



模擬試験

2019年11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
解答集	15
評価	35

## はじめに

これは EXIN Agile Scrum Foundation (ASF. JP) のサンプル試験です。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、選択肢が複数ありますが、そのうち正解は 1 つのみです。

この試験で取得できる最大点数は 39 点です。各正解には 1 点の価値があります。試験に合格するには 25 点以上が必要です。

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

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チーム
- B) 自己組織的なチーム
- C) よく訓練されたチーム
- D) 経験豊富なチーム

2 / 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

3 / 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) 顧客との協力より契約の交渉に価値を置く。
- B) 変化への対応より計画を守ることに価値を置く。
- C) 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) 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。

4 / 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、コメントし、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) テスト駆動開発

5 / 39

プロダクトオーナーの決定を却下できるのは誰ですか？

- A) CEO
- B) 顧客
- C) 開発チーム
- D) 誰も却下できない

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

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

8 / 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**は何でしょうか？

- 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

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

10 / 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ユーザー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ユーザー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

11 / 39

開発チーム内および開発チーム間で、**最も**効率的かつ効果的に、情報を伝える方法は何ですか？

- A) 電子メール
- B) 対面の会話
- C) ソーシャルメディア
- D) 電話

12 / 39

スプリント中に、この開発チームの1人のメンバーがある仕事に取り掛かっています。

この仕事に責任があるのは誰ですか？

- A) 開発チーム
- B) 開発チームメンバー
- C) プロダクトオーナー
- D) スクラムマスタ

13 / 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) 開発チームメンバー
- B) プロダクトオーナー
- C) プロジェクトマネージャ
- D) スクラムマスタ

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) とにかく完了するまで
- B) 3~6時間
- C) 3~6日

15 / 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 (XP) にて行われるブレインストームセッション
- 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) スクラムフレームワークにおける反復の1つ
- D) プロジェクト完了のために開発チームが長期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

16 / 39

スプリントで発生する、リリース可能な製品の一部は何ですか？

- A) 特定の機能
- B) 機能性
- C) プロダクトバックログ
- D) インクリメント



17 / 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) 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
- C) 時間と場所を一定にすることで、複雑さを最小限に抑えることができるため

18 / 39

スクラムチームの開発チームメンバーは、別のスクラムチームのシニア技術アーキテクトが製品に関する貴重な知見とフィードバックを持っていると感じています。

このようなフィードバックを求める**最良のイベント**は何ですか？

- 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

19 / 39

スプリントの途中で、チームはすべてのスプリントバックログ項目を完了しました。

ここで実行する**最良のアクション**は何ですか？

- A) スプリントの残りをキャンセルし、新しい項目がある新しいスプリントを開始する
- B) スプリントの期間を延長し、完成した品目に追加の機能を追加できるかどうかを確認する
- C) プロダクトバックログの上部から次の項目を選択し、スプリントバックログに追加する
- D) 現在のスプリントの期間を短縮し、次のスプリントも短縮する

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

21 / 39

「INVEST」の「S」は、「small（小さい、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最後尾にある項目
- C) プロダクトバックログの先頭にある項目
- 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

22 / 39

スクラムチームは、ユーザーストーリーを「完了」とする前に遂行しなければならない項目のチェックリストを明確に定義する必要があります。

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

23 / 39

あるプロダクトオーナーがひとつのユーザーストーリーを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ストーリーを完了するまでに5日間かかると考えています。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) 開発チーム
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター
- D) 問題領域専門家

24 / 39

あるスクラムチームがスプリントバックログのためにプロダクトバックログ項目を選択しました。

プロダクトバックログ項目を完了させるため、開発チームは何をしなければいけませんか？

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

25 / 39

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、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
- B) 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
- C) デイリースクラムにより、プロダクトオーナーは開発チームの進捗をレビューできる

26 / 39

デイリースクラムでは3つの質問について回答します。

これらの質問は次のうちどれですか？

- A) あなたの仕事の障害になっているのは何か？
- B) 顧客から受けた依頼はどれか？
- C) 次の仕事は誰が担当するのか？

27 / 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用に期間を延長するべきです。」

さて、期間は延長すべきでしょうか？

- A) 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。
- B) 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。
- C) 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。
- D) 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。

28 / 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

29 / 39

類推見積りを使用する場合、ストーリーポイントはどのようにユーザーストーリーに割り当てられますか？

- A) チームがストーリーポイントに同意する前に、開発チームの各メンバーがユーザーストーリーを個別に見積りする
- B) 開発チームはいくつかのリファレンスユーザーストーリーを使用し、それらをユーザーストーリーと比較する
- C) ユーザーストーリーは、相対的な労力に基づいてソートされ、見積りされたストーリーポイント数でグループ化される

30 / 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72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、56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となるでしょうか？

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

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

32 / 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

33 / 39

バーンダウンチャートのレビュー中に、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X軸上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) プロダクトバックログにいくつかの作業が追加された。
- B) プロダクトバックログからいくつかの作業が削除された。
- C) 開発チームが配分されたユーザーストーリー数未満で作業を完了した。
- D) 開発チームが配分されたユーザーストーリー数を超過して作業を完了した。

34 / 39

チームのベロシティの定義とは何ですか？

- A) どの程度のスピードでスプリントを完了しなければならないかについての共通の理解
- B) 1つ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の数
- C) 各スプリントの最適な仕掛り作業制限
- D) 完了したすべてのスプリントバックログ項目の合計

35 / 39

情報ラジエーターの主な利点は何ですか？

- A) プロダクトオーナーは作業手順と作業項目を視覚化できる。
- B) プロダクトオーナーは、手を入れる必要があるプロダクトバックログ項目を識別できる。
- C) すべての人が、情報ラジエーターから提供されるプロジェクトの状況と他のメッセージを理解できるようになる。
- D) 製品の総コストと顧客満足度に関する詳細が提供される。

36 / 39

あるスクラムチームが別のスクラムチームが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) スプリント振り返り
- D) スプリントレビュー

37 / 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) スクラムチームのスクラムマスターが特定の作業項目が完了した時に決める。

38 / 39

スクラム手法を使った業務には次のうちの契約種別が適応しており、ふさわしいでしょうか？

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

39 / 39

アジャイルワークスペース環境を設定する場合、チームコラボレーションに**最大の**価値をもたらすものは何ですか？

- A) 特定の機能について作業している同僚に更新情報を電子メールで送信する
- B) 分散型チームを確立する
- C) スクラムチーム全体でデイリースクラムコールを実施する
- D) 密なコミュニケーションを最大化する

# 解答集

1 / 39

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チーム
  - B) 自己組織的なチーム
  - C) よく訓練されたチーム
  - D) 経験豊富なチーム
- 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) 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。（参考文献 A : Agile Principles）
- C) 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。
- D) 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通常経験豊富なチームよりパフォーマンスが良いはずです。

2 / 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はありますが、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。（参考文献 : Agile Principles）

3 / 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) 顧客との協力より契約の交渉に価値を置く。
  - B) 変化への対応より計画を守ることに価値を置く。
  - C) 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) 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。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。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。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。（参考文献 A : The Agile Manifesto）

4 / 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、コメントし、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) テスト駆動開発
- 
- A) 不正解。コードレビューは作成し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。
  - 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2人の開発者が一緒に作業をするプラクティスです。1人がコーディングし、もう1人が確認してコメントします。（参考文献 A : Extreme Programming）
  - 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。



5 / 39

プロダクトオーナーの決定を却下できるのは誰ですか？

- A) CEO
- B) 顧客
- C) 開発チーム
- D) 誰も却下できない

- A) 不正解。プロジェクト全体を成功させるためには、組織全体がプロダクトオーナーの決定を尊重する必要があります。CEO を含め誰であっても、これらの決定を却下することを許可すべきではありません。
- B) 不正解。プロダクトオーナーは顧客と効果的にコミュニケーションし、この情報をベースに、すべての変更を取り込んでプロダクトバックログを継続して更新する必要がありますが、プロダクトオーナーが決定を下し、顧客はこの決定を却下することはできません。
- C) 不正解。開発チームはプロダクトオーナーにプロダクトバックログ項目を明確にするように依頼できますが、開発チームはプロダクトオーナーの決定を却下することはできません。組織全体がプロダクトオーナーの決定を尊重する必要があります。
- D) 正解。プロジェクト全体が成功するためには、組織全体がプロダクトオーナーの決定を尊重する必要があります。CEO を含め誰であっても、これらの決定を却下することを許可すべきではありません。  
(参考文献 A : Role 1 : The Product Owner)

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

- A) 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。
- B) 正解。顧客要望への対応はプロダクトオーナーの仕事です。プロダクトオーナーは、リリースを計画し、ビジネスの側面に注力します。(参考文献 A : Role 1 : The Product Owner)
- C) 不正解。スクラムマスタが最も理解していることは、スクラムチームの指導と進行遅延要因の排除についてです。

7 / 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) 開発チーム
  - B) プロダクトオーナー
  - C) スクラムマスタ
  - D) この種の報告はすべきではない
- A) 不正解。開発チームに相談が必要なことがあったとしても、報告書の作成を彼らの仕事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。
- B) 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。
- C) 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。（参考文献 A : Role 2 : The Scrum Master）
- 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。

8 / 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**責任は何でしょうか？

- 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責任です。（参考文献 A : Role 2 : The Scrum Master）

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

- A) 不正解。これは開発チームの仕事ではありません。
- B) 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。
- C) 正解。スクラムマスタの責任には、スクラム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、スクラムマスタは監査を実施することができます。（参考文献 A : Role 2: The Scrum Master）
- D) 不正解。テスターはスクラム内の役割ではありません。

10 / 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ユーザー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ユーザー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。
  - 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。（参考文献 A: Role 1: The Product Owner）
  - 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、事前に定義されているものです。スプリント内では完了の定義は変更しないものです。

11 / 39

開発チーム内および開発チーム間で、最も効率的かつ効果的に、情報を伝える方法は何ですか？

- A) 電子メール
  - B) 対面の会話
  - C) ソーシャルメディア
  - D) 電話
- A) 不正解。電子メールの使用にルールを適用すると、密なコミュニケーションが最大化される場合がありますが、情報を伝える最も効率的かつ効果的な方法ではありません。
- B) 正解。開発チーム内および開発チーム間で情報を伝える最も効率的かつ効果的な方法は、対面の会話を使用することです。（参考文献 A : Agile Principles）
- C) 不正解。ソーシャルメディアは、開発チーム内および開発チーム間で情報を伝えるするための良い方法ではありません。
- D) 不正解。電話によるコミュニケーションは、情報を伝える最良の方法ではありません。また、密なコミュニケーションが最大化されるわけでもありません。

12 / 39

スプリント中に、この開発チームの1人のメンバーがある仕事に取り掛かっています。

この仕事に責任があるのは誰ですか？

- A) 開発チーム
  - B) 開発チームメンバー
  - C) プロダクトオーナー
  - D) スクラムマスタ
- A) 正解。タスクはスプリント中に1人のメンバーに割り当てられる場合がありますが、開発チーム全体がその仕事に対して責任を負うこととなります。個別のメンバーが仕事を所有することはありません。（参考文献 A : Role 3 : The Development Team）
- B) 不正解。仕事は開発チームの1人のメンバーに割り当てられる場合がありますが、開発チーム全体がその仕事に責任を持ちます。
- C) 不正解。プロダクトオーナーは、割り当てられた仕事については責任を負いません。プロダクトオーナーは、プロダクトバックログについて責任を負います。
- D) 不正解。スクラムマスタはある仕事ではなく、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。

13 / 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) 開発チームメンバー
- B) プロダクトオーナー
- C) プロジェクトマネージャ
- D) スクラムマスタ

- A) 不正解。開発チームは、スプリントバックログ項目の開発を主に行います。
- B) 不正解。プロダクトオーナーは、プロダクトバックログを担当します。
- C) 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。
- D) 正解。この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。（参考文献 A : Role 2 : The Scrum Master）

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) とにかく完了するまで
- B) 3～6時間
- C) 3～6日

- A) 不正解。スプリント計画会議には、1か月間のスプリントで最大8時間のタイムボックスが割り当てられます。3日から6日を計画だけに費やすのは明らかに長すぎます。
- B) 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。（参考文献 A : Event 1 : The Sprint、B : Sprint Planning）
- C) 不正解。計画は重要ですが、長い時間を費やすことはできません。3日から6日はあまりにも長すぎます。

15 / 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（XP）にて行われるブレインストームセッション
  - 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) スクラムフレームワークにおける反復の1つ
  - D) プロジェクト完了のために開発チームが長期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。（参考文献 A : Event 1 : The Sprint）
- D) 不正解。最終反復はリリーススプリントです。開発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。

16 / 39

スプリントで発生する、リリース可能な製品の一部は何ですか？

- A) 特定の機能
  - B) 機能性
  - C) プロダクトバックログ
  - D) インクリメント
- A) 不正解。特定の機能は、リリース可能な製品の一部となる可能性がある要素の1つであり、これはインクリメントになります。
- B) 不正解。機能性は、リリース可能な製品の一部となる可能性がある要素の1つであり、これはインクリメントになります。
- C) 不正解。プロダクトバックログは、最終製品の範囲を示します。そのため、プロジェクトで作業しているスクラムチームの数に関係なく、プロダクトバックログは1つだけにする必要があります。
- D) 正解。インクリメントは、スプリントで発生するリリース可能な製品の一部です。（参考文献 A : Artifact 3 : Increment）

17 / 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) 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
- C) 時間と場所を一定にすることで、複雑さを最小限に抑えることができるため

- A) 不正解。会議室の予約は必須ではありません。
- B) 不正解。スクラムにはプロジェクトマネージャはいません。
- C) 正解。デイリースクラムは、毎日同じ時間と場所で行う必要があります。これにより複雑さが緩和されます。（参考文献 B : Daily Scrum）

18 / 39

スクラムチームの開発チームメンバーは、別のスクラムチームのシニア技術アーキテクトが製品に関する貴重な知見とフィードバックを持っていると感じています。

このようなフィードバックを求める**最良のイベント**は何ですか？

- 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。スプリント中にフィードバックを求めることは賢明ではありません。スプリント中は、スプリントバックログ項目が変更されないようにして、作業ペースに影響がでないようにします。
- B) 不正解。スプリント計画会議は、まさに、計画のための会議でなければならず、フィードバックを求めるためのイベントではありません。
- C) 不正解。スプリント振り返りでは、製品の作成に使用されるスクラムプロセスを、スクラムチーム自体で確認する必要があります。
- D) 正解。これは、スプリント終了時に行われる会議であり、スクラムチームと他の関係者が集合し、現在のスプリントの完了した項目を提示して検査します。この会議は、フィードバックを収集し、変更要求を速やかに提起することを目的としています。（参考文献 A : Event 4 : Sprint Review）

19 / 39

スプリントの途中で、チームはすべてのスプリントバックログ項目を完了しました。

ここで実行する**最良**のアクションは何ですか？

- A) スプリントの残りをキャンセルし、新しい項目がある新しいスプリントを開始する
  - B) スプリントの期間を延長し、完成した品目に追加の機能を追加できるかどうかを確認する
  - C) プロダクトバックログの上部から次の項目を選択し、スプリントバックログに追加する
  - D) 現在のスプリントの期間を短縮し、次のスプリントも短縮する
- 
- A) 不正解。スプリントの目標が古くなった場合、スプリントはキャンセルされる場合があります。この場合、スプリントの目標はまだ有効であるため、スプリントをキャンセルすべきではありません。
  - B) 不正解。スプリントを延長しないでください。スクラムでは、タイムボックスが拡張されることはありません。
  - C) 正解。すべての項目がスプリントの途中で完了した場合、プロダクトバックログの上部から次の項目をスプリントバックログに追加できます。（参考文献 A : Done with all Items in the Middle of the Sprint）
  - D) 不正解。スプリントが開始されると、その期間は固定され、短縮または延長することはできません。次のスプリントを短縮するのではなく、次のスプリントにより多くの作業を選択することをお勧めします。

20 / 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) バックログとなったタイミング、費用、リスク
  - B) バックログとなったタイミング、費用、規模
  - C) 便益性、費用、リスク
  - D) 便益性、費用、規模
- 
- A) 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。
  - B) 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。また、規模はプロダクトバックログ項目の順序とは関連ありません。
  - C) 正解。これらの3つプロダクトバックログ項目の住専順として適しています。（参考文献 A : Ordering the Product Backlog Items）
  - D) 不正解。規模はプロダクトバックログ項目の順序には関係がありません。



21 / 39

「INVEST」の「S」は、「small（小さい、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最後尾にある項目
  - C) プロダクトバックログの先頭にある項目
  - 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だけが、最初の実現しなければならない項目であるため、最も詳しく説明する必要があります。
- B) 不正解。順位が低いプロダクトバックログ項目ほど、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。
- C) 正解。プロダクトバックログの先頭にある項目だけがsmallであるべきです。なぜならば、先頭項目は、スプリントに組み込めるように正確に定義されているものだからです。（参考文献 A : Artifact 1 : Product Backlog）
- 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。

22 / 39

スクラムチームは、ユーザーストーリーを「完了」とする前に遂行しなければならない項目のチェックリストを明確に定義する必要があります。

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、残りの作業量を時間に対して示すものです。スプリント中に完了する必要がある項目のチェックリストを示すものではありません。
- B) 正解。完了の定義は、ユーザーストーリー（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。（参考文献 A: Definition of Done）
- C) 不正解。プロダクトバックログは、最終的なプロダクトで必要となる可能性があるすべての対象のオーダーリストです。
- D) 不正解。スプリントバックログには、現在のスプリントの中で完了すべき、プロダクトバックログで選択された項目が含まれます。

23 / 39

あるプロダクトオーナーがひとつのユーザーストーリーを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ストーリーを完了するまでに5日間かかると考えています。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) 開発チーム
- B) プロダクトオーナー
- C) スクラムマスター
- D) 問題領域専門家

- A) 正解。開発チームはすべての見積りを担当します。他の役割から影響を受けるかもしれませんが、作業を実行する担当が最終的な見積りを立てます。（参考文献 B : Product Backlog）
- B) 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。
- C) 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。
- D) 不正解。スクラムでは問題領域専門家は存在しません。

24 / 39

あるスクラムチームがスプリントバックログのためにプロダクトバックログ項目を選択しました。

プロダクトバックログ項目を完了させるため、開発チームは何をしなければいけませんか？

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

- A) 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。完了の定義は、スプリントバックログ項目がいつ完了するかを決定します。
- B) 不正解。開発チームは、完了の定義の中で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。
- C) 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を決定します。（参考文献 A : Definition of Done）

25 / 39

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、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
- B) 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
- C) デイリースクラムにより、プロダクトオーナーは開発チームの進捗をレビューできる

- A) 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。1) 前回の会議のあと、何を実行したのか？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？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。（参考文献 A: Event 3: Daily Scrum)
- B) 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。
- 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、デイリースクラムは、開発チームの進捗についてプロダクトオーナーから最新情報を入手するためのものではありません。

26 / 39

デイリースクラムでは3つの質問について回答します。

これらの質問は次のうちどれですか？

- A) あなたの仕事の障害になっているのは何か？
- B) 顧客から受けた依頼はどれか？
- C) 次の仕事は誰が担当するのか？

- 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回答する質問の1つです。（参考文献 A: Event 3: Daily Scrum)
- B) 不正解。新しい依頼は、プロダクトオーナーによって、プロダクトバックログに追加される必要があり、デイリースクラムで話し合うものではありません。
- C) 不正解。デイリースクラムは、仕事を分割する場ではありません。

27 / 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用に期間を延長する必要があります。」

さて、期間は延長すべきでしょうか？

- A) 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。
  - B) 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。
  - C) 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。
  - D) 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。
- 
- A) 正解。スクラムマスタは、多くの過去の作業実績を踏まえたうえで、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。（参考文献 A : Event 1 : The Sprint）
  - B) 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。
  - C) 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。
  - D) 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。

28 / 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。（参考文献 A : Planning Poker）
  - C) 不正解。これは類推見積りです。

29 / 39

類推見積りを使用する場合、ストーリーポイントはどのようにユーザーストーリーに割り当てられますか？

- A) チームがストーリーポイントに同意する前に、開発チームの各メンバーがユーザーストーリーを個別に見積りする
  - B) 開発チームはいくつかのリファレンスユーザーストーリーを使用し、それらをユーザーストーリーと比較する
  - C) ユーザーストーリーは、相対的な労力に基づいてソートされ、見積りされたストーリーポイント数でグループ化される
- A) 不正解。これは、プランニングポーカーを使用してストーリーポイントをユーザーストーリーに割り当てる方法です。
- B) 不正解。これは、三角測量を使用してすべてのユーザーストーリーのストーリーポイントを見積もる開発チームの説明です。
- C) 正解。これが、類推見積りを使用してストーリーポイントを割り当てる方法です。（参考文献 A：Affinity Estimation）

30 / 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72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、56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にと言われました。

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となるでしょうか？

- A) 5
  - B) 7
  - C) 8
  - D) 10
- A) 不正解。現在のベロシティを考えると、5回のスプリントでは不足です。
- B) 正解。このチームのベロシティは $72 \div 8$ で、9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 $56 \div \text{ベロシティ}$  ( $56 \div 9 = 6.2$ ) 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。（参考文献 A: Unfinished Work vs. Velocity）
- C) 不正解。8回は過去のスプリント回数です。ストーリーポイントの量が類似している場合を除き、次のプロジェクトでも同数のスプリントが必要であると想定する理由はありません。
- 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。次のプロジェクトのスプリント回数ではありません。

31 / 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（小さい、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記述の長さ
  - B) ユーザーストーリーの実現に必要なスプリントの数
  - C) 関与するチームメンバーの人数
  - D) 必要なストーリーポイント数または理想時間
- A) 不正解。テキストは必要十分でなければいけません、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。
- B) 不正解。1回のスプリントでは1つのユーザーストーリーを実現します。
- C) 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つのユーザー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。
- D) 正解。プロダクトバックログの最初に来るユーザーストーリー、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。（参考文献 A: Artifact 1: Product Backlog）

32 / 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。（参考文献 A: Burn-Down Chart）
- 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。

33 / 39

バーンダウンチャートのレビュー中に、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X軸上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) プロダクトバックログにいくつかの作業が追加された。
  - B) プロダクトバックログからいくつかの作業が削除された。
  - C) 開発チームが配分されたユーザーストーリー数未満で作業を完了した。
  - D) 開発チームが配分されたユーザーストーリー数を超過して作業を完了した。
- A) 不正解。作業が追加された場合、グラフの線は上に行くのではなく、水平軸より下になります。作業完了線が水平軸に達しても、まだ作業は残ります。追加作業がこれに該当します。
- B) 正解。作業がチャートから削除されると、線が水平軸の上に移動します。チャートの最下部に作業完了線が到達すると、グラフにまだ0と表示されていなくても、作業を行う必要はありません。（参考文献 A : Burn Down Bars）
- C) 不正解。グラフの最下点は、リリースのためにどれほどの残作業があるかを示し、スプリント内でどれだけ作業を完了したかを示すものではありません。
- D) 不正解。グラフの最下点は、リリースのためにどれほどの残作業があるかを示し、スプリント内でどれだけ作業を完了したかを示すものではありません。

34 / 39

チームのベロシティの定義とは何ですか？

- A) どの程度のスピードでスプリントを完了しなければならないかについての共通の理解
  - B) 1つ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の数
  - C) 各スプリントの最適な仕掛り作業制限
  - D) 完了したすべてのスプリントバックログ項目の合計
- A) 不正解。ベロシティは、チームがスプリントで実行できるストーリーポイントの数、理想的な時間数、または理想的な日数です。
- B) 正解。ベロシティは特定の期間で完了した作業単位の数です。（参考文献 A : Velocity）
- C) 不正解。仕掛り作業制限はかんばんボードで使用され、スプリントでは使用されません。
- D) 不正解。これはベロシティの見積りに使用できますが、ベロシティを定義する方法ではありません。

35 / 39

情報ラジエーターの主な利点は何ですか？

- A) プロダクトオーナーは作業手順と作業項目を視覚化できる。
  - B) プロダクトオーナーは、手を入れる必要があるプロダクトバックログ項目を識別できる。
  - C) すべての人が、情報ラジエーターから提供されるプロジェクトの状況と他のメッセージを理解できるようになる。
  - D) 製品の総コストと顧客満足度に関する詳細が提供される。
- A) 不正解。かんばんボードは情報ラジエーターですが、プロダクトオーナーが作業手順を視覚化できるようにすることを目的としていません。
- B) 不正解。情報ラジエーターは、改良が必要なプロダクトバックログ項目を識別しません。
- C) 正解。情報ラジエーターの利点は、情報ラジエーターが提供する開発プロジェクトの状況やその他のメッセージを関係者全員が理解できるようにし、プロジェクトの透明性が向上することです。（参考文献 A：Information Radiators）
- D) 不正解。これは、プロダクトの実装後の評価に関係しています。この評価では、プロダクト開発のコストが測定され、製品の顧客満足度の評価が開始される場合もあります。

36 / 39

あるスクラムチームが別のスクラムチームが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) スプリント振り返り
  - D) スプリントレビュー
- A) 不正解。デイリースクラムは、開発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。（参考文献 A：Daily Scrums）
- C) 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。
- D) 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。



37 / 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) スクラムチームのスクラムマスタが特定の作業項目が完了した時に決める。
- 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かみ合い、完了状態も同一であることとなります。（参考文献 A : Artifacts）
- 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。

38 / 39

スクラム手法を使った業務には次のうちの契約種別が適応しており、ふさわしいでしょうか？

- A) 契約種別「固定価格」
  - B) 契約種別「時間と方法または固定単位」
  - C) 上記以外
- A) 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。
- B) 正解。これは、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。プロジェクトの料金が固定されては、順応性を確保するのは困難です。（参考文献 A : Contract Types）
- C) 不正解。契約種別「時間と方法または固定単位」が、スクラムを適切に機能させる方法です。

39 / 39

アジャイルワークスペース環境を設定する場合、チームコラボレーションに**最大の**価値をもたらすものは何ですか？

- A) 特定の機能について作業している同僚に更新情報を電子メールで送信する
  - B) 分散型チームを確立する
  - C) スクラムチーム全体でデイリースクラムコールを実施する
  - D) 密なコミュニケーションを最大化する
- A) 不正解。スクラムチームの全員は、同僚とコミュニケーションするときに、電子メールでコピーする必要があります。これにより、特に分散したチームメンバーと作業する場合に、スクラムチーム全体のコミュニケーションが最大限に促進されます。
- B) 不正解。アジャイルワークスペースの最も効果的なタイプは、浸透圧通信の機会を最大化するために、スクラムチームが単一の部屋に配置される場合です。
- C) 不正解。アジャイルワークスペースの最も効果的なタイプは、密なコミュニケーションの機会を最大化するために、スクラムチームが単一の部屋に集まることです。
- D) 正解。密なコミュニケーションを最大化することをお勧めします。これは主に、適切に集合することによって行われます。（参考文献 A : Osmotic Communication）

## 評価

次の表に、本模擬試験問題の正解を示します。

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

## EXIN の連絡先

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

