

ANEXO V

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE	
<b>FICHA DE EXPECTATIVA DE RESPOSTA DA PROVA ESCRITA</b>	
Edital nº:	35/2017
Carreira:	( X ) MAGISTÉRIO SUPERIOR ( ) MAGISTÉRIO EBTT
Unidade Acadêmica:	Unidade Acadêmica Especializada em Ciências Agrárias – Escola Agrícola de Jundiá
Área de Conhecimento:	Informática (EAJ)

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO PARA TODAS AS QUESTÕES DISCURSIVAS**

- Clareza e propriedade no uso da linguagem;
- Coerência e coesão textual;
- Domínio dos conteúdos, evidenciando a compreensão dos temas objeto da prova;
- Domínio e precisão no uso de conceitos;
- Coerência no desenvolvimento das ideias e capacidade argumentativa.

**QUESTÃO 1: Cite e explique as Áreas de Conhecimento da Gerência de Projetos segundo o PMBOK. Valor (0,00 a 2,00 pts)**

*É esperado que o candidato cite e explique todas as 9 (nove) áreas de conhecimento da Gerência de Projetos segundo o PMBOK.*

*1-Gerência da Integração do Projeto descreve os processos necessários para assegurar que os diversos elementos do projeto sejam adequadamente coordenados.*

*2-Gerência do Escopo do Projeto descreve os processos necessários para assegurar que o projeto contemple todo o trabalho requerido, e nada mais que o trabalho requerido, para completar o projeto com sucesso.*

*3-Gerência do Tempo do Projeto descreve os processos necessários para assegurar que o projeto termine dentro do prazo previsto.*

*4-Gerência do Custo do Projeto descreve os processos necessários para assegurar que o projeto seja completado dentro do orçamento previsto.*

*5-Gerência da Qualidade do Projeto descreve os processos necessários para assegurar que as necessidades que*



originaram o desenvolvimento do projeto serão satisfeitas.

**6-Gerência dos Recursos Humanos do Projeto** descreve os processos necessários para proporcionar a melhor utilização das pessoas envolvidas no projeto.

**7-Gerência das Comunicações do Projeto** descreve os processos necessários para assegurar que a geração, captura, distribuição, armazenamento e pronta apresentação das informações do projeto sejam feitas de forma adequada e no tempo certo.

**8-Gerência dos Riscos do Projeto** descreve os processos que dizem respeito à identificação, análise e resposta a riscos do projeto.

**9-Gerência das Aquisições do Projeto** descreve os processos necessários para a aquisição de mercadorias e serviços fora da organização que desenvolve o projeto.

**10-Gerência de Partes Interessadas:** descreve os processos necessários para a identificação, planejamento, engajamento e gerenciamento das partes interessadas.

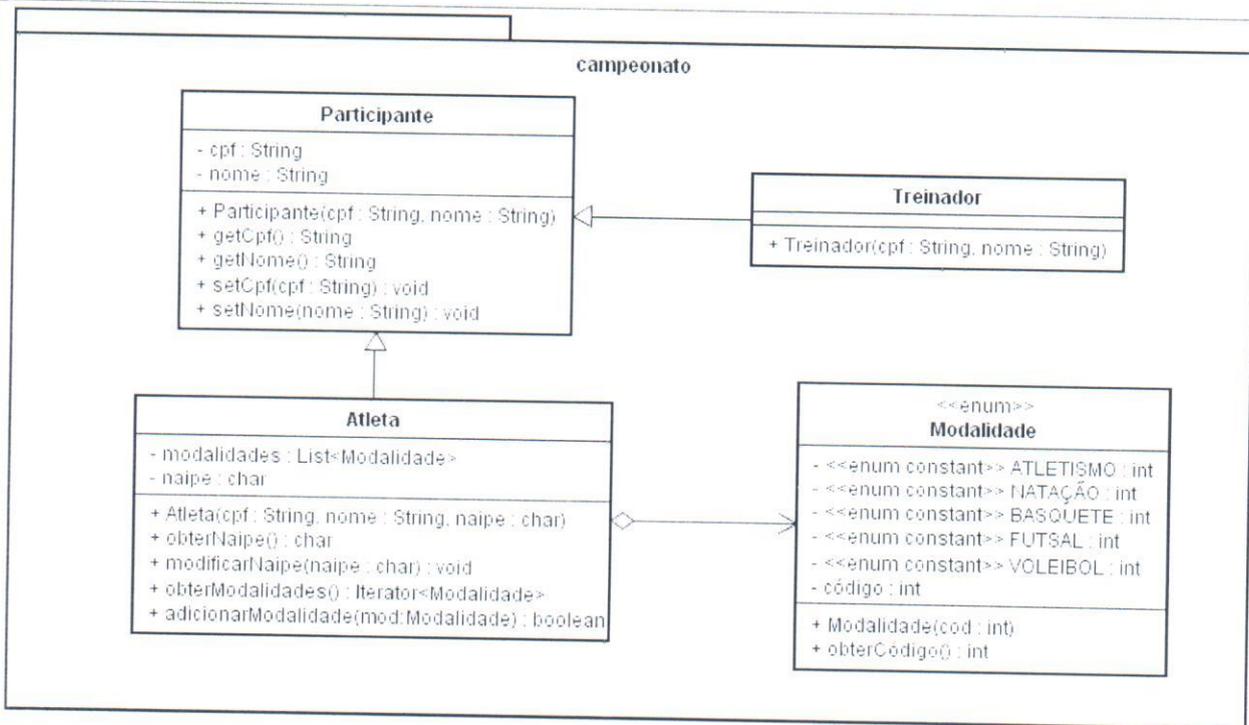
**QUESTÃO 2:** Com base na análise dos Códigos 1, 2, 3, 4, 5 e 6, disserte sobre os conceitos fundamentais, também conhecidos como “pilares”, da Programação Orientada a Objetos. Em sua resposta utilize os Códigos 1, 2, 3, 4, 5 e/ou 6 para identificar, quando possível, a(s) linha(s) onde cada um dos conceitos é utilizado.  
(Valor 2,0 pts.) Valor (0,00 a 2,00 pts)

*Encapsulamento: Classes (e seus objetos) encapsulam seus atributos e métodos, ou seja, contêm seus atributos e métodos. No código explicitado, os atributos das classes Veículo (linha 2), Avião (linha 2), Carro (linha 2) e Prédio(linha 2) são privados e não podem ser acessados externamente de forma direta por estarem encapsulados.*

*Herança (implementada através do extends): Uma nova classe (classe-filha ou subclasse) de objetos pode ser criada convenientemente por meio de herança, começando com as características de uma classe pai (ou superclasse) e adicionando aspectos próprios (atributos e métodos) . No código explicitado, a classe-pai é a classe Veículo e as classes-filhas são as classes Avião e Carro. As classes-filhas herdam o atributo velocidade e os métodos setVelocidade() e getVelocidade() da classe pai (linhas 3 e 6 da classe veículo). Esses métodos são chamados nas linhas 25 e 29 da classe Principal por objetos instanciados a partir das classes-filhas.*

*Polimorfismo: Polimorfismo é a habilidade pela qual um atributo ou operação (método) pode ser definido em diferentes classes e assumir diferentes implementações em cada uma dessas classes. No código explicitado, o método desocupar() é chamado polimorficamente na linha 17 da classe Principal. As classes Prédio, Carro e Avião o implementam, mas cada um o faz a sua maneira.*

**QUESTÃO 3:** Faça o diagrama de classes (de implementação) em UML das classes Java contidas nos Códigos 7, 8, 9 e 10 a seguir. Valor (0,00 a 2,00 pts)



**QUESTÃO 4:** Considerando o processo de desenvolvimento ágil SCRUM, explique o que é a Sprint e quais são as etapas envolvidas em uma Sprint. Valor (0,00 a 2,00 pts)

Uma Sprint é uma sessão de desenvolvimento de um mês ou menos durante a qual um incremento de produto potencialmente útil e liberável é criado. Uma Sprint é considerada um pequeno projeto e, assim sendo, deve entregar algum valor. Cada Sprint possui uma meta do que deve ser construído e um plano previsto e flexível que irá guiar a sua construção. As etapas envolvidas na Sprint são o planejamento da Sprint, a realização de reuniões diárias, o trabalho de desenvolvimento durante a sua duração e, após o trabalho de desenvolvimento, reuniões de revisão e de retrospectiva da Sprint.

**QUESTÃO 5:** Cite e explique os fatores de qualidade de software conforme a norma ISO 9126. Valor (0,00 a 2,00 pts)

*Funcionalidade.* O grau com que o software satisfaz as necessidades declaradas. Adequação, acurácia, interoperabilidade, segurança de acesso, conformidade.

*Confiabilidade.* A quantidade de tempo que o software fica disponível para uso. Maturidade, tolerância a falhas, recuperabilidade.

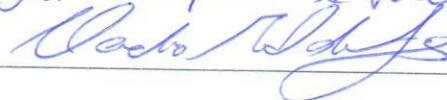
*[Handwritten signatures]*

*Usabilidade. O grau de facilidade de utilização do software. Inteligibilidade, apreensibilidade, operacionalidade, atratividade.*

*Eficiência. Grau de otimização do uso. Desempenho/tempo, Desempenho/recursos.*

*Facilidade de manutenção. Facilidade com a qual uma correção pode ser realizada no software. Analisabilidade, modificabilidade, estabilidade, testabilidade.*

*Portabilidade. A facilidade com a qual um software pode ser transposto de um ambiente para outro. Adaptabilidade, capacidade para instalação, para substituição, coexistência e conformidade.*

<b>Assinatura dos Membros da Comissão</b>	1º membro (Presidente):  2º membro:  3º membro: 
-------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

