productief mogelijk te laten werken?

- A.** Zorgen dat de features met de hoogste prioriteit boven aan de Product Backlog staan.
- B.** Niet toestaan dat er aanpassingen worden aangebracht in de Product Backlog zodra de Sprint is gestart.
- C.** De beslissingen van het Development Team steunen en de problemen van het team oplossen.

- A.** Onjuist. Dit is de verantwoordelijkheid van de Product Owner.
- B.** Onjuist. Aanpassingen zijn niet toegestaan, maar dit is de verantwoordelijkheid van het volledige team, niet alleen van de Scrum Master.
- C.** Juist. Dit is de taak van de Scrum Master. (Literatuur A: Scrum-rollen)

22 / 40

Samenwerking is de belangrijkste parameter voor het succes van een Scrum-team.

Hoe kan deze interactie het beste worden omschreven?

- A.** Werken in een Distributed Team
- B.** Delen van een Information Radiator
- C.** Osmotic Communication

- A.** Onjuist. Een Distributed Team is een team dat niet samen in dezelfde ruimte werkt.
- B.** Onjuist. Een Information Radiator is een hulpmiddel dat relevante, actuele informatie laat zien.
- C.** Juist. Wanneer teamleden in dezelfde ruimte werken, maakt dat niet alleen de gesprekken eenvoudiger, maar werkt dat ook Osmotic Communication in de hand, waarbij mensen bruikbare informatie kunnen opdoen wanneer ze dingen opvangen en elkaar waar nodig kunnen helpen. (Literatuur: Osmotic Communication)

23 / 40

De Product Backlog Items worden gerangschikt van meest waardevol naar minst waardevol. Er zijn een paar criteria die bepalen hoe waardevol een Product Backlog Item is.

Wat zijn deze criteria?

- A.** Voordelen, Kosten, Risico's
- B.** Voordelen, Kosten, Omvang
- C.** Tijd in de Backlog, Kosten, Risico's
- D.** Tijd in de Backlog, Kosten, Omvang

- A.** Juist. Deze drie criteria zijn relevant voor het rangschikken van PBI's. (Literatuur A, deel 2)
- B.** Onjuist. In een Agile-team is Omvang synoniem aan Kosten.
- C.** Onjuist. De tijd in de Backlog is geen criterium, omdat het geen fifo- of lifo-stelsel is.
- D.** Onjuist. Kosten en Omvang zijn synoniemen van elkaar en de tijd in de Backlog is niet relevant, omdat de Product Backlog geen fifo- of lifo-stelsel is.

24 / 40

Het valt een nieuw aangestelde Scrum Master in een Burn-Down Chart op dat de onderkant van de staaf zich tussen Sprint 3 en 4 boven de horizontale as bevindt.

Wat is er gebeurd in Sprint 3?

- A.** Het Development Team heeft minder dan het toegewezen aantal Story's voltooid.
- B.** Het Development Team heeft meer dan het toegewezen aantal Story's voltooid.
- C.** Er is werk toegevoegd aan de Product Backlog.
- D.** Er is werk verwijderd uit de Product Backlog.

- A.** Onjuist. De onderkant van de staven wordt bepaald door hoeveel werk er nog in de release moet worden uitgevoerd, niet door hoeveel werk er in deze Sprint is gedaan.
- B.** Onjuist. De onderkant van de staven wordt bepaald door hoeveel werk er nog in de release moet worden uitgevoerd, niet door hoeveel werk er in deze Sprint is gedaan.
- C.** Onjuist. Wanneer werk aan de grafiek wordt toegevoegd, zou de staaf onder de 0-as uitkomen, niet erboven. Wanneer de lijn voor het uitgevoerde werk de 0-as bereikt, is er nog steeds werk uit te voeren: het werk dat is toegevoegd.
- D.** Juist. In een Burn-Down Chart op releaseniveau kan verwijdering van werk uit de Product Backlog worden aangegeven door de onderkant van de staaf omhoog te verplaatsen. Dit geeft aan dat de nieuwe 0-as zich op hetzelfde niveau van de staaf bevindt. Wanneer dat punt wordt bereikt, hoeft er geen werk meer te worden uitgevoerd, hoewel de grafiek nog geen 0 aangeeft. (Literatuur: Artefact 5: Voortgang ten opzichte van een doel volgen)

25 / 40

Een zojuist afgeronde Sprint was rampzalig. Geen enkele van de geplande Story's was voltooid en de review moest worden geannuleerd. Het senior management wil hier iemand verantwoordelijk voor stellen.

Wie draagt de eindverantwoordelijkheid voor het slagen of mislukken van een Scrum-project?

- A.** De Product Owner
- B.** De Scrum Master
- C.** Het senior management
- D.** Het Development Team

- A.** Onjuist. Hoewel de Product Owner eerder problemen kan hebben gemeld, is zij niet verantwoordelijk voor het gehele project.
- B.** Onjuist. De Scrum Master is verantwoordelijk voor het team dat de Scrum-processen volgt, niet voor het gehele project.
- C.** Onjuist. Het senior management heeft geen rol gespeeld bij het Scrum-project en kan dus niet verantwoordelijk worden gesteld.
- D.** Juist. De leden van het Development Team zijn gezamenlijk verantwoordelijk voor het slagen of mislukken van een Scrum-project. (Literatuur A: Rol 3: Het Development Team)

26 / 40

Wie weet het meeste over de voortgang van een zakelijke doelstelling of een release?

- A. De Product Owner
- B. De Scrum Master
- C. Het Development Team

A. Juist. Dit is een taak van de Product Owner, aangezien zij de spreekbuis (Voice) van de klant is. (Literatuur A: Scrum-rollen)

B. Onjuist. De Scrum Master weet het meeste over het coachen van het team en het wegnemen van hindernissen.

C. Onjuist. Het Development Team moet eraan werken om de items te voltooien; het moet zich niet ook bezighouden met het rangschikken van die items en het volgen van de voortgang ten opzichte van de zakelijke doelstellingen.

27 / 40

De voortgang van een Sprint wordt bijgehouden in een Burn-Down Chart.

Wat laat een Burn-Down Chart zien?

- A. Hoeveel werk er is afgerond
- B. Hoeveel werk er nog moet worden gedaan
- C. De Velocity van het Development Team

A. Onjuist. Dat is een Burn-Up Chart.

B. Juist. De Burn-Down Chart laat zien hoeveel er nog moet worden gedaan: het is een grafiek met een dalende lijn. (Literatuur A, artefact 5: Voortgang ten opzichte van een doel volgen)

C. Onjuist. U kunt de Velocity wel afleiden van eerdere Burn-Down Charts, maar een Burn-Down Chart laat niet direct de Velocity zien.

28 / 40

Een Scrum-team heeft de Sprint-doelstellingen niet gehaald. Een van de belangrijkste leden van het Development Team was aan het begin van de Sprint twee dagen afwezig door ziekte. De Sprint duurde in totaal vier weken.

Wat is de meest waarschijnlijke reden dat het team de Sprint-doelstellingen niet heeft gehaald?

- A. De Product Owner is niet in staat om prioriteiten te stellen.
- B. Het ontbreekt het Development Team aan vaardigheden.
- C. Het team had de Sprint niet goed gepland.
- D. Het Development Team is overwerkt.

A. Onjuist. De Product Owner bepaalt niet hoeveel er in een Sprint wordt gedaan, hoewel ze wel kan bepalen wat er eerst wordt gedaan.

B. Onjuist. Het kan best zijn dat het Development Team niet over al de juiste vaardigheden beschikt, maar het is mogelijk dat het team bij de schatting rekening heeft gehouden met het verwerven van deze vaardigheden.

C. Juist. Het Development Team heeft de Backlog Items waarschijnlijk niet goed geschat en heeft het werk niet goed gepland. Als iemand twee dagen afwezig is, heeft dat in principe niet tot gevolg dat de Sprint-doelstellingen niet worden gehaald, vooral als die persoon aan het begin van de Sprint afwezig is. (Literatuur A: Scrum-artefacten)

D. Onjuist. Hoewel het mogelijk is dat het team overwerkt is, is dit eerder het gevolg van een slechte planning dan de reden waarom de Sprint-doelstellingen niet zijn gehaald.

29 / 40

Uw team gebruikt een Kanban-bord. De WIP-limiet (Work in Progress) van een kolom op het Kanban-bord wordt bereikt.

Wat wordt er nu van u verwacht?

- A.** Dat u werk aan collega's in de volgende kolom toewijst om capaciteit vrij te maken.
- B.** Dat u de WIP-limiet verhoogt en doorgaat met het werk.
- C.** Dat u de collega's in de kolom helpt om het knelpunt weg te werken.
- D.** Dat u wacht totdat er werk door de volgende kolom wordt overgenomen om capaciteit vrij te maken.

A. Onjuist. Dit is niet toegestaan. Bij Kanban mag werk alleen worden overgenomen en niet worden doorgeschoven. De leden van het team moeten hun collega's gaan helpen.

B. Onjuist. Dit is niet toegestaan. De WIP-limiet moet niet tussentijds of telkens wanneer de WIP-limiet wordt bereikt worden gewijzigd. Dat is nadrukkelijk niet waarvoor de WIP-limiet is bedoeld. De limiet is er om ervoor te zorgen dat knelpunten worden weggenomen in plaats van worden genegeerd.

C. Juist. "Wanneer een stap wordt gezet, kunnen mensen het voltooide werk niet naar de volgende kolom doorschuiven en capaciteit vrijmaken voor nieuw werk; in plaats daarvan moeten ze wachten totdat de volgende kolom het werk oppakt." Dit citaat is gelijk aan antwoord D, maar er is een beter antwoord.

D. Onjuist. Wanneer de WIP-limiet wordt bereikt, is dat geen teken om het rustig aan te doen, maar eerder een teken dat er een knelpunt is. Dit knelpunt moet worden aangepakt. Het team moet hulp gaan bieden aan de collega's die de reden zijn waarom de WIP-limiet is bereikt.

30 / 40

Een Product Owner wil dat een Story in twee dagen wordt voltooid. Het lid van het Development Team dat aan de Story werkt, denkt dat de Story vijf dagen in beslag zal nemen. De Scrum Master vindt dat er drie dagen nodig zijn. Een inhoudelijk expert die in het verleden aan vergelijkbare Story's heeft gewerkt, denkt dat het maximaal een dag werk is.

Van wie moet de schatting voor de planning worden gebruikt?

- A.** De Product Owner
- B.** De Scrum Master
- C.** De inhoudelijk expert
- D.** Het Development Team

A. Onjuist. De Product Owner bepaalt wat er moet worden geschat, maar heeft geen controle over de schatting zelf.

B. Onjuist. De Scrum Master bepaalt het schattingsproces, maar heeft geen controle over de uiteindelijke schatting.

C. Onjuist. Bij Scrum zijn er geen inhoudelijk experts.

D. Juist. Uiteindelijk telt alleen de schatting van de teamleden die aan de Story werken. (Literatuur A: Gebeurtenis 2: Sprint Planning)

31 / 40

Het senior management wil regelmatig audits houden om te zien of het Scrum-team de praktijken en principes van Scrum volgt.

Wie kan die audit het beste houden?

- A. De Product Owner
- B. De Scrum Master
- C. Het Development Team
- D. De testers

- A. Onjuist. Dit is geen taak van de Product Owner.
- B. Juist. Het is een van de verantwoordelijkheden van de Scrum Master om het team te coachen en om ervoor te zorgen dat het team de Scrum-processen hanteert. Daarom is de Scrum Master de aangewezen persoon om deze audit te houden. (Literatuur A: Rol 2: De Scrum Master)
- C. Onjuist. Dit is geen taak van het Development Team.
- D. Onjuist. De rol van tester bestaat niet bij Scrum.

32 / 40

De Product Owner gaat drie weken op vakantie. Het team moet de huidige Sprint afsluiten en aan het einde van de eerste week van zijn vakantie een nieuwe Sprint starten.

Wat is de beste manier om de Scrum-rituelen voort te zetten in deze situatie?

- A. Elk Scrum-team heeft idealiter twee Product Owners die het werk van elkaar kunnen overnemen.
 - B. De Product Owner moet worden gevraagd om zijn vakantie een week uit te stellen.
 - C. De Scrum Master moet het overnemen en de Product Owner vervangen.
-
- A. Onjuist. Een Scrum-team heeft geen twee Product Owners nodig.
 - B. Onjuist. De Product Owner zou zijn vakantie niet hoeven uitstellen.
 - C. Juist. In een goed geplande Sprint kan de Scrum Master het wel even overnemen van de Product Owner. Als de Product Backlog Items goed zijn gerangschikt, zou het duidelijk moeten zijn wat er moet gebeuren. Indien nodig kan de Scrum Master deze taak overnemen. (Literatuur A: Scrum-rollen)

33 / 40

Hoe kan de Velocity van een team worden omschreven?

- A. Een gezamenlijk inzicht in hoe snel een Sprint moet worden uitgevoerd.
 - B. De optimale WIP-limiet (Work in Progress) voor elke Sprint.
 - C. Het aantal Story Points dat een team in één Sprint kan afronden.
 - D. De som van alle voltooide Sprint Backlog Items.
-
- A. Onjuist. De Velocity geeft specifiek het aantal Story Points, Ideal Hours of Ideal Days aan dat een team aankan. De duur van de Sprint wordt door andere dingen bepaald.
 - B. Onjuist. De optimale WIP-limiet (Work in Progress) geldt voor het Kanban-bord, niet voor een Sprint.
 - C. Juist. De Velocity is het aantal eenheden aan werk dat in een bepaald tijdvak wordt afgerond. (Literatuur A: Artefact 2: Sprint Backlog)
 - D. Onjuist. Ik zou niet weten waar dit op neer zou komen. Als u het aantal Story Points wist, zou u op basis daarvan de Velocity kunnen schatten, maar er is zeer zeker een beter antwoord.

34 / 40

Een Scrum-team werkt aan een project in Sprints van twee weken. Tijdens de Sprint Planning-bijeenkomst van de vijftiende Sprint zegt de Scrum Master:

"We hebben in de laatste twaalf Sprints gezien dat we geen potentieel verzendbare Increments in twee weken kunnen leveren. Laten we Sprint 16 langer maken."

Moet de duur worden verlengd?

- A. Ja, want de Scrum Master kan de duur van de Sprint wijzigen.
- B. Ja, want de prestaties tijdens eerdere Sprints vormen een goede reden om de duur aan te passen.
- C. Nee, want de duur van een Sprint kan om geen enkele reden worden aangepast.
- D. Nee, want alleen leden van het Development Team mogen de duur van een Sprint wijzigen.

A. Onjuist. De Sprint moet wel worden verlengd, maar niet omdat de Scrum Master het een goed idee vindt.

B. Juist. De Scrum Master geeft een goed argument – dat op een redelijke hoeveelheid eerder werk is gebaseerd – om de duur van de Sprint aan te passen. (Literatuur A, Scrum-gebeurtenissen)

C. Onjuist. Het is beter om de duur van een Sprint niet te wijzigen, maar het heeft geen zin om vast te houden aan iets dat niet werkt. Als er geldige redenen zijn om de duur van een Sprint te wijzigen, moet u dat doen.

D. Onjuist. Ieder teamlid kan voorstellen om de duur te wijzigen. Alle leden van het Scrum-team zullen onderling overleggen of er een voldoende geldige reden voor is.

35 / 40

Welk contracttype is aanpasbaar en past daarom goed bij de werkwijze van Scrum?

- A. Het contracttype "Tijd & middelen of vaste eenheid"
- B. Het contracttype "Vaste prijs"
- C. Geen van beide contracttypen

A. Juist. We geven de voorkeur aan het contracttype "Tijd & middelen of vaste eenheid", omdat het aansluit bij het adaptieve karakter van het project. Hoewel de meeste klanten een vaste prijs/scope prettig vinden, en sommigen zelfs wettelijk verplicht zijn om alleen met contracten met vaste prijzen te werken, past dit contracttype niet echt bij de Agile-methode. Adaptiviteit is dus het belangrijkste criterium. Het is lastig om adaptief te zijn wanneer de projectprijs vastligt. Daarom past "Tijd & middelen of vaste eenheid" duidelijk beter bij Agile en Scrum. (Literatuur A, Contracttypen en Scrum)

B. Onjuist. Dit type kan wel worden gebruikt bij Scrum, maar bij dit contracttype is het lastiger om volgens de Agile-methode te werken. Ook het contracttype "Vaste prijs" is doorgaans niet erg adaptief. Wat als een klant besluit dat er een feature met een hoge waarde moet worden geïmplementeerd, omdat het rendement erg hoog is? Dat kan niet bij een vaste prijs.

C. Onjuist. Het contracttype "Tijd & middelen of vaste eenheid" is adaptief, dus dit kan niet het juiste antwoord zijn.

36 / 40

Welk type team kan volgens de Agile-principes de beste eisen, architecturen en ontwerpen bedenken?

- A.** Co-located
- B.** Experienced
- C.** Self-organized
- D.** Well-trained

A. Onjuist. Een team dat op één locatie werkt (co-located) is goed voor de communicatie, maar leidt niet per se tot betere eisen, architecturen en ontwerpen.

B. Onjuist. Een ervaren (experienced) Agile-team zou beter zijn dan een onervaren (inexperienced) Agile-team, maar een Agile-team zal waarschijnlijk beter presteren dan een gewoon ervaren team.

C. Juist. De beste architecturen, eisen en ontwerpen zijn afkomstig van zelforganiserende (self-organized) teams. (Literatuur A: Het begrip Agility)

D. Onjuist. Een goed getraind (well-trained) team zal misschien wel goed werken, maar een Agile-team zal beter presteren dan goed getrainde mensen.

37 / 40

Agile-planning vindt plaats op meerdere niveaus. Zo is er bijvoorbeeld een dagelijkse planning, een Sprint-planning en een strategische planning.

Welke term beschrijft deze planning op meerdere niveaus het beste?

- A.** Planning Onion
- B.** Planning Poker
- C.** Sprint Planning

A. Juist. Wanneer de verschillende planningsniveaus in Scrum in een diagram worden weergegeven, ziet dat eruit als een ui (Onion). (Literatuur A: Planning Onion)

B. Onjuist. Planning Poker is een methode voor het schatten van taken.

C. Onjuist. De Sprint Planning bestaat niet uit meerdere niveaus. Het is een planningsvorm binnen Scrum die op een van de niveaus plaatsvindt.

38 / 40

Een lid van een Scrum-team denkt dat een senior technisch architect uit een ander team waardevolle inzichten en feedback kan leveren over het product.

Wat is de beste gelegenheid om om deze terugkoppeling te vragen?

- A. Daily Scrum
- B. Sprint Planning
- C. Sprint Retrospective
- D. Sprint Review

A. Onjuist. Het is niet verstandig om tijdens een Sprint om terugkoppeling te vragen. Tijdens een Sprint wilt u geen Sprint Backlog Items wijzigen, omdat u anders uw tempo niet kunt aanhouden.
B. De Sprint Planning-bijeenkomst moet niet meer of minder zijn dan dat: een planningsbijeenkomst. Dit is geen goed moment om om terugkoppeling te vragen.
C. Onjuist. Tijdens de Sprint Retrospective moeten de Scrum-processen die worden gebruikt om het product te maken, worden beoordeeld door het team zelf.
D. Juist. Tijdens de Sprint Review wordt een werkende demo van het product getoond. De Sprint Review is de beste gelegenheid om externe stakeholders uit te nodigen en om hun mening te vragen. Het product dat tijdens de Sprint Review wordt getoond, is niet het eindproduct. Het eindproduct wordt gepresenteerd in de Release Sprint. Elke andere Sprint Review vormt een goed moment om om input te vragen. (Literatuur A: Gebeurtenis 4: Sprint Review)

39 / 40

Eén persoon werkt aan de code en een ander observeert en becommentarieert, en zo nu en dan draaien ze de rollen om.

Welke methode wordt hier toegepast?

- A. Code Review
- B. Continuous Integration
- C. Pair Programming
- D. Test-driven Development

A. Onjuist. Een codereview houdt in dat iemand naar uw code kijkt. Dit kan u of iemand anders zijn. Het is geen Pair Programming.
B. Onjuist. Continuous Integration houdt in dat alle programmeurs ongeveer elk uur de laatste versie van hun code uploaden naar de repository. Zo kunnen we er zeker van zijn dat eerder uitgevoerd werk 'Done' is en niet verder hoeft te worden aangepast.
C. Juist. Pair Programming is een methode waarbij twee ontwikkelaars samenwerken op één terminal: de een als bestuurder (driver) en de ander als navigator. (Literatuur A: Agile-methoden)
D. Onjuist. Bij Test-driven Development worden testscenario's opgesteld voordat het programma wordt geschreven, zodat de programmeur iets schrijft dat die test doorstaat.

40 / 40

Wat is een Sprint?

- A. Een brainstormsessie in Extreme Programming, die tot ontwerpideeën moet leiden.
- B. Een race tussen twee ontwikkelaars om te zien wie het snelste een bepaalde feature kan voltooien.
- C. Eén iteratie in de Scrum-methodologie.
- D. De laatste iteratie in het Scrum-project, wanneer het team lange dagen maakt om het project af te maken.

- A. Onjuist. Zoiets bestaat niet en het is geen Sprint.
- B. Onjuist. Bij Scrum is er geen race tussen ontwikkelaars. Dit zou een averechts effect op de productiviteit hebben. Het past ook niet bij samenwerking en een houdbaar tempo.
- C. Juist. Een iteratie heet een Sprint. (Literatuur A: Scrum-gebeurtenissen) Onjuist. De laatste iteratie is de Release Sprint. Het is zeker geen Sprint waarin het team langer werkt.

Evaluatie

De juiste antwoorden op de vragen in dit voorbeeldexamen staan in onderstaande tabel.

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

Contact EXIN

www.exin.com

