

CasePM.ru

Кейсы для Менеджеров проектов,
PMP кейсы , Обзоры IT-конференций,
PMP тесты.

Agile Тест №3. Тест для менеджера проектов [Сложность – Easy. Кол-во вопросов – 6]

Опубликовано 25.07.2013 автором Владимир Осадчий  

Agile Тест №3
Easy
(6 вопросов)

Всем привет! Сегодня выкладываю очередной тест по Agile методологиям. Тест довольно таки простой , по большей части ознакомительный, всего 6 вопросов. В следующих постах поговорим о XP, Lean, Kanban. Подсказки в тесте не приведены, так как тест и так легкий. После того как Вы правильно ответите на все вопросы, Вам будут представлены развернутые ответы. Если возникнут вопросы по тесту, пишите их в комментария к этому тесту, я обязательно отвечу.

1. Agile методология рекомендует проводить тестирование:

- А. Тестирование в конце каждой итерации
- Б. Тестирование в каждом релизе
- В. Тестирование в каждом месяца
- Г. Тестирование в течение каждой итерации

2. Что, из ниже перечисленного, было бы наиболее ценным результатом демонстрации функциональности?

- А. После проведения демо, конечные пользователи понимают, что ключевая особенность продукта упущена
- Б. Менеджер по маркетингу хочет взять прототип, чтобы показать клиентам
- В. Представители бизнеса хотят знать, когда продукт будет готов к релизу
- Г. Клиент говорит, что все выглядит хорошо, за исключением некоторых настроек в пользовательском интерфейсе

3. Что является предпочтительным способом общения в гибких проектах, и почему?

- А. Видео связь, потому что она позволяет контактировать с распределенными членами команды, как если бы они сидели рядом друг с другом
- Б. Личный контакт(лицом к лицу), потому что он имеет самую высокую пропускную способность всех форм коммуникации
- В. Электронная почта, потому что многие работники умственного труда более квалифицированными в использовании технологии, чем иметь дело с людьми
- Г. Бумажная документация, потому что она сохраняет запись часто меняющихся процессов, для чтобы помочь управлять будущим проектам

4. Один из способов подтверждения качества разработанного продукта является принятия его у:

- А. Менеджером проекта
- Б. Заказчиком проекта
- В. Проектной командой
- Г. Спонсором проекта

5. У какой гибкой методологии является концепция Парное программирование?

- А. Scrum
- Б. Функционально-ориентированная разработка (FDD)
- В. Метод разработки динамических систем (DSDM) - основанная на концепции быстрой разработки приложений
- Г. Экстремальное программирование

6. Сегодня 1 декабря. Релиз должен состояться 1 июня. Мы имеем 540 стори поинтов в нашем бэклоге.

Мы работаем по двухнедельным итерациям и хотим выставить контрольный предел для мониторинга скорости работы команды и для того что бы успеть закрыть 540 стори поинтов. Какой контрольный предел стори поинтов мы должны выставить?

- А. 45 стори поинтов
- Б. 42 стори поинтов
- В. 39 стори поинтов
- Г. 21 стори поинт

Показать результат

1

Запись опубликована в рубрике [Agile Тесты](#). Добавьте в закладки [постоянную ссылку](#).

CasePM.ru | Кейсы для Менеджеров проектов, RMP кейсы , Обзоры IT-конференций, RMP тесты.

[Наверх](#)