

## **Примерные оценочные материалы, применяемые при проведении промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)**

### **«Гибкие методологии разработки ПО»**

#### **Примерный перечень вопросов**

- 1. Какое утверждение объясняет следующую ценность Agile-манифеста? "Работающий продукт важнее исчерпывающей документации":**
  - a. если написание некоторой документации входит в политику компании, эту документацию следует создать**
  - b. если исчерпывающая документация действительно необходима для продукта, ее следует создать**
  - c. необходима только та документация, которая доступна пользователям в работающем продукте (руководство пользователя)**
  - d. до тех пор, пока первая версия продукта не поставлена пользователям, написание документации не имеет смысла**
- 2. Какое утверждение объясняет следующий принцип Agile-манифеста? "На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны ежедневно работать вместе."**
  - a. представители бизнеса и разработчики должны быть на связи, чтобы синхронизировать понимание связанных с проектом потребностей бизнеса/пользователей**
  - b. представители бизнеса и разработчики должны встречаться ежедневно, чтобы обсуждать вопросы, неясности в требованиях и т.п.**
  - c. разработчики должны присутствовать (хотя бы в удаленном формате) на совещаниях представителей бизнеса, посвященных новым требованиям к продукту**

- d. представители бизнеса должны вовлекаться в Agile-команду в т.ч. в роли тестировщиков, а короткие ежедневные совещания (стендапы) нужны для синхронизации внутри команды
3. В чём заключается ключевое преимущество Agile по сравнению с «водопадным» подходом (Waterfall):
- a. в Agile все работают как одна команда, и поэтому меньше проблем с коммуникациями
  - b. в Agile стоимость разработки понижается за счет повышения производительности
  - c. **Agile позволяет уменьшить стоимость ошибок, которые неизбежно возникают в сложных условиях**
  - d. в Agile меньше простоя ресурсов
4. Какое из следующих заявлений соответствует образу мышления Agile?
- a. Подрядчик говорит заказчику: «Давайте опишем в контракте детально, чего хотят ваши пользователи. Мы понимаем, что это описание может измениться, но тогда мы подпишем дополнительное соглашение к контракту»
  - b. Скрам-мастер говорит разработчикам: «Вам нет смысла лично встречаться всего лишь на 15 минут, предлагаю вместо этого созвон по скайпу в то же время»
  - c. Менеджер докладывает заказчику о статусе проекта и говорит: «Мы закончили с требованиями и проектированием нашего решения, так что сделано 50% общего объема работ»
  - d. **Менеджер говорит разработчикам: «Мы месяц назад закончили фичу X, но заказчик просит изменение этой фичи, так как пользователи недовольны. Можем ли мы реализовать это изменение?»**
5. Что такое бэклог спринта?
- a. Доска с тремя колонками – Сделать, В работе, Готово – и с размещенными на ней карточками задач

- b. Список задач, которые необходимо выполнить разработчикам, для того чтобы реализовать инкремент продукта
  - c. **Цель спрингта, набор элементов бэклога продукта, выбранных для реализации в спрингте, а также план по их реализации в инкременте продукта**
6. На ежедневном скраме между двумя разработчиками возник спор о правильной трактовке пользовательской истории. Как следует продолжать встречу?
- a. Проблему следует вынести на обзор спрингта и обсудить ее с заинтересованными лицами
  - b. **Этим двум разработчикам следует обсудить проблему в тот же день после встречи, и если противоречие сохранится – обратиться к владельцу продукта**
  - c. Следует сразу на встрече довести проблему до решения, поскольку она выходит за рамки компетенций двух разработчиков
  - d. Следует оценить, сколько времени займет обсуждение проблемы, и продолжить ее обсуждение в случае, если оно не займет дольше 15 минут
7. На какой вопрос (среди прочих) должен быть получен ответ в ходе планирования спрингта?
- a. Когда будет произведен релиз очередной версии продукта?
  - b. Каких специалистов необходимо дополнительно привлечь для разработки инкремента спрингта?
  - c. **Что мы можем реализовать в инкременте продукта к концу спрингта?**
  - d. Кто из разработчиков отвечает за реализацию взятых в спрингт элементов бэклога?
8. Какие утверждения о Scrum являются верными?

- a. Scrum – это единственный Agile-подход, реализующий последнюю ценность Agile-манифеста: «Готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану»
- b. Scrum – это набор правил (фреймворк), реализующий принципы Прозрачности, Инспекции и Адаптации
- c. Scrum реализует итеративно-инкрементальный подход к разработке сложных продуктов
- d. Scrum поручает работу над продуктом самоуправляемым командам, способным разрабатывать продукт без посторонней помощи

**9.** Кто отвечает за формулировку цели спрингта?

- a. Скрам-команда
- b. Разработчики
- c. Владелец продукта
- d. Скрам-мастер
- e. Ключевые заинтересованные лица

**10.**Что является результатом обзора спрингта?

- a. Перечень улучшений, которые скрам-команда реализует в следующем спрингте
- b. Пересмотренный бэклог продукта, определяющий возможные элементы бэклога следующего спрингта
- c. Общее понимание того, что может быть сделано в Инкременте продукта и как будет выполнена работа, необходимая для создания Инкремента
- d. Общее понимание прогресса, достигнутого на пути к цели спрингта, и сколько еще осталось для реализации этой цели