

SECRETARIA DE ESTADO DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO DO ESTADO DE RORAIMA (SEPLAN/RR)

CARGO 2: ANALISTA DE PLANEJAMENTO E ORÇAMENTO ESPECIALIDADE: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Prova Discursiva
Aplicação: 08/01/2023

PADRÃO DE RESPOSTA DEFINITIVO

1 A seguir, constam os valores do XP.

- Comunicação: para que os desenvolvedores possam compreender precisamente o que o cliente necessita e para que o próprio cliente tenha ciência das possibilidades, da estrutura e dos objetivos do sistema, o *Extreme Programming* propõe conversas presenciais e diretas entre as partes.
- Simplicidade: para evitar desperdícios, para reduzir custos e tempo e para que o *design* e as funcionalidades sejam os mais fáceis possíveis de se utilizar, o XP procura priorizar o que é absolutamente necessário para o projeto.
- *Feedback*: para garantir retornos e comentários constantes, precoces e em ciclos curtos sobre as práticas realizadas durante o processo e, por conseguinte, garantir ajustes rápidos e mais precisos.
- Coragem: para estar aberto a mudanças, encarar as falhas, aceitar os *feedbacks*, propor melhorias e saber dizer não, quando necessário, o que, por sua vez, significa confiar no processo.
- Respeito: para que se atenda a uma das premissas do XP, que é o trabalho em equipe, é preciso que os membros se respeitem, aceitem sugestões, colaborem entre si e prezem por um bom relacionamento.

2 A seguir, constam as práticas do XP.

- Jogo de planejamento: prática que define o escopo a ser desenvolvido na iteração seguinte; para essa definição de escopo, é necessário priorizar as necessidades de negócio (ponto de vista do cliente) em conjunto com as estimativas técnicas (ponto de vista dos programadores), de modo que, se o planejamento estiver sendo falho, será necessário atualizá-lo.
- Entregas frequentes: durante a iteração de uma ou duas semanas, o que estiver com *status* de pronto deve ser entregue ao cliente, assim, a equipe recebe o *feedback* mais rapidamente, ou seja, não se deve esperar todo o projeto estar concluído, já que a entrega deve ser frequente.
- Uso de metáforas: metáforas devem guiar o desenvolvimento por meio da simplificação e do compartilhamento das histórias de usuário com todos.
- Projeto simplificado: projeto, quanto mais simples, mais rápido de ser desenvolvido, por isso, deve-se evitar complexidades desnecessárias, as quais, por sua vez, devem ser removidas sempre que forem descobertas, ação que mantém o ritmo e a qualidade do produto.
- Testes: tudo deve ser testado, logo, programadores devem utilizar as práticas de TDD para melhorar a qualidade do produto.
- Refatoração: outra prática necessária para melhorar o *design* e a qualidade do produto é reestruturar o sistema sem alterar o seu comportamento, a fim de que, sempre que possível, se remova a duplicidade, melhore e simplifique o que já existe e torne-o mais flexível.
- Programação em pares: desenvolvimento guiado pela programação em par, ou seja, todo o sistema é implementado por dois programadores em uma única máquina.
- Propriedade coletiva: códigos não têm um dono, ou seja, caso um profissional note que é necessário fazer uma melhoria (refatorar), ele deve realizar a alteração e não esperar pelos outros, pois todos podem modificar qualquer parte do código a qualquer momento.

- Integração contínua: integração contínua possibilita o atingimento do objetivo de entrega constante, por isso, as versões do sistema devem ser integradas e atualizadas várias vezes ao dia, cada vez que uma nova tarefa for concluída.
- Ritmo sustentável: tempo de trabalho semanal de quarenta horas no máximo, ou seja, deve-se trabalhar por, no máximo, oito horas diárias durante cinco dias e evitar fazer horas extras, pois isso reduz a produtividade.
- Cliente presente: comunicação constante é necessária, dessa forma, deve-se incluir sempre um cliente real no time.
- Padrões de codificação: padrões devem ser utilizados, assim, os programadores escreverão seus códigos respeitando as regras, o que criará uma comunicação por meio do código.

3 A seguir, constam os três papéis dos membros da equipe XP.

- Programador: o programador é essencial ao XP, pois o seu principal foco é a implementação; a diferença que existe entre um programador de outras metodologias e um do XP é que, no XP, ele precisa, por exemplo, preocupar-se com comunicação, com *design* do sistema, com testes unitários.
- Cliente: o programador é quem implementa e o cliente é quem sabe o que deve ser implementado, ou seja, é quem conhece o produto; o título de cliente é dado à pessoa responsável por escrever as histórias de usuário, por defender os interesses do cliente e por saber dar valor às histórias (valor do ponto de vista de importância ao negócio).
- Testador: o programador faz os testes unitários e o testador responsabiliza-se pelos testes funcionais e pela sua execução frequente.
- Rastreador: o rastreador é a consciência da equipe, o responsável por finalizar a iteração e por oferecer uma visão global do andamento do sistema, papel que exige habilidade de coleta de informação e boa comunicação interpessoal.
- Treinador: as equipes XP possuem um treinador que é o responsável pelo processo como um todo e por manter o XP funcionando.
- Consultor: as equipes XP podem chamar um consultor *ad hoc* quando for necessário.
- Patrocinador: a pessoa que ocupa a mais alta posição hierárquica e dá as ordens.

QUESITOS AVALIADOS

Quesito 1 – Indicação e descrição de três valores do XP

0 – Não citou nem descreveu nenhum valor.

1 – Citou apenas um valor, sem descrevê-lo corretamente.

2 – Citou dois valores, sem descrevê-los corretamente ou citou apenas um valor, descrevendo-o corretamente.

3 – Citou três valores, sem descrevê-los corretamente ou citou apenas dois valores, descrevendo-os corretamente.

4 – Citou os três valores, descrevendo-os corretamente.

Quesito 2 – Indicação e descrição de três práticas do XP

0 – Não citou nem descreveu nenhuma prática.

1 – Citou apenas uma prática, sem descrevê-la corretamente.

2 – Citou duas práticas, sem descrevê-las corretamente ou citou apenas uma prática, descrevendo-a corretamente.

3 – Citou três práticas, sem descrevê-las corretamente ou citou apenas duas práticas, descrevendo-as corretamente.

4 – Citou três práticas, descrevendo-as corretamente.

Quesito 3 – Indicação e descrição de três papéis dos membros da equipe XP

0 – Não citou nem descreveu nenhum papel.

1 – Citou apenas um papel, sem descrevê-lo corretamente.

2 – Citou dois papéis, sem descrevê-los corretamente ou citou apenas um papel, descrevendo-o corretamente.

3 – Citou três papéis, sem descrevê-los corretamente ou citou apenas dois papéis, descrevendo-os corretamente.

4 – Citou os três papéis, descrevendo-os corretamente.