

Q1 - [FCC TST 2012 GAB A] O processo de desenvolvimento orientado a testes, de uma forma geral, é baseado em 3 passos. Estes 3 passos são repetidos até que não se consiga pensar em novos testes, o que indicaria, então, que a funcionalidade está pronta. Um destes passos e o que nele deve ser feito está expresso corretamente em:

a) Refatore é o passo 3. Uma vez que o teste tenha passado, deve-se verificar o que pode ser melhorado no código e remover as duplicações. Essas melhorias no código, no entanto, devem permitir que os testes continuem passando.

b) Escreva um teste que falhe é o passo 2. Neste passo definem-se quais são as verificações que precisam ser feitas. Deve-se pensar primeiro no teste e só depois que este estiver pronto cria-se o código necessário para que ele compile e falhe ao ser executado.

c) Faça o teste passar é o passo 1. Neste passo escreve-se apenas código suficiente para que o teste passe. Mesmo que se saiba que o código deve fazer mais coisas, fazer os testes passarem deve ser a única preocupação nesta etapa.

d) Keep it simple é o passo 1. Como a solução vai surgindo pouco a pouco, a tendência é que não se perca tempo com aquilo que não se tem certeza que será usado em seguida, então, o foco deve estar no planejamento de testes simples.

e) Documente o teste é o passo 3. Os testes, quando bem definidos, são mais simples de ler que o código e, embora nem sempre sirvam como uma especificação para o usuário final, eles são uma fonte eficiente para entender o que o software faz. Além disso, esta documentação sempre estará atualizada com a aplicação.

Q2 - [CESPE TC-DF 2014 GAB E] Acerca das metodologias de desenvolvimento de software, julgue os itens subsecutivos.

Uma das características do método XP é o uso de um modo de desenvolvimento orientado a testes frequentes, o que garante a entrega de uma única versão do sistema inteiro, testado e validado.

Q3 - [CESPE BASA 2012 GAB C] Metodologias de desenvolvimento XP contam com o desenvolvimento orientado a testes, que engloba duas etapas: escrever um teste automatizado e desenvolver um código adequado o suficiente para ter sucesso nesse teste.

Q4 - [FCC TRE SP 2012 GAB C] NÃO é uma característica do desenvolvimento orientado a comportamento:

a) Combinar a linguagem ubíqua, usada no processo de desenvolvimento de software com a linguagem nativa usado pelo desenvolvedor.

b) Utilizar Desenvolvimento de Fora para Dentro, envolvendo as partes interessadas.

- c) Desenvolver os testes com foco nos detalhes técnicos para entender a causa de uma falha.
- d) Exemplificar os requisitos de uma aplicação quebrando-os em cenários, para ilustrar um aspecto específico de comportamento da aplicação.
- e) Os fragmentos do cenário, ou seja, as entradas, eventos e saídas, devem ser suficientemente detalhados para serem representados diretamente no código.

Q5 - [CESPE TRE RS 2015 ADAP GAB E]

Mocks são tipos especializados de objetos falsos, que simulam implementações de objetos que retornam valores pré-determinados aleatórios.

Q6 - [CESPE TJ CE 2014 ADAP GAB C]

Os mock objects podem auxiliar os testes unitários utilizados para simular funcionalidades, uma vez que são objetos com a mesma interface que os objetos externos.