

AWS Certified Cloud Practitioner – Examen Blanc

Question 1

Lors d'un Sprint, les Developers réalisent qu'ils n'arriveront pas à finir tout le travail prévu. Que doivent-ils faire ?

- Attendre la fin du Sprint pour avertir le Product Owner
- Innover sans prévenir personne pour essayer de rattraper le retard
- Informer le Product Owner et adapter le plan de Sprint avec la Scrum Team
- Arrêter le Sprint et demander au Scrum Master de décider

Question 2

Qui détermine comment le travail du Sprint est réalisé ?

- Le Product Owner
- Le Scrum Master
- Les Developers
- La direction

Question 3

Dans Scrum, quelle est la durée maximale d'un Sprint ?

- Deux semaines
- Un trimestre
- Un mois
- Six semaines

Question 4

À quoi sert la Definition of Done ?

- À définir la date de fin du Sprint

À estimer la vélocité

À rendre transparent le niveau de qualité attendu pour chaque Increment

À définir qui valide l'Increment

Question 5

Qu'est-ce qui n'est PAS un événement Scrum officiel ?

Sprint Review

Sprint Retrospective

Backlog Refinement

Sprint Planning

Question 6

Que signifie l'engagement dans le contexte des valeurs Scrum ?

La garantie d'atteindre tous les objectifs du Sprint

Le respect de l'horaire du Daily Scrum

L'implication individuelle et collective envers l'objectif de l'équipe

L'engagement contractuel envers le client

Question 7

Lors d'un Sprint Review, qui inspecte l'Increment produit ?

Uniquement les Developers

Le Scrum Master

La Scrum Team et les parties prenantes

Le Product Owner seul

Question 8

Qu'est-ce qu'un artefact Scrum ?

Un membre de l'équipe

Une réunion timeboxée

Un outil pour rendre l'information transparente

Un livrable annexe

Question 9

Laquelle des affirmations suivantes est correcte concernant le rôle de Scrum Master ?

Il commande le travail des Developers

Il valide l'Increment

Il est un leader serviteur pour la Scrum Team

Il priorise le Product Backlog

Question 10

Qui peut modifier le contenu du Sprint Backlog pendant le Sprint ?

Le Product Owner

Le Scrum Master

Les Developers

Les parties prenantes

Question 11

Combien de Product Owners un même produit doit-il avoir dans Scrum ?

Un seul

Un par équipe Scrum

Un par module

Autant que de parties prenantes

Question 12

À quoi sert le Sprint Goal ?

À fixer la date de fin du Sprint

À guider la Scrum Team pendant le Sprint

À estimer la vélocité

À remplacer le Product Backlog

Question 13

Que se passe-t-il si un item du Product Backlog n'est pas "Done" à la fin du Sprint ?

Il est livré partiellement

Il retourne dans le Product Backlog

Il est supprimé

Il est livré s'il est à 90% fini

Question 14

Quel est le principal objectif du Daily Scrum ?

Faire un reporting au management

Adapter le plan et se synchroniser pour atteindre l'objectif du Sprint

Demander de l'aide au Scrum Master

Célébrer les réussites

Question 15

Qui participe systématiquement à la Sprint Retrospective ?

Uniquement les Developers

Uniquement le Scrum Master et les Developers

Toute la Scrum Team

Le management uniquement

Question 16

Le Product Owner peut-il modifier le Sprint Goal pendant le Sprint ?

Oui, à tout moment

Non, le Sprint Goal ne change pas pendant le Sprint

Oui, s'il le décide seul

Oui, si les parties prenantes le demandent

Question 17

Quelles affirmations sont vraies à propos de la transparence dans Scrum ?

Tous les artefacts Scrum doivent être transparents

Le Product Owner peut cacher certaines informations

Les membres de la Scrum Team partagent toutes les informations importantes

Les Developers gardent leurs estimations secrètes

Question 18

Quand le Sprint peut-il être annulé ?

Si le Sprint est trop difficile

Si l'équipe rencontre un impediment

Si le Sprint Goal devient obsolète

Si les Developers sont malades

Question 19

Quels sont les trois piliers de l'empirisme dans Scrum ?

Transparence

Prédictibilité

Inspection

Adaptation

Question 20

À qui s'adresse le Sprint Goal ?

Aux seuls Developers

Au Product Owner

À toute la Scrum Team

Aux parties prenantes uniquement

Question 21

À quoi sert le Product Backlog ?

À planifier les Sprints

À répertorier et ordonner tout ce qu'il reste à faire sur le produit

À mesurer la vélocité

À faire un reporting aux parties prenantes

Question 22

Qui peut assister au Daily Scrum ?

Le Product Owner, le Scrum Master, les Developers et toutes les parties prenantes

Uniquement les Developers

Le management obligatoirement

Le Scrum Master uniquement

Question 23

Lors du Sprint Review, qu'examine-t-on principalement ?

Les problèmes rencontrés par les Developers

Le contenu du prochain Sprint

L'Increment réalisé et les retours des parties prenantes

La vélocité obtenue

Question 24

Combien de fois par Sprint la Scrum Team doit-elle tenir une Retrospective ?

Une fois par semaine

À chaque Daily Scrum

Une fois à la fin de chaque Sprint

Jamais, c'est facultatif

Question 25

Qui décide du nombre d'items à sélectionner pour le Sprint ?

Le Product Owner

Les Developers

Le Scrum Master

Le management

Question 26

Comment l'équipe Scrum maximise-t-elle la valeur du produit ?

En délivrant des Increments utilisables à la fin de chaque Sprint

En refusant tout changement jusqu'à la fin du projet

En adaptant le Product Backlog selon les feedbacks

En suivant un plan fixé initialement

Question 27

Quel artefact reflète le travail terminé durant le Sprint ?

Le Product Backlog

Le Sprint Backlog

L'Increment

Le planning de release

Question 28

Comment le Product Owner gère-t-il l'ordre des éléments du Product Backlog ?

Par la taille des items