



模擬試験

2019年4月版

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

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



目次

はじめに	4
模擬試験	5
解答と解説	14
評価	31

はじめに

これは EXIN Agile Scrum Foundation (ASF. JP) です。この試験は EXIN 試験の規則および規定を適用します。

本試験は選択式の問題が 39 問で構成されます。各問題にはそれぞれ答の選択肢があり、その中の 1 つだけが正しい答となっています。

本試験では 1 問に正解する毎に 1 点が加算されます。最高得点は 39 点で、25 点以上が合格となります。

本試験の制限時間は 60 分です。

ご健闘をお祈りいたします。

模擬試験

1 / 39

デイリースクラムでは3つの質問の答えが提供されます。

答えが提供される質問は次のうちどれですか？

- A. どのような障害が邪魔をしているのか？
- B. 次のタスクは誰が担当するのか？
- C. 私たちが受けた顧客からの依頼はどれか？

2 / 39

あるスクラムチームが別のスクラムチームの待っているコンポーネントの納品が遅れそうだと気付きました。

この課題の話し合いと解決策の割り出しのための最善な会議体はどれですか？

- A. いずれかのチームのデイリースクラム
- B. スクラムオブスクラム
- C. スプリントレビュー
- D. スプリント振り返り

3 / 39

ストーリーを「完了」とする前に遂行しないといけない項目のチェックリストを、明確に定義することがグッドプラクティスであるとスクラムチームは考えました。

これには次のどれを使うのが良いですか？

- A. バーンダウンチャート
- B. 完了の定義
- C. プロダクトバックログ
- D. スプリントバックログ

4 / 39

スプリントの終了が近づいたところで、開発チームは約束したストーリーを完了できないことに気づきました。

開発チームがとるべき最善の行動はどれですか？

- A. 現在のスプリントの目標達成のため、リソースとチームメンバーを増やす。
- B. プロダクトオーナーに頼み、次のスプリントまでどのストーリーを遅らせてよいかを決めてもらう。
- C. スプリントバックログ項目について、新たな完了の定義を決める。

5 / 39

よく用いられるベストプラクティスの1つが、ユーザーストーリーを頭文字「INVEST」に従って定義することです。「INVEST」の「S」は、「small (少ない、少数)」のSです。

では、スプリントのユーザーストーリーで small でないといけないものは何ですか？

- A. ユーザーストーリーの実現に必要なスプリントの数
- B. 関与するチームメンバーの人数
- C. 必要なストーリーポイント数または理想時間
- D. ユーザーストーリーの記述の長さ

6 / 39

次の説明で、スクラムプロジェクトのモニタリングに対するデイリースクラムの役割を最もよく表しているのはどれでしょうか。

- A. デイリースクラムは、スクラムマスタがバーンダウンチャートを更新するのに役立つ。
- B. デイリースクラムは、開発チームに対して自分たちの進捗と課題に関する識見を与えてくれる。
- C. デイリースクラムにより、プロダクトオーナーはチームの進捗をレビューできる。

7 / 39

「INVEST」の「S」は、「small (少ない、少数)」のSです。

プロダクトバックログのうち、small であるべき項目はどれでしょうか。

- A. プロダクトバックログのすべての項目
- B. プロダクトバックログの先頭にある項目
- C. プロダクトバックログの最後尾にある項目
- D. small でなければならないのは、スプリントバックログの項目だけ

8 / 39

あるスクラムチームがユーザーストーリーの見積りをしています。スクラムマスタがプランニングポーカー手法を提案しました。

プランニングポーカーのプロセスはどのようなものですか？

- A. ストーリーを参考ストーリーと比較し、見積りを行う。
- B. まず自分自身で見積りを行い、それから全員の見積りを話し合う。
- C. 要求される努力配分を基準にすべてのストーリーを並べ替える。

9 / 39

アジャイルマニフェストの正しい主張はどれですか？

- A. われわれは顧客との協力より契約の交渉に価値を置く
- B. われわれは変化への対応より計画を守ることに価値を置く
- C. われわれは顧客個人とその相互作用よりもプロセスとツールに価値を置く
- D. われわれは包括的ドキュメンテーションより動くソフトウェアに価値を置く

10 / 39

開発チームが1回のスプリントに対して約束過多であったと判断しました。

そのスプリント作業のレビューと調整をするとき、誰がいればよいですか。

- A. 開発チーム、スクラムマスタ、プロダクトオーナー。ステークホルダには相談をする。
- B. 開発チームとスクラムマスタ。プロダクトオーナーには相談をする。
- C. 開発チームのみ。プロダクトオーナーには相談をする。

11 / 39

1つのプロジェクトで複数のスクラムチームが作業している場合、「完了」の定義はどのようにすべきでしょうか。

- A. すべてのスクラムチームが同じ完了の定義を共有する。
- B. スクラムチームごとに独自の完了の定義を決め、それを用いる。
- C. 特定の項目がいつ完了するかをスクラムマスタが決める。

12 / 39

あるスクラムチームがスプリントバックログに対するプロダクトバックログ項目（PBI）を選択しました。

選択されたPBIを完了させるため、開発チームは何をしなければいけませんか？

- A. 期限までにスプリント内で出来得る限りのことをやる。
- B. 完了の定義を満足させるのに必要なことをすべてやる。
- C. PBIの分析、デザイン、プログラム、テスト、文書化を行う。

13 / 39

情報ラジエータに求められる特性はどれですか？

- A. 最新
- B. 詳細
- C. 「必要のある人にしか」提供しない
- D. 安定

14 / 39

メンバー5人のスクラムチームが3週間のスプリントのスプリント計画を完了するには、どのくらいの期間が必要でしょうか。

- A. 3～6時間
- B. 3～6日
- C. とにかく完了するまで

15 / 39

アジャイルの原則によると、開発のペースはどうあるべきですか。

- A. 速い
- B. 徐々に速くなる
- C. 持続可能な

16 / 39

デイリースクラムを場所と時間を変えずに実施するのはなぜでしょうか。

- A. スプリント期間内は会議室の予約を事前に行う必要があるため。
- B. スクラムの枠組みを継続するには、時間と場所を一定にすることが最善であるため。
- C. プロジェクトマネージャが毎日一定の時間に経過報告を受ける必要があるため。

17 / 39

過去8回のスプリントにおいて、スクラムチームが合計で85ストーリーポイントに相当する作業を完了しました。スクラムチームは、64ストーリーポイントが見積られた新規プロジェクトに着手するようと言われました。

このプロジェクトを完了するにはスプリントが何回必要でしょうか。

- A. 5回
- B. 7回
- C. 8回
- D. 10回

18 / 39

あるチームがスクラムに移行中です。そのチームにはすでにプロジェクトコーディネータという、意思疎通を促進し、障害物を除去し、チームのプロセスコーチとして行動する役割が設定されています。

スクラムに移行後、この役割の名称はどれになりますか？

- A. プロジェクトコーディネータ
- B. プロジェクトマネージャ
- C. スクラムマスタ
- D. スクラムプロジェクトマネージャ

19 / 39

あるスクラムチームがプランニングポーカー手法を使ってストーリーの見積りをしています。デベロッパーが2ポイント、テスターが3ポイントと見積ったため、そのチームはストーリーに5ストーリーポイントを割り当てました。

このシナリオについて正しい記述はどれですか。

- A. ポイントはスクラムマスタが指定するもので、開発チームが指定するものではない。
- B. ポイントはストーリー全体に指定されるもので、ストーリーの一部にはない。
- C. ポイントは決して見積もるものではなく、常に事前に決定されるものだ。
- D. 見積りについては、開発チームはプロダクトオーナーにも打診しなければならない。

20 / 39

ある顧客が追加機能と発見・修復された不良をまとめた報告を、スプリント終了時点で提出することを求めています。

この報告の準備は誰が最適ですか？

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスタ
- C. 開発チーム
- D. この種の報告はすべきではない。

21 / 39

スクラムチームが最高水準の生産性で作業を続けられるようにするために、スクラムマスタに求められる主要な責任は何でしょう。

- A. 優先順位の高い機能をプロダクトバックログの先頭に置いておくこと。
- B. スプリント開始以降はプロダクトバックログの変更を認めないこと。
- C. 開発チームの意思決定と問題解決を支援すること。

22 / 39

コラボレーションはスクラムチームが成功するための最も重要なパラメータです。

次の用語のうち、この種の相互作用を最もよく表しているのはどれでしょうか。

- A. 分散チームによる作業
- B. 情報ラジエータの共有
- C. 浸透するコミュニケーション

23 / 39

プロダクトバックログは、一番価値の高いものから低いものへという順で並べます。プロダクトバックログ項目（PBI）の価値を決める基準が複数あります。

それらの基準は何でしょうか。

- A. 便益性、費用、リスク
- B. 便益性、費用、規模
- C. バックログとなったタイミング、費用、リスク
- D. バックログとなったタイミング、費用、規模

24 / 39

リリースバーンダウンチャートのレビュー中に、新任のスクラムマスタがグラフの線がスプリントの3と4の間で水平軸に載っていることを発見しました。

スプリントの3で何が起きたのでしょうか。

- A. 開発チームが配分されたストーリー数未満で作業を完了した。
- B. 開発チームが配分されたストーリー数を超過して作業を完了した。
- C. プロダクトバックログに作業が追加された。
- D. プロダクトバックログから作業が削除された。

25 / 39

スプリントがたった今完了し、それは大失敗に終わりました。計画されたストーリーのうち完了したものはひとつとしてなく、レビューは当然キャンセルされることになりました。この件について、上級管理職が責任を明確にしたいと考えています。

スクラムチームの成功・失敗について、究極の責任者は誰ですか？

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスター
- C. 上級管理職
- D. 開発チーム

26 / 39

事業目標またはリリースに向けての進捗を最もよく知っているのは誰ですか。

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスター
- C. 開発チーム

27 / 39

スプリントでは、進捗はバーンダウンチャートでモニターします。

バーンダウンチャートは何を示すものですか？

- A. 完了した作業の量
- B. 残作業の量
- C. 開発チームのベロシティ

28 / 39

あるスクラムチームがスプリントの目標を達成できませんでした。開発チームの主要メンバーの1人が4週間のスプリントがまさに始まるときに、病気で2日間休みました。

スプリントの目標をチームとして達成できなかった理由で最も可能性の高いのは次のどれでしょうか。

- A. プロダクトオーナーが優先順位付けをできなかった。
- B. 開発チームのスキルが足りなかった。
- C. 開発チームのスプリント計画が有効的でなかった。
- D. 開発チームの残業が発生した。

29 / 39

あるプロダクトオーナーがひとつのストーリーを2日間で完了してもらいたいと考えています。そのストーリーの作業に当たる開発チームのメンバーは5日間かかると計算しています。スクラムマスターは3日間かかると感じています。過去に同様のストーリーで作業をしたことのある問題領域専門家は、かかっても1日作業だろうと考えています。

計画には誰の見積りを採用すべきですか？

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスター
- C. 問題領域専門家
- D. 開発チーム

30 / 39

チームがスクラムのプラクティスと原則を守っているかどうか、上級管理職が定期的に監査を望んでいます。

次のうちこうした監査に最善な役割はどれですか？

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスター
- C. 開発チーム
- D. テスター

31 / 39

プロダクトオーナーが3週間の休暇を予定しています。開発チームは、プロダクトオーナーの休暇の最初の週の終わりには現在のスプリントを完了し、次のスプリントを開始しなければなりません。

この状況でスクラム会議体を継続する最善の方法はどれでしょうか。

- A. 理想としては、各スクラムチームに2人のプロダクトオーナーを置き、一方が不在の時にカバーできるようにする。
- B. プロダクトオーナーに休暇を1週間遅らせるようお願いする。
- C. スクラムマスターがプロダクトオーナーを代行し、不在時のカバーをする。

32 / 39

チームのベロシティの定義は何ですか？

- A. スプリントをどれだけ短期間で完了しなければならないかの共通理解
- B. 各スプリント内の最適仕掛 (WIP) 限度
- C. 1回のスプリントでチームが完了できるストーリーポイント数
- D. 完了したスプリントバックログ項目の総数

33 / 39

あるスクラムチームがスプリント期間が2週間のプロジェクトに取り組んでいます。15回目のスプリントのスプリント計画会議において、スクラムマスターが次のように述べました。

「過去12回のスプリントから、2週間では出荷できそうなインクリメントを達成できないことがわかりました。スプリント16用に期間を延長しましょう。」

さて、期間は延長すべきでしょうか。

- A. はい。スクラムマスターはスプリント期間を変更できるので、延長すべきです。
- B. はい。過去のスプリントの作業実績は変更の正しい理由となるので、延長すべきです。
- C. いいえ。スプリント期間はいかなる理由があっても変更できないので、延長すべきではありません。
- D. いいえ。スプリント期間を変更できるのは開発チームだけなので、延長すべきではありません。

34 / 39

スクラム手法を使った業務には次のうちどの契約種別が適応し、かつふさわしいでしょうか。

- A. 契約種別「時間と方法または固定単位」
- B. 契約種別「固定価格」
- C. 上記以外

35 / 39

アジャイルの原則によると、どのタイプのチームが最善の要求開発、アーキテクチャ、設計をすることができますか？

- A. 同じ場所で作業をする
- B. 経験豊富な
- C. 自己組織的
- D. よく訓練された

36 / 39

アジャイル計画は日次計画、スプリント計画、戦略計画等複数の段階で発生します。

複数の段階での計画を最もよく説明している用語はどれでしょうか。

- A. プランニングオニオン
- B. プランニングポーカー
- C. スプリント計画

37 / 39

スクラムチームのメンバーのひとりが、別のチームのシニアテクニカルアーキテクトがプロダクトに役立つ洞察と意見を持っていると感じています。

そうした意見をもらうのに最善な会議体はどれですか？

- A. デイリースクラム
- B. スプリント計画
- C. スプリント振り返り
- D. スプリントレビュー

38 / 39

ひとりがコード（コーディング）作業をし、別のひとがそれを観察し、論評をし、ときどき役割交代をしたりしています。

ここで守られているプラクティスはなんといいいますか？

- A. コードレビュー
- B. 継続的インテグレーション
- C. ペアプログラミング
- D. テスト駆動ソフトウェア開発

39 / 39

スプリントとは何でしょうか。

- A. 設計アイデアを出すために、エクストリームプログラミングにて行われるブレインストーミングのセッション
- B. 2人の開発者が機能実装を完了する速さを競う競争
- C. スクラム方式における反復の1つ
- D. プロジェクト完了のためにチームが長時間作業をする場合の、スクラムプロジェクト内の最終反復

解答と解説

1 / 39

デイリースクラムでは3つの質問の答えが提供されます。

答えが提供される質問は次のうちどれですか？

- A. どのような障害が邪魔をしているのか？
 - B. 次のタスクは誰が担当するのか？
 - C. 私たちが受けた顧客からの依頼はどれか？
- A. 正解。この質問は、「前回の会議のあと、何を達成できたのか？」という質問と、「次回の会議までに何を達成するのか？」という質問とともに、デイリースクラムで答えが提供される質問の1つです。(Literature A: Scrum Rituals: Daily Scrum)
- B. 不正解。デイリースクラムでは開発チームの各メンバーが以下の3つの質問に答えません。
- 1. 前回の会議のあと、何を達成できたのか？
 - 2. 次回の会議までに何を達成するのか？
 - 3. どのような障害が邪魔をしているのか？
- C. 不正解。デイリースクラムでは開発チームの各メンバーが以下の3つの質問に答えません。
- 1. 前回の会議のあと、何を達成できたのか？
 - 2. 次回の会議までに何を達成するのか？
 - 3. どのような障害が邪魔をしているのか？

2 / 39

あるスクラムチームが別のスクラムチームの待っているコンポーネントの納品が遅れそうだと気付きました。

この課題の話し合いと解決策の割り出しのための最善な会議体はどれですか？

- A. いずれかのチームのデイリースクラム
 - B. スクラムオブスクラム
 - C. スプリントレビュー
 - D. スプリント振り返り
- A. 不正解。デイリースクラムは、チームが抱える問題と業務の進捗に関し、短時間で話し合う場であるべきです。
- B. 正解。スクラムオブスクラムは、チームをまたぐ課題の依存関係と解決策を話し合う、調整のための会議です。
- C. 不正解。スプリントレビューは、新たな機能性を披露するためのものです。
- D. 不正解。スプリント振り返りは、直前の反復におけるプロセスの改善に利用すべきものです。

3 / 39

ストーリーを「完了」とする前に遂行しないといけない項目のチェックリストを、明確に定義することがグッドプラクティスであるとスクラムチームは考えました。

これには次のどれを使うのが良いですか？

- A. バーンダウンチャート
 - B. 完了の定義
 - C. プロダクトバックログ
 - D. スプリントバックログ
- A. 不正解。バーンダウンチャートは、作業の完了度合を示すものです。
- B. 正解。完了の定義は、ストーリー（または反復またはプロジェクト）の完了を判断するために設定しなければならない項目を理解しやすく、明確に文書化された定義のことで、す。(Literature A: Artifact 4: Definition of "Done")
- C. 不正解。プロダクトバックログは、リリース前に完了すべきユーザーストーリーの残分を示すものです。
- D. 不正解。スプリントバックログは、現在のスプリントの中で完了すべきユーザーストーリーの残分を示すものです。

4 / 39

スプリントの終了が近づいたところで、開発チームは約束したストーリーを完了できないことに気づきました。

開発チームがとるべき最善の行動はどれですか？

- A. 現在のスプリントの目標達成のため、リソースとチームメンバーを増やす。
 - B. プロダクトオーナーに頼み、次のスプリントまでどのストーリーを遅らせてよいかを決めてもらう。
 - C. スプリントバックログ項目について、新たな完了の定義を決める。
- A. 不正解。これはスクラム内のプラクティスではありません。これを行うと、現在機能しているチームに新たなメンバーが加わることになり、さらに遅れが発生しかねません。リソースの追加は選択肢の1つですが、時間超過につながるような追加は許されません。
- B. 正解。このスプリントの中でどの項目が最大の価値を持ち、最初に完了すべきかは、プロダクトオーナーが決めるべきことです。(Literature A: Scrum Roles)
- C. 不正解。完了の定義は、必要とする価値を顧客が得られるために、所与となっているものです。スプリント内では完了の定義は変更しないものです。

5 / 39

よく用いられるベストプラクティスの1つが、ユーザストーリーを頭文字「INVEST」に従って定義することです。「INVEST」の「S」は、「small (少ない、少数)」のSです。

では、スプリントのユーザストーリーで small でないといけないものは何ですか？

- A. ユーザストーリーの実現に必要なスプリントの数
 - B. 関与するチームメンバーの人数
 - C. 必要なストーリーポイント数または理想時間
 - D. ユーザストーリーの記述の長さ
-
- A. 不正解。1回のスプリントでは1つのユーザストーリーを実現します。
 - B. 不正解。チームメンバー全員が同じ機能に関する作業をするのが理想的なため、1つのユーザストーリーに取り組むチームメンバーの人数は最大9人となり、smallとは言えません。
 - C. 正解。プロダクトバックログの最初に来るユーザストーリー、つまりはスプリント内のストーリーになるため、small でなければいけません。1回のスプリントに収めると同時に、十分正確な定義を確保するため、small にする必要があります。(Literature A: , Part 2)
 - D. 不正解。テキストは必要十分でなければいけませんが、必ずしも small である必要はありません。必要事項の説明に250ワード必要なら、それはそれで問題ありません。

6 / 39

次の説明で、スクラムプロジェクトのモニタリングに対するデイリースクラムの役割を最もよく表しているのはどれでしょうか。

- A. デイリースクラムは、スクラムマスタがバーンダウンチャートを更新するのに役立つ。
 - B. デイリースクラムは、開発チームに対して自分たちの進捗と課題に関する識見を与えてくれる。
 - C. デイリースクラムにより、プロダクトオーナーはチームの進捗をレビューできる。
-
- A. 不正解。バーンダウンチャートは開発チームが更新すべき（またはできる）ものです。これはデイリースクラムの主目標ではありません。
 - B. 正解。これこそまさにデイリースクラムの目的です。毎日以下の3つの質問をします。前回の会議のあと、何を実行したのか？次回の会議までに何を達成するのか？どのような障害が邪魔をしているのか？これら以外のことはすべて、デイリースクラム以外で話し合うことです。(Literature A:Event 3: Daily Scrum)
 - C. 不正解。プロダクトオーナーは話を聞くかもしれませんが、この会議を開発チームの進捗に関する最新情報の入手に使うことはありません。

7 / 39

「INVEST」の「S」は、「small (少ない、少数)」のSです。

プロダクトバックログのうち、small であるべき項目はどれでしょうか。

- A. プロダクトバックログのすべての項目
 - B. プロダクトバックログの先頭にある項目
 - C. プロダクトバックログの最後尾にある項目
 - D. small でなければならないのは、スプリントバックログの項目だけ
- A. 不正解。優先度が最も高いプロダクトバックログ項目 (PBI) は、最初に実現しなければならない項目であるため先頭にあり、かつ、最も詳しく説明されているものです。順位が低い PBI ほど、詳細説明の必要度は下がります。これらは時間とともに変化することもあるれば、省略されたり、プロダクトバックログから削除されたりすることもあります。
- B. 正解。先頭の項目は small であるべきです。なぜならば、先頭項目はエピックやユーザーストーリーを細分化したものであり、(次の) スプリントに組み込める程正確に定義されているものだからです。(Literature A, Chapter 1)
- C. 不正解。優先度が最も高いプロダクトバックログ項目 (PBI) は、最初に実現しなければならない項目であるため先頭にあり、かつ、最も詳しく説明されているものです。順位が低い PBI ほど、詳細説明の必要度は下がります。これらは時間とともに変化することもあるれば、省略されたり、プロダクトバックログから削除されたりすることもあります。
- D. 不正解。確かにスプリントバックログ項目は small でなければいけません、それはプロダクトバックログの先頭項目も同じです。

8 / 39

あるスクラムチームがユーザーストーリーの見積りをしています。スクラムマスタがプランニングポーカー手法を提案しました。

プランニングポーカーのプロセスはどのようなものですか？

- A. ストーリーを参考ストーリーと比較し、見積りを行う。
 - B. まず自分自身で見積りを行い、それから全員の見積りを話し合う。
 - C. 要求される努力配分を基準にすべてのストーリーを並べ替える。
- A. 不正解。これは三角測量です。
- B. 正解。これがプランニングポーカーです。(Literature A, Estimating)
- C. 不正解。これは類推見積りです。

9 / 39

アジャイルマニフェストの正しい主張はどれですか？

- A. われわれは顧客との協力より契約の交渉に価値を置く
 - B. われわれは変化への対応より計画を守ることに価値を置く
 - C. われわれは顧客個人とその相互作用よりもプロセスとツールに価値を置く
 - D. われわれは包括的ドキュメンテーションより動くソフトウェアに価値を置く
- A. 不正解。私たちは契約の交渉よりも顧客との協力を価値を置きます。
- B. 不正解。私たちは計画を守ることよりも変化への対応に価値を置きます。
- C. 不正解。私たちはプロセスとツールよりも顧客個人とその相互作用に価値を置きます。
- D. 正解。包括的ドキュメンテーションより動くソフトウェアに価値を置くことがアジャイルマニフェストの主張です。(Literature A: Agile Manifesto)

10 / 39

開発チームが1回のスプリントに対して約束過多であったと判断しました。

そのスプリント作業のレビューと調整をするとき、誰がいればよいですか。

- A. 開発チーム、スクラムマスタ、プロダクトオーナー。ステークホルダには相談をする。
 - B. 開発チームとスクラムマスタ。プロダクトオーナーには相談をする。
 - C. 開発チームのみ。プロダクトオーナーには相談をする。
- A. 不正解。スクラムマスタとプロダクトオーナーは必要ありません。ステークホルダは話し合いに入れるべきではありません。
- B. 不正解。スクラムマスタは過分です。
- C. 正解。作業の配分に関する意思決定は、開発チームが自分たちで行わなければなりません。自分たちの中で再配分する必要があります。助言が必要な場合、スクラムマスタに話し合いの方向付けを依頼することができます。取り下げたタスクが顧客にとっても価値が最も低いことを再確認するため、プロダクトオーナーに相談する必要があります。
(Literature A: Scrum Roles)

11 / 39

1つのプロジェクトで複数のスクラムチームが作業している場合、「完了」の定義はどのようにすべきでしょうか。

- A. すべてのスクラムチームが同じ完了の定義を共有する。
 - B. スクラムチームごとに独自の完了の定義を決め、それを用いる。
 - C. 特定の項目がいつ完了するかをスクラムマスタが決める。
- A. 正解。同一の完了の定義を用いることで、プロジェクトの各部分が確実に組み合い、完了状態も同一であることとなります。(Literature: Definition of Done & Scaled Scrum)
- B. 不正解。プロジェクトの各部分が切れ目なく盛り込まれるよう、同一の完了の定義を忠実に守ることが重要です。
- C. 不正解。スクラムマスタが完了について口をはさむことは決してありません。それは顧客要望に関わるプロダクトオーナーの仕事です。

12 / 39

あるスクラムチームがスプリントバックログに対するプロダクトバックログ項目 (PBI) を選択しました。

選択された PBI を完了させるため、開発チームは何をしなければいけませんか？

- A. 期限までにスプリント内で出来得る限りのことをやる。
 - B. 完了の定義を満足させるのに必要なことをすべてやる。
 - C. PBI の分析、デザイン、プログラム、テスト、文書化を行う。
- A. 不正解。開発チームは、完了すべき事柄と持続可能なペースでの作業を予め定義しておきます。
- B. 正解。完了の定義は、バックログ項目が完了する前に何をすべきかの指針となります。
(Literature A: Artifact 4: Definition of Done)
- C. 不正解。開発チームが実行する段階的手順は、本題とは関係ありません。すべては完了の定義がどのようになっているかに依存します。

13 / 39

情報ラジエータに求められる特性はどれですか？

- A. 最新
 - B. 詳細
 - C. 「必要のある人にしか」提供しない
 - D. 安定
- A. 正解。．情報ラジエータの最も必要な要素は、現状が反映された最新のものであるということです。現状が反映されていなければ他の情報源も調べる必要が出てきますし、何よりも最新情報の提供こそが情報ラジエータの何たるかだからです。（Literature: Artifact 5）
- B. 不正解。．非常にわかりやすい方法で情報が提供される限り、詳細である必要はありません。スプリントの残日数を示す表示はまったく詳細ではありませんが、情報ラジエータとしては有効である可能性があります。
- C. 不正解。．情報ラジエータは、その前を通る人すべての目に入ると考えられます。
- D. 不正解。．情報ラジエータは最新を維持するために内容が頻繁に変わる必要があります。

14 / 39

メンバー5人のスクラムチームが3週間のスプリントのスプリント計画を完了するには、どのくらいの期間が必要でしょうか。

- A. 3～6時間
 - B. 3～6日
 - C. とにかく完了するまで
- A. 正解。．スプリント計画会議はタイムボックス型の会議です。4週間のスプリントであれば通常は8時間と決められており、スプリントが短ければ会議時間もそれに比例して減ります。（Literature A: Event 1: The Sprint）
- B. 不正解。．スプリント計画会議は長くても8時間までです。3～6日では、計画だけに使うには明らかに長過ぎます。スプリント内で別の計画ができてしまいます。
- C. 不正解。．計画は重要ですが、時間のかけ過ぎはいけません。スプリント内で別の計画も必要となる可能性はありますが、スプリント計画会議はタイムボックス型の会議です。

15 / 39

アジャイルの原則によると、開発のペースはどうあるべきですか。

- A. 速い
 - B. 徐々に速くなる
 - C. 持続可能な
- A. 不正解。．速いペースは定常的な残業につながり、チームが短期間で疲弊してしまう可能性があります。
- B. 不正解。．初期にはペースが速まることがありますが、それはアジャイル開発の目標ではありません。
- C. 正解。．持続可能なペースの一番のメリットは、開発チームが単なる作業ではなく製品を生み出すことに集中できることです。より楽しい職場環境と生産性の向上につながります。（Literature: Agile Practices）

16 / 39

デイリースクラムを場所と時間を変えずに実施するのはなぜでしょうか。

- A. スプリント期間内は会議室の予約を事前に行う必要があるため。
 - B. スクラムの枠組みを継続するには、時間と場所を一定にすることが最善であるため。
 - C. プロジェクトマネージャが毎日一定の時間に経過報告を受ける必要があるため。
- A. 不正解。スクラムガイドにあるとおり、会議室の予約は必須ではありません。
 B. 正解。開発チームの出席は必須です。スプリント中は、日々の作業を定常的な事象を中心に計画するほうが簡単です。
 C. 不正解。スクラムガイドにあるとおり、これは必須ではありません。

17 / 39

過去8回のスプリントにおいて、スクラムチームが合計で85ストーリーポイントに相当する作業を完了しました。スクラムチームは、64ストーリーポイントが見積られた新規プロジェクトに着手するようと言われました。

このプロジェクトを完了するにはスプリントが何回必要でしょうか。

- A. 5回
 - B. 7回
 - C. 8回
 - D. 10回
- A. 不正解。現在のベロシティを考えると、5回では不足です。
 B. 正解。このチームのベロシティは $85 \div 8$ で、10.625です。このプロジェクトの完了に必要なスプリント回数は $64 \div \text{ベロシティ}$ ($64 \div 10.625 = 6.024$) であり、6回強で収まります。ということで、見積りの数値は切り下げはしませんので、7回が最も適切な答です。(Literature: Estimating)
 C. 不正解。8回は過去のスプリント回数です。次のプロジェクトも同じスプリント回数だと想定するのはおかしいです。スプリントの長さを同一に保つことではじめて比較が有効となります。
 D. 不正解。10という数字はほぼ現在のベロシティの数値です。次期プロジェクトのスプリント回数ではありません。

18 / 39

あるチームがスクラムに移行中です。そのチームにはすでにプロジェクトコーディネータという、意思疎通を促進し、障害物を除去し、チームのプロセスコーチとして行動する役割が設定されています。

スクラムに移行後、この役割の名称はどれになりますか？

- A. プロジェクトコーディネータ
 - B. プロジェクトマネージャ
 - C. スクラムマスタ
 - D. スクラムプロジェクトマネージャ
- A. 不正解。スクラムにはプロジェクトコーディネータという役割はありません。
 B. 不正解。スクラムにはプロジェクトマネージャという役割はありません。
 C. 正解。プロジェクトコーディネータの仕事はスクラムマスタの仕事に似ています。スクラム内では違う役割に名称変更しないことが重要です。これがスクラムを機能させるのに役立ちます。(Literature A: Scrum Roles)
 D. 不正解。スクラムにはスクラムプロジェクトマネージャという役割はありません。

19 / 39

あるスクラムチームがプランニングポーカー手法を使ってストーリーの見積りをしています。デベロッパーが2ポイント、テスターが3ポイントと見積ったため、そのチームはストーリーに5ストーリーポイントを割り当てました。

このシナリオについて正しい記述はどれですか。

- A. ポイントはスクラムマスタが指定するもので、開発チームが指定するものではない。
 - B. ポイントはストーリー全体に指定されるもので、ストーリーの一部にはない。
 - C. ポイントは決して見積もるものでなく、常に事前に決定されるものだ。
 - D. 見積りについては、開発チームはプロダクトオーナーにも打診しなければならない。
- A. 不正解。見積りの指定は開発チームのタスクです。
 - B. 正解。見積りはストーリー全体に対して行うものです。テスターに必要なポイントとデベロッパーに必要なポイントを足したものを所与とすべきではありません。双方でストーリー全体の見積りをすべきです。(Literature: Scrum Artifacts)
 - C. 不正解。ポイントは常に見積るものです。
 - D. 不正解。見積りにはプロダクトオーナーは関与すべきではありません。

20 / 39

ある顧客が追加機能と発見・修復された不良をまとめた報告を、スプリント終了時点で提出することを求めています。

この報告の準備は誰が最適ですか？

- A. プロダクトオーナー
 - B. スクラムマスタ
 - C. 開発チーム
 - D. この種の報告はすべきではない。
- A. 不正解。たとえプロダクトオーナーが準備することが顧客要望であったとしても、プロダクトオーナーは報告を書けるほど日常業務に近接していません。
 - B. 正解。スクラムマスタが開発チームの進行遅延要因を排除するのが当然であり、この報告を書ける最適な位置にいます。(Literature A: Scrum Roles)
 - C. 不正解。開発チームに相談が必要であったとしても、報告書の作成を彼らのタスクにすべきではありません。開発チームは次の反復を機能させることに集中すべきです。
 - D. 不正解。報告が顧客にとって付加価値となるのであれば、報告は準備すべきです。

21 / 39

スクラムチームが最高水準の生産性で作業を続けられるようにするために、スクラムマスタに求められる主要な責任は何でしょう。

- A. 優先順位の高い機能をプロダクトバックログの先頭に置いておくこと。
 - B. スプリント開始以降はプロダクトバックログの変更を認めないこと。
 - C. 開発チームの意思決定と問題解決を支援すること。
- A. 不正解。これはプロダクトオーナーの責任です。
 - B. 不正解。確かに変更は認められませんが、これはチーム全体の責任であり、スクラムマスタ単独の責任ではありません。
 - C. 正解。これはスクラムマスタの仕事です。(Literature A: Scrum Roles)

22 / 39

コラボレーションはスクラムチームが成功するための最も重要なパラメータです。

次の用語のうち、この種の相互作用を最もよく表しているのはどれでしょうか。

- A. 分散チームによる作業
- B. 情報ラジエータの共有
- C. 浸透するコミュニケーション

- A. 不正解。分散チームとは、同じ場所で共同作業をしないチームです。
- B. 不正解。情報ラジエータとは、適切な最新情報を表示する設備のことです。
- C. 正解。チームのメンバーに1か所で仕事をしてもらうことは、単に対話をしやすくするためだけではなく、役立つ情報が自然と聞こえてくることで必要に応じて各自の作業の助けとなるといった、情報の浸透作用が働くような「浸透するコミュニケーション」のためでもあります。(Literature: Osmotic Communication)

23 / 39

プロダクトバックログは、一番価値の高いものから低いものへという順で並べます。プロダクトバックログ項目 (PBI) の価値を決める基準が複数あります。

それらの基準は何でしょうか。

- A. 便益性、費用、リスク
- B. 便益性、費用、規模
- C. バックログとなったタイミング、費用、リスク
- D. バックログとなったタイミング、費用、規模

- A. 正解。これらの基準が PBI の並べ替えに適しています。(Literature A, Part 2)
- B. 不正解。規模はアジャイルチームにおける費用と同義語です。
- C. 不正解。バックログは FIFO や LIFO の仕組みではないため、バックログとなったタイミングは基準とはなりません。
- D. 不正解。費用と規模は同義語であり、プロダクトバックログは FIFO や LIFO が当てはまらないため、適した基準ではありません。

24 / 39

リリースバーンダウンチャートのレビュー中に、新任のスクラムマスタがグラフの線がスプリントの3と4の間で水平軸に載っていることを発見しました。

スプリントの3で何が起きたのでしょうか。

- A. 開発チームが配分されたストーリー数未満で作業を完了した。
 - B. 開発チームが配分されたストーリー数を超過して作業を完了した。
 - C. プロダクトバックログに作業が追加された。
 - D. プロダクトバックログから作業が削除された。
-
- A. 不正解。 . グラフの棒の最下点は、リリースのためにどれほどの残作業があるかで決まるもので、スプリント内でどれだけ作業を完了したかで決まるものではありません。
 - B. 不正解。 . グラフの棒の最下点は、リリースのためにどれほどの残作業があるかで決まるもので、スプリント内でどれだけ作業を完了したかで決まるものではありません。
 - C. 不正解。 . 作業が追加された場合、グラフの棒は上に行くのではなく、0（ゼロ）軸より下になります。作業完了線がゼロ軸に達しても、まだ作業は残ります。追加作業がこれに該当します。
 - D. 正解。 . リリース段階のバーンダウンチャートでは、プロダクトバックログから作業が削除されたことはグラフの棒が上に上がることで示されます。これにより、新たなゼロ軸が棒と同じ水準にあることとなります。この点に到達すれば、グラフ上ではゼロに達していなくても残作業はなくなったこととなります。（Literature: Artifact 5: Monitoring Progress toward a Goal）

25 / 39

スプリントがたった今完了し、それは大失敗に終わりました。計画されたストーリーのうち完了したものはひとつとしてなく、レビューは当然キャンセルされることになりました。この件について、上級管理職が責任を明確にしたいと考えています。

スクラムチームの成功・失敗について、究極の責任者は誰ですか？

- A. プロダクトオーナー
 - B. スクラムマスタ
 - C. 上級管理職
 - D. 開発チーム
-
- A. 不正解。 . プロダクトオーナーが事前に懸念を持っていたとしても、プロジェクト全体に責任があるわけではありません。
 - B. 不正解。 . スクラムマスタはプロジェクト全体ではなく、チームをスクラムのプロセスに従わせることに責任があります。
 - C. 不正解。 . 上級管理職はスクラムプロジェクトでの役割は持たず、したがって責任もありません。
 - D. 正解。 . スクラムプロジェクトの成否は開発チームの全体責任です。（Literature A: Role 3: The Development Team）

26 / 39

事業目標またはリリースに向けての進捗を最もよく知っているのは誰ですか。

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスタ
- C. 開発チーム

- A. 正解。． プロダクトオーナーが顧客要望であるため、これはプロダクトオーナーの仕事です。
(Literature A: Scrum Roles)
- B. 不正解。． スクラムマスタが最も理解していることは、チームの指導と進行遅延要因の排除についてです。
- C. 不正解。． 開発チームは各項目の作業完了が義務であり、項目の並べ替えや事業目的に向けた進捗の追跡に手を焼くことがあってはいけません。

27 / 39

スプリントでは、進捗はバーンダウンチャートでモニターします。

バーンダウンチャートは何を示すものですか？

- A. 完了した作業の量
- B. 残作業の量
- C. 開発チームのベロシティ

- A. 不正解。． これはバーンアップチャートが示すものです。
- B. 正解。． バーンダウンチャートは残作業の量を示すものです。グラフとしては右肩下がりになります。(Literature A; Artifact 5: Monitoring Progress toward a Goal)
- C. 不正解。． 過去のバーンダウンチャートからベロシティを推測することはできますが、ベロシティそのものを示すものではありません。

28 / 39

あるスクラムチームがスプリントの目標を達成できませんでした。開発チームの主要メンバーの1人が4週間のスプリントがまさに始まるときに、病気で2日間休みました。

スプリントの目標をチームとして達成できなかった理由で最も可能性の高いのは次のどれでしょうか。

- A. プロダクトオーナーが優先順位付けをできなかった。
- B. 開発チームのスキルが足りなかった。
- C. 開発チームのスプリント計画が有効的でなかった。
- D. 開発チームの残業が発生した。

- A. 不正解。． プロダクトオーナーは、どの作業を優先するかを決めることはあっても、スプリント内の作業完了度は判定しません。
- B. 不正解。． 開発チームのスキルが足りないことはあっても当然ですが、スキルを習得するための計画も見積りに入れられたはずで。
- C. 正解。． おそらく開発チームがバックログ項目の見積りをうまくできず、したがって作業の計画もうまくなかったはずで。2日間の病欠がスプリント目標の未達につながるようではいけません。病欠がスプリントの開始時であったならなおさらです。(Literature A: Scrum Artifacts)
- D. 不正解。． 仮に開発チームに残業が発生したとしても、それはスプリント目標の未達原因というよりは、計画が良くなかったことの影響と言えます。

29 / 39

あるプロダクトオーナーがひとつのストーリーを2日間で完了してもらいたいと考えています。そのストーリーの作業に当たる開発チームのメンバーは5日間かかると計算しています。スクラムマスターは3日間かかると感じています。過去に同様のストーリーで作業をしたことのある問題領域専門家は、かかっても1日作業だろうと考えています。

計画には誰の見積りを採用すべきですか？

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスター
- C. 問題領域専門家
- D. 開発チーム

- A. 不正解。プロダクトオーナーは見積り対象は決めますが、見積りそのものの決定権はありません。
- B. 不正解。スクラムマスターは見積りの方法は決めますが、最終見積りの決定権はありません。
- C. 不正解。スクラムでは問題領域専門家は存在しません。
- D. 正解。最終的には、考慮すべき見積りはそのストーリーに取り組むチームのメンバーが作成したものです。(Literature A: Event 2: Sprint Planning)

30 / 39

チームがスクラムのプラクティスと原則を守っているかどうか、上級管理職が定期的に監査を望んでいます。

次のうちこうした監査に最善な役割はどれですか？

- A. プロダクトオーナー
- B. スクラムマスター
- C. 開発チーム
- D. テスター

- A. 不正解。これはプロダクトオーナーの仕事ではありません。
- B. 正解。スクラムマスターの責任には、チームのコーチとなることと、チームがスクラムのプロセスに従うことを徹底するというものがあります。これにより、スクラムマスターは監査を実施することができます。(Literature A: Role 2: The Scrum Master)
- C. 不正解。これは開発チームの仕事ではありません。
- D. 不正解。テスターはスクラム内の役割ではありません。

31 / 39

プロダクトオーナーが3週間の休暇を予定しています。開発チームは、プロダクトオーナーの休暇の最初の週の終わりには現在のスプリントを完了し、次のスプリントを開始しなければなりません。

この状況でスクラム会議体を継続する最善の方法はどれでしょうか。

- A. 理想としては、各スクラムチームに2人のプロダクトオーナーを置き、一方が不在の時にカバーできるようにする。
 - B. プロダクトオーナーに休暇を1週間遅らせるようお願いする。
 - C. スクラムマスタがプロダクトオーナーを代行し、不在時のカバーをする。
-
- A. 不正解。1つのスクラムチームに2人のプロダクトオーナーは必要ありません。
 - B. 不正解。プロダクトオーナーに休暇を遅らせてもらうのは無理があります。
 - C. 正解。うまく計画されたスプリントでは、短期間であればスクラムマスタがプロダクトオーナーを代行することができます。プロダクトバックログ項目の順序がきちんとなっていれば、次に何をすべきかは自明の理のほずです。必要な場合、スクラムマスタはこのタスクを代行できます。(Literature A: Scrum Roles)

32 / 39

チームのベロシティの定義は何ですか？

- A. スプリントをどれだけ短期間で完了しなければならないかの共通理解
 - B. 各スプリント内の最適仕掛 (WIP) 限度
 - C. 1回のスプリントでチームが完了できるストーリーポイント数
 - D. 完了したスプリントバックログ項目の総数
-
- A. 不正解。ベロシティはチームが達成できるストーリーポイント数、理想時間、または理想日数を示すものです。スプリントの長さは他の要因で決まります。
 - B. 不正解。最適仕掛 (WIP) 限度はカンバンボードで使われるもので、スプリントには使いません。
 - C. 正解。ベロシティは特定期間に完了された作業の単位数です。(Literature A: Artifact 2: Sprint Backlog)
 - D. 不正解。これは特に意味を持ちません。ストーリーポイント数がわかっているだけでこれをベロシティの見積りに使えるでしょうが、もっと良い答えがあるのは明らかです。

33 / 39

あるスクラムチームがスプリント期間が2週間のプロジェクトに取り組んでいます。15回目のスプリントのスプリント計画会議において、スクラムマスタが次のように述べました。

「過去12回のスプリントから、2週間では出荷できそうなインクリメントを達成できないことがわかりました。スプリント16用に期間を延長しましょう。」

さて、期間は延長すべきでしょうか。

- A. はい。スクラムマスタはスプリント期間を変更できるので、延長すべきです。
 - B. はい。過去のスプリントの作業実績は変更の正しい理由となるので、延長すべきです。
 - C. いいえ。スプリント期間はいかなる理由があっても変更できないので、延長すべきではありません。
 - D. いいえ。スプリント期間を変更できるのは開発チームだけなので、延長すべきではありません。
-
- A. 不正解。期間は延長すべきですが、スクラムマスタがそう考えるからではありません。
 - B. 正解。スクラムマスタは、多くの過去の作業実績を踏まえ、スプリント期間を変更すべきだと正当な主張をしています。(Literature A, Scrum Events)
 - C. 不正解。スプリント期間は変更しないのが理想ですが、機能しない戦略を繰り返すことは良策とは言えません。スプリント期間を変更すべき正当な理由があるのなら、変更すべきです。
 - D. 不正解。変更はどのチームメンバーでも提案できます。理由の正当性が十分かどうかは、スクラムチーム全体で話し合います。

34 / 39

スクラム手法を使った業務には次のうちどの契約種別が適応し、かつふさわしいでしょうか。

- A. 契約種別「時間と方法または固定単位」
 - B. 契約種別「固定価格」
 - C. 上記以外
-
- A. 正解。「時間と方法または固定単位」はプロジェクトの順応性という性質と相性がよく、契約として好ましい種別です。「固定価格」や範囲を固定した契約は多くの顧客が好む契約であり、時には法令で固定価格契約のみに縛られる顧客すらありますが、これはアジャイルとは言えません。つまり、順応性が主たる価値となります。プロジェクトの料金が固定されているのは、順応性を確保するのは困難です。これが「時間と方法または固定単位」のほうが明らかにアジャイルおよびスクラムに適合しやすい理由です。(Literature A, Contract Types and Scrum)
 - B. 不正解。この種の契約はスクラムでは可能ですが、この契約のもとでアジャイル方式の作業をするのは困難です。また、「固定価格」契約はあまり順応性を確保できないのが通常です。ROIが非常に高いという理由で、顧客が高付加価値の機能を実装すると決めたらどうなるでしょうか。固定価格という条件ではできません。
 - C. 不正解。契約種別「時間と方法または固定単位」が順応性が高いため、これが正しい答えになることはありません。

35 / 39

アジャイルの原則によると、どのタイプのチームが最善の要求開発、アーキテクチャ、設計をすることができますか？

- A. 同じ場所で作業をする
 - B. 経験豊富な
 - C. 自己組織的
 - D. よく訓練された
- A. 不正解。．同じ場所で作業をするチームはコミュニケーションの確保には好都合ですが、それが必ずしもより良い要求開発やアーキテクチャ、設計に通ずるとは限りません。
- B. 不正解。．経験豊富なアジャイルチームは経験不足のアジャイルチームよりは良いですが、アジャイルチームのほうがそれ以外の経験豊富なチームよりパフォーマンスが良いはずです。
- C. 正解。最善のアーキテクチャ、要求開発、設計は自己組織的なチームから生まれます。
(Literature A: Agility Concept)
- D. 不正解。．よく訓練されたチームはうまく機能するかもしれませんが、アジャイルチームのほうがよく訓練された人たちよりパフォーマンスが良いはずです。

36 / 39

アジャイル計画は日次計画、スプリント計画、戦略計画等複数の段階で発生します。

複数の段階での計画を最もよく説明している用語はどれでしょうか。

- A. プランニングオニオン
 - B. プランニングポーカー
 - C. スプリント計画
- A. 正解。．スクラム内での段階別計画を図示すると、オニオン（玉ねぎ）のように見えます。
(Literature A: Planning Onion)
- B. 不正解。．プランニングポーカーはタスクの見積り方法の1つです。
- C. 不正解。．スプリント計画は複数の段階で行うものではなく、特定の1段階で発生するスクラム内の計画の1つの例です。

37 / 39

スクラムチームのメンバーのひとりが、別のチームのシニアテクニカルアーキテクトがプロダクトに役立つ洞察と意見を持っていると感じています。

そうした意見をもらうのに最適な会議体はどれですか？

- A. デイリースクラム
 - B. スプリント計画
 - C. スプリント振り返り
 - D. スプリントレビュー
-
- A. 不正解。． スプリント期間中にフィードバックをお願いするのは賢明ではありません。スプリント期間中は、自分のペースを維持できるよう、スプリントバックログ項目は変えないほうがよいです。
 - B. 不正解。スプリント計画会議は単なる計画会議にすぎません。フィードバックをお願いするのには適していません。
 - C. 不正解。． スプリント振り返りでは、製品を作る際に用いたスクラムプロセスをチーム自身がレビューするべきです。
 - D. 正解。． スプリントレビューは構築中の製品の生きたデモであるため、外部の利害関係者を招き、意見をもらうのに最適な事象です。スプリントレビューで見せる製品は最終製品ではありません。最終製品はリリーススプリントで提示されます。それ以外のスプリントレビューはどれも、意見をもらうのに適した場です。（Literature A: Event 4: Sprint Review）

38 / 39

ひとりがコード（コーディング）作業をし、別のひとがそれを観察し、論評をし、ときどき役割交代をしたりしています。

ここで守られているプラクティスはなんといいですか？

- A. コードレビュー
 - B. 継続的インテグレーション
 - C. ペアプログラミング
 - D. テスト駆動ソフトウェア開発
-
- A. 不正解。． コードレビューは自分が書いたコードを誰かに見てもらうことを意味します。あなた自身かもしれませんし、ほかの誰かかもしれません。これはペアプログラミングではありません。
 - B. 不正解。． 継続的インテグレーションは、プログラマー全員に1時間程度の間隔でコードの最新バージョンを共通の保管場所にアップグレードさせることを意味します。これにより、それまでの作業が「完了」したことを確認でき、追加の調整の必要性も減ります。
 - C. 正解。 ペアプログラミングはひとつの端末でふたりの開発者が作業をするプラクティスです。ひとりがドライバー、もうひとりがナビゲーターとなります。（Literature A: Agile Practices）
 - D. 不正解。． テスト駆動開発とは、プログラマーがテストに合格するプログラムが書けるよう、書き始める前にテストのシナリオを準備しておく開発形態です。

39 / 39

スプリントとは何でしょうか。

- A. 設計アイデアを出すために、エクストリームプログラミングにて行われるブレインストーミングのセッション
 - B. 2人の開発者が機能実装を完了する速さを競う競争
 - C. スクラム方式における反復の1つ
 - D. プロジェクト完了のためにチームが長時間作業をする場合の、スクラムプロジェクト内の最終反復
-
- A. 不正解。そのようなものはありませんし、スプリントではありません。
 - B. 不正解。スクラム内では開発者同士の競争はありません。これは生産性に反する可能性がありますし、共同作業や持続可能なペースにそぐわないものです。
 - C. 正解。反復はスプリントと呼びます。(Literature A: Scrum Events)
 - D. 不正解。最終反復はリリーススプリントです。チームが長時間作業するようではスプリントとはかけ離れています。

評価

下の表に、本模擬試験問題の正解を示します。

番号	正解	番号	正解
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	D
10	C	30	B
11	A	31	C
12	B	32	C
13	A	33	B
14	A	34	A
15	C	35	C
16	B	36	A
17	B	37	D
18	C	38	C
19	B	39	C
20	B		

EXIN の連絡先

www.exin.com

