

# Тест «Экстремальное программирование»

1. В экстремальном  
программировании существует \_\_\_\_\_  
методов

1) 10

2) 15

3) 8

4) 12

## 2. В экстремальном программировании есть метод

- 1) Простоты решений
- 2) 32-часовой недели
- 3) Простой архитектуры
- 4) Проверки блоками

# 3.Идея парного программирования

- 1) Один пишет код, напарник в тот же момент проверяет
- 2) Один и тот же элемент программы пишется двумя программистами
- 3) Одна и та же программа пишется двумя программистами попеременно
- 4) Один пишет алгоритм, второй пишет программу

## 4. Автором экстремального программирования является

- 1) Кевин Митник
- 2) Рей Бредбери
- 3) Курт Воннегут
- 4) Кент Бек

## 5. Основной ошибкой менеджеров при внедрении технологии экстремального программирования является

- 1) Завешенные требования
- 2) Постоянное сокращение времени
- 3) Не способность заинтересовать каждого участника в проекте
- 4) Отсутствие дедлайна

## 6. К ценностям экстремального программирования относятся:

- 1) Время
- 2) Итеративность
- 3) Высокая оплата труда
- 4) Постоянное общение с заказчиком

## 7. Особое внимание в экстремальном программировании уделяется:

- 1) Функциональному тестированию
- 2) Юнит-тестированию модулей
- 3) Объектно-ориентированному тестированию
- 4) Рефрактинг тесту



# 8. Экстремальное программирование так называется потому, что

- 1) имеет отношение к экстремумам
- 2) ставит разработчиков в экстремальные ситуации
- 3) создание программного продукта происходит в условиях неясных или быстро меняющихся требований
- 4) создание программного кода происходит высоко в горах вдали от цивилизации

# 9. Экстремальное программирование - это

- 1) упрощенный, эффективный, гибкий, предсказуемый, научно обоснованный и весьма приятный способ разработки программного обеспечения, предусматривающий низкий уровень риска
- 2) некоторое представление о компонентах системы и о том, как они взаимосвязаны между собой.
- 3) аналог того, что в большинстве методик называется архитектурой.

# 10. Архитектура - это

- 1) упрощенный, эффективный, гибкий, предсказуемый, научно обоснованный и весьма приятный способ разработки программного обеспечения, предусматривающий низкий уровень риска
- 2) некоторое представление о компонентах системы и о том, как они взаимосвязаны между собой.
- 3) аналог того, что в большинстве методик называется архитектурой.

# 11. Метафора системы - это

- 1) упрощенный, эффективный, гибкий, предсказуемый, научно обоснованный и весьма приятный способ разработки программного обеспечения, предусматривающий низкий уровень риска
- 2) некоторое представление о компонентах системы и о том, как они взаимосвязаны между собой.
- 3) аналог того, что в большинстве методик называется архитектурой.

## 12. Достоинствами экстремального программирования можно считать:

- 1) большая гибкость
- 2) возможность быстро и аккуратно вносить изменения в ПО в ответ на изменения требований и отдельные пожелания заказчиков
- 3) невыполнимость в таком стиле достаточно больших и сложных проектов
- 4) высокое качество получаемого в результате кода и отсутствие необходимости убеждать заказчиков в том, что результат соответствует их ожиданиям

# 13. Недостатки экстремального программирования:

- 1) возможность быстро и аккуратно вносить изменения в ПО в ответ на изменения требований и отдельные пожелания заказчиков
- 2) невыполнимость в таком стиле достаточно больших и сложных проектов
- 3) высокое качество получающегося в результате кода и отсутствие необходимости убеждать заказчиков в том, что результат соответствует их ожиданиям
- 4) невозможность планировать сроки и трудоемкость проекта на достаточно долгую перспективу и четко предсказать результаты длительного проекта в терминах соотношения качества результата и затрат времени и ресурсов
- 5) неприспособленность XP для тех случаев, в которых возможные решения не находятся сразу на основе ранее полученного опыта, а требуют проведения предварительных исследований.

# 14. Рефакторинг (refactoring) – это

- 1) методика улучшения кода, без изменения его функциональности.
- 2) некоторое представление о компонентах системы и о том, как они взаимосвязаны между собой.
- 3) упрощенный, эффективный, гибкий, предсказуемый, научно обоснованный и весьма приятный способ разработки программного обеспечения

## 15. Проект стартовал в ...

- 1) в январе 1995 года
- 2) в марте 1995 года
- 3) в январе 1994 года
- 4) в марте 1994 года



# 16. Объем сверхурочных работ по длительности не может превышать

1. 1 рабочую неделю
2. 2 рабочие недели
3. 1.5 рабочие недели

# 17. Минимальная итерация

- 1) 6 часов
- 2) 1 день
- 3) 2 дня
- 4) Неделя

# 18. Максимальная итерация

- 1) 1 день
- 2) 1 неделя
- 3) 1 месяц
- 4) 2 месяца

# 19. Проект - это

- 1) План на будущее
- 2) Временное предприятие, задачей которого является создание нового уникального продукта
- 3) Большая текстовая работа в конце 11 класса
- 4) Долгосрочная деятельность, направленная на усовершенствование в области предоставлении услуг

## 20. Главная задача руководителя экстремального проекта

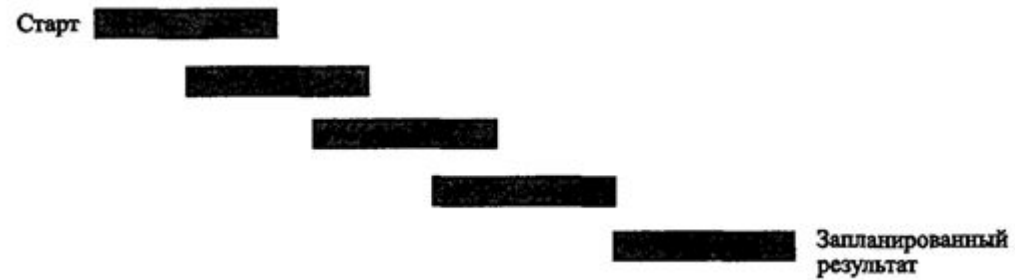
- 1) Управление отношениями в коллективе
- 2) Постановка коллектива в борьбу за лидерство
- 3) Создание общего врага в лице Заказчика
- 4) Вывести всех в экстремальный турпоход

# 21. Основные признаки экстремального проекта

- 1) Требования меняются за одну ночь.
- 2) Качество жизни во время работ по проекту скорее напоминает небытие.
- 3) В команде есть один математик, понимающий значение экстремумов и экстремальных функций
- 4) Связь между заказчиком и исполнителем появляется только в экстренных ситуациях

## 22. Выберите модель экстремального управления проектами

1)



2)



## 23. Выберите плохие качества руководителя проекта экстремального программирования

- 1) Отсутствие благодетеля
- 2) Синдром хорошего солдата
- 3) Способность быстро подстраиваться под новые ситуации
- 4) Коммуникабельность



## 24. Основными разработчиками и идеологами метода экстремального управления проектами являются

- 1) Олдос Хаксли
- 2) Дуг ДеКарло
- 3) Адриан Ламо
- 4) Роб Томсетт

## 25. Успешность экстремального проекта можно измерить, если

- 1) Заказчик доволен темпами
- 2) Рабочий процесс напоминает хаос, но так и должно быть
- 3) Существуют косвенные выгоды
- 4) Команда не успевает закончить проект во время

## 26. Выберите ускорители, относящиеся к экстремальному управлению проектами

- 1) Игры на страстях людей
- 2) Большой адронный коллайдер
- 3) Корпоративы раз в месяц
- 4) Простота процесса

## 27. Критическими факторами успеха являются:

- 1) Самодисциплина
- 2) Фантазмагорические события
- 3) Гибкая модель проекта
- 4) Гипертрофированные события

# 28. Экстремальное управление проектом - это

- 1) Наука о математических моделях
- 2) Наука о мотивации
- 3) Гуманистическая наука
- 4) Юридическая наука

# 29. Фундаментальный вопрос экстремального управления проектами

- 1) Как загнать мышь в ловушку?
- 2) Как создать условия, которые будут рождать новые решения о поимке мыши?
- 3) Как выжать воду из сухого полотенца?
- 4) Как потерять друзей и заставить всех тебя ненавидеть?

# Ньютоновский образ мышления основан на:

- 1) Страхе допустить ошибку
- 2) Нежелании делать что-либо в команде
- 3) Боязни изменений