



01 - As histórias descrevem resultados requisitados?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES

02 - As histórias descrevem características requisitadas?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES

03 - As histórias descrevem funcionalidades requisitadas?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES



Universidade de Brasília

Faculdade UnB Gama

04 - Cada história foi escrita pelo cliente?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de "Ouvir" conduz à criação de um conjunto de "histórias" (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES

05 - Cada história foi registrada em uma ferramenta de acompanhamento?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de "Ouvir" conduz à criação de um conjunto de "histórias" (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES

06 - O cliente atribuiu prioridade às histórias?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de "Ouvir" conduz à criação de um conjunto de "histórias" (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES



Universidade de Brasília

Faculdade UnB Gama

07 - A prioridade atribuída baseou-se no valor de negócio global?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES

08 - Os desenvolvedores atribuíram um custo estimado às histórias?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES

09 - O custo foi medido em semanas de desenvolvimento?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: FELIPE GUIMARÃES



10 - Histórias com custo acima de três semanas foram subdivididas?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de "Ouvir" conduz à criação de um conjunto de "histórias" (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: TIAGO LEMES

11 - As histórias subdivididas receberam nova atribuição de valor?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de "Ouvir" conduz à criação de um conjunto de "histórias" (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: TIAGO LEMES

12 - As histórias subdivididas receberam nova atribuição de custo?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 88

A atividade de "Ouvir" conduz à criação de um conjunto de "histórias" (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócios global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

Autor: TIAGO LEMES



13 - Clientes e desenvolvedores colaboraram para agrupar histórias para o próximo incremento de software?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 89

Clientes e desenvolvedores trabalham juntos para decidir como agrupar histórias para a versão seguinte (o próximo incremento de software) a ser desenvolvida pela equipe XP. Conseguinto chegar a um *compromisso básico* (concordância sobre quais histórias serão incluídas, data de entrega e outras questões de projeto) para uma versão, a equipe XP ordena as histórias a ser desenvolvidas em uma das três formas: (1) todas serão implementadas imediatamente (em um prazo de poucas semanas), (2) as histórias de maior valor serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro ou (3) as histórias de maior risco serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro.

Autor: TIAGO LEMES

14 - Houve concordância sobre quais histórias seriam incluídas?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 89

Clientes e desenvolvedores trabalham juntos para decidir como agrupar histórias para a versão seguinte (o próximo incremento de software) a ser desenvolvida pela equipe XP. Conseguinto chegar a um *compromisso básico* (concordância sobre quais histórias serão incluídas, data de entrega e outras questões de projeto) para uma versão, a equipe XP ordena as histórias a ser desenvolvidas em uma das três formas: (1) todas serão implementadas imediatamente (em um prazo de poucas semanas), (2) as histórias de maior valor serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro ou (3) as histórias de maior risco serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro.

Autor: TIAGO LEMES



15 - As histórias foram ordenadas priorizando maior valor de negócio?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 89

Cientes e desenvolvedores trabalham juntos para decidir como agrupar histórias para a versão seguinte (o próximo incremento de software) a ser desenvolvida pela equipe XP. Conseguinte chegar a um *compromisso básico* (concordância sobre quais histórias serão incluídas, data de entrega e outras questões de projeto) para uma versão, a equipe XP ordena as histórias a ser desenvolvidas em uma das três formas: (1) todas serão implementadas imediatamente (em um prazo de poucas semanas), (2) as histórias de maior valor serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro ou (3) as histórias de maior risco serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro.

Autor: TIAGO LEMES

16 - As histórias foram ordenadas priorizando maior risco?

Referência: Roger S. Pressman – Engenharia de Software Uma Abordagem Profissional. Cap. 3 – Desenvolvimento Ágil, p 89

Cientes e desenvolvedores trabalham juntos para decidir como agrupar histórias para a versão seguinte (o próximo incremento de software) a ser desenvolvida pela equipe XP. Conseguinte chegar a um *compromisso básico* (concordância sobre quais histórias serão incluídas, data de entrega e outras questões de projeto) para uma versão, a equipe XP ordena as histórias a ser desenvolvidas em uma das três formas: (1) todas serão implementadas imediatamente (em um prazo de poucas semanas), (2) as histórias de maior valor serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro ou (3) as histórias de maior risco serão deslocadas para cima no cronograma e implementadas primeiro.

Autor: TIAGO LEMES

17 - As histórias de usuários descrevem “o que” deve ser feito e não “como”?

Referência: SERRANO, Milene; SERRANO, Maurício. Aula 15 - Requisitos, p. 11, 2023.



Autor: TIAGO LEMES