

Musterprüfung

Musterprüfung SCRUM Product Owner (Professional)

Einführung

Allgemeine Information

Die **Dauer** der Prüfung beträgt **60 Minuten**.

Die Prüfung erfolgt im **multiple choice single answer** - Verfahren und umfasst **40 Fragen**.

Die Prüfung gilt als **bestanden**, wenn Sie **27** oder mehr richtige Antworten haben.

Die **maximal erreichbare Punktzahl** ist **40**.

Bewertung

Pro Frage gibt es vier Antwortmöglichkeiten, von denen **eine Antwort** richtig ist. Jede **richtig** beantwortete Frage gibt **einen Punkt**. Bei **falsch** beantworteten Fragen gibt es 0 Punkte (aber keinen Punktabzug). Innerhalb einer Frage kann nicht weniger als 0 Punkte erreicht werden.

Papierbasierte Prüfungen

Alle Antworten sind auf dem beigegeführten Antwortbogen einzutragen. Nur diese werden bei der Auswertung berücksichtigt. Sämtliche Prüfungsunterlagen sind nach Abschluss dem Prüfer zurückzugeben.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

Copyright © TÜV SÜD Akademie GmbH

All rights reserved. No part of this publication may be published, reproduced, copied or stored in a data processing system or circulation in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by TÜV SÜD Akademie GmbH. All other company, product or service names may be trade marks or service marks of others and are the property of their respective owners.

1) Wie kann der Product Owner vom Scrum Master unterstützt werden?

- a) Bei der Organisation weiterer Meetings außerhalb der Scrum Meetings
- b) Bei der Einführung von Entwicklungstechniken
- c) Durch die Übernahme der Verantwortung für das Produkt
- d) Durch die strikte räumliche Trennung von Product Owner und Entwicklungsteam

2) Was gilt nicht für die Priorisierung von Anforderungen in Scrum?

- a) Je weiter oben eine Anforderung im Product Backlog steht, desto höher ist ihre Priorität
- b) Bei der Priorisierung von Anforderungen sollte der Product Owner auch Feedback des Teams (z.B. zur technischen Umsetzbarkeit) einholen
- c) Die Priorität einer Anforderung im Product Backlog hat Einfluss auf deren Detaillierungsgrad – je höher die Priorität, desto genauer sollte eine Anforderung beschrieben sein
- d) Anforderungen mit einem geringen Nutzen und einem geringen Risiko eignen sich am besten, um als erstes umgesetzt zu werden (Wert-Risk-Matrix nach Cohn)

3) Wer ist dafür verantwortlich, den Fortschritt innerhalb eines Sprints zu verfolgen, um die Wahrscheinlichkeit der Zielerreichung abzuschätzen?

- a) Das Entwicklungsteam
- b) Das Scrum Team
- c) Der Product Owner
- d) Der Scrum Master

4) Welche Aussage bzgl. Stakeholder ist korrekt?

- a) Welche Stakeholder es in einem Scrum Projekt gibt, wird vom Scrum Guide festgelegt
- b) Stakeholder entscheiden selbst, an welchen Scrum Meetings sie teilnehmen
- c) Stakeholder sind alle Personen und Organisationen, die irgendeinen Einfluss auf die Anforderungen haben. Der Gesetzgeber z.B. mit indirektem Einfluss, wird auch als Stakeholder bezeichnet
- d) Alle Stakeholder sollten täglich am Daily Scrum teilnehmen

5) Was gilt für das Sprint Planning?

- a) Im Sprint Planning schätzt alleine das Entwicklungsteam den jeweiligen Aufwand ab (z.B. mit Scrum Poker)
- b) Im Sprint Planning gibt es für den Aufwand von Anforderungen keinen Unterschied zwischen Brutto- und Netto-Arbeitszeit. Dies wird nur bei der Nutzenbewertung unterschieden
- c) Das Sprint Planning ist erst beendet, wenn alle Product Backlog Items, die im Product Backlog auf „ready“ stehen, ins Sprint Backlog übernommen worden sind
- d) Die Timebox des Sprint Plannings ist abhängig von der Anzahl der Entwicklungsteammitglieder

6) Was gilt für das Daily Scrum?

- a) Um das Team bei der Entwicklung innerhalb eines Sprints nicht zu behindern, sollte der Scrum Master nicht am Daily Scrum teilnehmen
- b) Unter „Speech Token“ versteht man eine Technik, die im Daily Scrum angewendet werden kann, um Diskussionen zu verhindern, die die vorgegebene Timebox gefährden könnten
- c) Der Product Owner veranstaltet das Daily Scrum
- d) Das Daily Scrum dient dazu, Probleme detailliert in der Gruppendiskussion zu lösen

7) Eine beliebte Art der Priorisierung ist die "Moscow-Priorisierung". Welche der folgenden Aussagen ist korrekt?

- a) Die Dokumentation der Moscow-Priorisierung legt feste Kriterien fest, welche Anforderungen welche Priorität haben
- b) Bei der Moscow-Priorisierung werden Anforderungen, die mit W bewertet werden, aus dem Product Backlog gestrichen, um keine weiteren Aufwände zu verursachen
- c) Bei der Moscow-Priorisierung spielt die Risikobewertung von Anforderungen eine wichtige Rolle
- d) Das "S" in "Moscow-Priorisierung" steht für "should have"

8) Welche der nachfolgend genannten Aussagen trifft auf Scrum Rituale (Ereignisse, Events) zu?

- a) Der Scrum Master ist für die Organisation, das Stattfinden und die Moderation von Sprint Planning, Review und Retrospektive verantwortlich
- b) Die Reihenfolge von Review, Retrospektive und Planning darf beliebig geändert werden
- c) Der Scrum Guide legt mit detaillierten Checklisten genau fest, welche Inhalte in welchem Meeting behandelt werden
- d) Vorschläge aus dem Scrum Guide für Timeboxen sind unter allen Umständen einzuhalten

9) Welche Regel gilt in einem Sprint?

- a) Sprints sollten immer dieselbe Länge in Werktagen haben, deshalb werden sie bei Feiertagen im Sprint entsprechend verlängert
- b) Die Dauer von Sprints variiert von Sprint zu Sprint
- c) Wenn ein Eintrag im Sprint Backlog nicht bis zum Sprintende fertiggestellt werden kann, kann der Sprint abgebrochen werden
- d) Der Product Owner darf während eines Sprints die Anforderungen im Sprint Backlog nicht beeinflussen (z.B. Zusatzanforderungen aufnehmen)

10) An welchem Ereignis dürfen Stakeholder aktiv teilnehmen?

- a) Sprint Planning
- b) Daily Scrum
- c) Sprint Review
- d) Sprint Retrospektive

11) Welche Aussage bzgl. der Abschätzung von Anforderungen mithilfe von Planning Poker ist korrekt?

- a) Für Abschätzungen mit "Planning Poker" können auch einfache Skat-Karten verwendet werden
- b) Zur Aufwandsabschätzung werden im Planning Poker nur T-Shirt Größen (XS, S, M, L, XL) verwendet
- c) Wenn bei einer Abschätzung bereits für den Normalfall ("normal case") der Wert nahe an die Grenze der zur Verfügung stehenden Nettoarbeitszeit herankommt, sollte die Anforderung unterteilt werden
- d) Aufwandsabschätzungen werden in Scrum immer vom Product Owner, vom Kunden und vom Entwicklungsteam gemeinsam getroffen. Planning Poker hilft dabei, trotz unterschiedlicher Interessen gemeinsame Schätzungen zu ermöglichen

12) Welche Rechte und Pflichten hat das Entwicklungsteam in einem Scrum Projekt?

- a) Das Entwicklungsteam kann alleine Verhaltensregeln für sich beschließen und sich dabei über organisationsweite Vorgaben hinwegsetzen
- b) Jeweils ein Mitglied des Entwicklungsteams stellt in einem Teil seiner Arbeitszeit den Scrum Master
- c) Verantwortung für die Umsetzung von Anforderungen wird immer dem gesamten Entwicklungsteam übergeben, nicht einzelnen Entwicklern
- d) Das Entwicklungsteam ist für das Erreichen der Projektziele, vor allem das des Auslieferungszeitpunktes, alleine verantwortlich

13) Welche Aussage zu Anforderungen in Scrum ist korrekt?

- a) Es ist nicht nötig, dass alle Teammitglieder ein gemeinsames Verständnis der Akzeptanzkriterien (Definition of Done) haben, da letztendlich der Product Owner entscheidet, wann eine Anforderung fertig ist
- b) Einträge im Product Backlog müssen nur dann als User Stories verfasst werden, wenn der Endnutzer (User) später mit diesem Teil des Produkts zu tun hat, um dessen Anforderungen überprüfbar zu machen
- c) Mit Use Cases (z.B. UML) lässt sich die Interaktion eines Anwenders mit einem System beschreiben
- d) Die Definition of Done des gesamten Projekts enthält unter anderem den Zeitpunkt, zu dem das fertige Produkt an den Kunden ausgeliefert werden kann

14) Wer ist für die Aufwandsabschätzungen im Product Backlog verantwortlich?

- a) Der Product Owner
- b) Das Entwicklungsteam
- c) Der Scrum Master
- d) Das Scrum Team

15) Was gilt für die Besetzung und Auswahl der Rolle des Product Owners in Scrum Projekten?

- a) Der Product Owner sollte den Mehrwert des Produkts verstanden haben und kommunizieren können
- b) Ein Projekt muss mehrere Product Owner haben (permanente Vertretung wegen Urlaub, Krankheit, ...)
- c) Der Product Owner sollte tiefgründiges Verständnis für Scrum haben und dieses in die Organisation tragen (Scrum evangelist)
- d) Es ist eine "good practice", in großen Projekten mindestens zwei Product Owner zu haben

16) Was ist das Ergebnis der Sprint Review?

- a) Gemeinsames Verständnis über den aktuellen Entwicklungsfortschritt
- b) Gemeinsames Verständnis, welche Anforderungen noch fehlen, um das Produktinkrement ausliefern zu können
- c) Eine Liste von Verbesserungen bezüglich des Scrum Prozesses, die das Entwicklungsteam im nächsten Sprint umsetzen wird
- d) Ein gereviewtes Product Backlog, in dem die Prioritäten für den nächsten Sprint geklärt sind

17) Was wird durch ein Burndown Chart dargestellt?

- a) Der verbleibende Restaufwand und die Entwicklung des Aufwands in der bisherigen Zeit
- b) Die Entwicklung der Unsicherheit im Projektverlauf
- c) Die Hierarchie, mit der Releases, Sprints, Stories und Tasks aufgeteilt sind
- d) Abhängigkeiten innerhalb eines Sprints

18) Was gilt für das Produktinkrement?

- a) Das Produktinkrement ist die Summe aller abgenommenen Ergebnisse aller Sprints
- b) Das Produktinkrement muss am Ende eines Sprints zwar lauffähig, aber nicht zwangsläufig bereits dokumentiert und getestet sein
- c) Das Produktinkrement wird nur gegen die Ziele des aktuellen Sprints geprüft und muss nur diesem genügen
- d) Alle Einträge im Sprint Backlog mit dem Status "Done" werden als Produktinkremente bezeichnet

19) Wer ist dazu befugt, einen Sprint abubrechen?

- a) Das Entwicklungsteam
- b) Der Scrum Master
- c) Der Product Owner
- d) Der Kunde

20) Welches der folgenden ist kein Input für das Sprint Planning?

- a) Performance des Entwicklungsteams im letzten Sprint
- b) Feedback der Stakeholder aus der Sprint Review
- c) Kapazität des Entwicklungsteams im nächsten Sprint
- d) Das letzte Sprint Backlog

21) Was gilt für das Requirements Engineering in Scrum?

- a) Die Dekomposition aller Product Backlog Einträge in einzelne User Stories für zukünftige Sprints wird in Scrum als „StoryDec burndown“ bezeichnet
- b) Nicht funktionale Anforderungen (Klassenattribute) werden nicht im Product Backlog, sondern nur im Sprint Backlog als Task aufgeführt
- c) Requirements Engineering ist Aufgabe des SCRUM Masters
- d) Scrum enthält keine konkreten Techniken für das Requirements Engineering

22) Welche Rechte und Pflichten hat ein Product Owner?

- a) Alleine der Product Owner ist berechtigt, im Product Backlog eine Anforderung auf „done“ zu setzen
- b) Der Product Owner veranstaltet das Daily Scrum
- c) Der Product Owner moderiert alle Ereignisse in Scrum
- d) Der Product Owner entscheidet gemeinsam mit dem Scrum Master, ob die Entwicklungsteams interdisziplinär zusammengesetzt sein sollen oder nicht

23) Welche der folgenden Aussagen zu agilen Projekten ist korrekt?

- a) Die empirische Prozesssteuerung basiert auf den Säulen Transparenz, Überprüfung und Disziplin
- b) Unter den Prinzipien der agilen Softwareentwicklung gibt es eine Hierarchie. Die ersten vier Prinzipien gelten als wichtiger als der Rest (Primus inter pares)
- c) Unter Cross-Skilling versteht man, dass Entwickler ihre Fähigkeiten (Skills) über mehrere Entwicklungsteams verteilen können (across one or more dev-teams)
- d) Agile Projekte richten sich nach den vier Werten und den zwölf Prinzipien des agilen Manifests aus

24) Was gilt für alle Rollen in Scrum Projekten?

- a) Alle Teilnehmer eines Scrum Projekts sind für das Erreichen des Entwicklungsziels mit verantwortlich
- b) Eine wichtige Eigenschaft von Scrum ist es, dass neben dem Scrum Master, dem Product Owner und dem Entwicklungsteam keine weiteren Rollen definiert werden dürfen
- c) Alle Rollen eines Scrum Teams müssen durch das Management festgelegt werden
- d) Für die Beschaffung der Ressourcen in Scrum ist nach Scrum Guide der Product Owner verantwortlich

25) Was gilt für die Besetzung und Auswahl der Rolle des Scrum Masters in Scrum Projekten?

- a) Der Scrum Master ist "servant leader" für das Entwicklungsteam und sollte daher angesehen und akzeptiert werden
- b) Der Scrum Master ist bestenfalls auch der Vorgesetzte des Entwicklungsteams und trifft letztendlich die Entscheidungen, wer welche Arbeit auf welche Weise zu erledigen hat
- c) Der Scrum Master muss aus den Reihen des Entwicklungsteams bestimmt werden (Selbstorganisation)
- d) Der Scrum Master muss selbst auch Entwickler sein. Nur so kann er Fehler nachvollziehen, entsprechend einschreiten und verbessern

26) Was gilt für das Product Backlog Refinement?

- a) Das Product Backlog Refinement wird wie alle Scrum Rituale vom Scrum Master moderiert
- b) Das Entwicklungsteam hat auf das Product Backlog Refinement keinen Einfluss
- c) Das Product Backlog Refinement wird auch als Backlog Grooming (deutsch: Backlog Pflege) bezeichnet
- d) Beim Product Backlog Refinement handelt es sich um ein festes Scrum Ritual

27) Welche der nachfolgend genannten Aussagen ist korrekt?

- a) Der Scrum Master nimmt nicht an den Meetings teil und wird nur bei Bedarf von anderen Personen hinzugezogen
- b) Die Timebox des Daily Scrums ist abhängig von der Größe des Entwicklungsteams
- c) Die Bestandteile von Scrum sind modular und können je nach Bedarf einzeln ausgewählt werden
- d) Nur der Product Owner setzt die umgesetzten Anforderungen im Product Backlog auf „done“

28) Was gilt für das Sprint Backlog?

- a) Das Sprint Backlog enthält ausschließlich Kundenanforderungen an das Produkt
- b) Um das Sprint Backlog zu visualisieren, kann ein Taskboard (ähnlich einem Kanban Board) verwendet werden
- c) Das Sprint Backlog ist ein internes Artefakt des Entwicklungsteams und dem Product Owner nicht zugänglich
- d) Das Sprint Backlog enthält ausschließlich interne Tasks des Entwicklungsteams

29) Was gilt für Continuous Deployment/Continuous Delivery bzw. für Continuous Integration?

- a) Continuous Delivery kann nur im Rahmen von Softwareentwicklungsprozessen eingesetzt werden
- b) Continuous Integration ist mit Scrum nicht vereinbar, da während eines Sprints keine Entwicklungsergebnisse ausgeliefert werden dürfen
- c) Continuous Delivery bezeichnet eine Sammlung von Techniken, Prozessen und Werkzeugen, die den Auslieferungsprozess eines Systems oder Produkts verbessern
- d) Continuous Integration und Continuous Delivery sind voneinander unabhängige Konzepte, die jeweils für sich vollständig sind

30) Was gilt für die Skalierung großer und verteilter Projekte mit Scrum?

- a) LeSS® eignet sich nur bedingt für den Einsatz mit Scrum, da es eigentlich auf der Wasserfallmethode basiert
- b) Ein Projekt gilt erst dann als groß, wenn mehr als fünf Teams beteiligt sind und an mehr als fünf Orten gearbeitet wird
- c) Scrum kann nicht skaliert werden, da es rein für den Einsatz in kleinen Entwicklungsumgebungen (max. 1 Entwicklungsteam) konzipiert ist
- d) Ein Scrum Projekt gilt als verteilt, wenn an mehr als einem Standort gearbeitet wird

31) Wer ist dafür verantwortlich, das Sprint Ziel im Sprint Planning festzulegen?

- a) Nur das Entwicklungsteam
- b) Das gesamte Scrum Team
- c) Der Scrum Master
- d) Das Sprint Ziel wird vom Product Owner vorgegeben

32) Was gilt für das Scrum of Scrums?

- a) Da die Zeitvorgabe (Timebox) bei Scrum of Scrums stark von der Anzahl der Teams abhängig ist, gilt hier pro zu beantwortender Frage eine Minute. Daher gilt die Zeitvorgabe: 7 Teams à 4 Fragen = 28 Minuten
- b) Beim Scrum of Scrums nehmen immer alle Teilnehmer aller Entwicklungsteams teil (all team meeting)
- c) Das „Botschafter-Verfahren“ zur Auswahl der Teilnehmer des Scrum of Scrums ist eine bewährte Praktik. Jeden Tag wählt und entsendet das Team einen Botschafter aus den Reihen aller Mitglieder
- d) Das Scrum of Scrums muss von einem dedizierten, nur exklusiv dafür zuständigen Scrum Master moderiert werden

33) Welche Aussage bzgl. Kanban ist korrekt?

- a) Kanban ist eine agile Methode zur Prozesssteuerung
- b) Der Begriff Kanban stammt aus dem japanischen und bedeutet so viel wie "Agilität"
- c) Kanban-Tafeln eignen sich ausschließlich dazu, Produktionsprozesse zu unterstützen
- d) Kanban beschreibt den Führungsstil eines Servant Leaders und ist damit als Toolset für den Scrum Master geeignet

34) Was gilt nicht für die Besetzung und Zusammensetzung des Entwicklungsteams in Scrum Projekten?

- a) Die Phase „Performing“ (nach Tuckmann) ist die optimale Phase, in der sich ein Entwicklungsteam befinden sollte
- b) Ein ideales Entwicklungsteam sollte laut Scrum Guide aus nicht weniger als 3 und nicht mehr als 9 Entwicklern bestehen
- c) Die Selbstorganisation im Entwicklungsteam beinhaltet den Grundsatz, dass es im Team auch weiterhin Hierarchien geben soll
- d) In Scrum gibt es keine Sub-Teams innerhalb von Entwicklungsteams

35) Was gilt für das Product Backlog?

- a) Das Management des Product Backlogs umfasst ausschließlich die Anordnung einzelner Anforderungen nach Größe und Risiko
- b) Das Product Backlog wird geschlossen, wenn die Entwicklung abgeschlossen ist und es keine neuen Tasks mehr gibt
- c) Solange ein Produkt existiert, existiert auch ein Product Backlog
- d) Nach dem finalen Release muss das Product Backlog gelöscht werden

36) Welche Aussage bzgl. DevOps ist korrekt?

- a) In den Rahmenwerken zu DevOps werden auch KPIs beschrieben, um getroffene Maßnahmen zu messen
- b) Die Konzepte von DevOps funktionieren nur in den Bereichen Software und Hardware
- c) Das DevOps-Modell beschreibt 16 konkrete Anforderungen zur Einführung einer agilen Entwicklungsumgebung
- d) DevOps beschreibt den Umstand, dass Entwicklung und Betrieb eines Systems oder Produkts von denselben Teams verantwortet werden

37) Was gehört zum Product Backlog Management?

- a) Sicherstellung, dass das Product Backlog sichtbar, transparent und für alle zugänglich ist
- b) Optimierung der Ergebnisse des Entwicklungsteams
- c) Darstellung von Anforderungen an die Stakeholder
- d) Verschieben von Einträgen aus dem Product Backlog ins Sprint Backlog

38) Welche Rechte und Pflichten hat ein Scrum Master?

- a) Der Scrum Master hat generell die Aufgabe, neue Denk- und Verhaltensweisen zu fördern, nicht jedoch beim Entwicklungsteam; dort ist dies die Aufgabe des Product Owners
- b) Der Scrum Master setzt in der Sprint Review die umgesetzten Anforderungen im Product Backlog auf „done“
- c) Der Scrum Master unterstützt den Product Owner und das Entwicklungsteam bei der Detaillierung von Product und Sprint Backlog
- d) Unter gewissen Umständen kann ein Sprint abgebrochen werden. Dies geht nur mit der Zustimmung des Scrum Masters (Vetorecht)

39) Für die Abschätzung von Anforderungen gibt es im Requirements Engineering mehrere Möglichkeiten. Welche der folgenden Aussagen hierzu ist korrekt?

- a) In Scrum ist es wichtig, dass Schätzungen immer final sind und nicht mehr angepasst werden dürfen
- b) Da Abschätzungen auf subjektiven Erfahrungen der Entwickler beruhen, muss zunächst eine Risikoanalyse in Bezug auf Fehlabschätzungen von Anforderungen durchgeführt werden
- c) Wenn bei Schätzungen eines Teams häufige Fehler auftreten, sollte ein anderes Team die Schätzungen für dieses Team übernehmen
- d) Um die Entwickler bei Abschätzungen zu unterstützen, ist es sinnvoll, sie auf mögliche Fehlerquellen (z.B. durch kognitive Verzerrungen) hinzuweisen

40) Welche der folgenden Aussagen zu Metriken in Scrum Projekten ist korrekt?

- a) Eine ideale Kurve im Velocity Chart ist die charakteristische Sägezahnkurve
- b) Velocity und Burndown Charts ergeben nur gemeinsam Sinn und müssen daher immer parallel erstellt werden
- c) Burndown Charts eignen sich dazu, Restarbeit zu verfolgen und sind damit ein wichtiges Mittel, um die Wahrscheinlichkeit der Zielerreichung abzuschätzen
- d) Burndown Charts eignen sich nur dazu, den Produktfortschritt über das ganze Projekt hinweg zu visualisieren. Innerhalb eines Sprints finden sie keine Anwendung, da dieser zu kurz für die notwendigen Analysen ist



Teilnehmer: (9fae6)

Punkte:	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Punkte:	a	b	c	d
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Punkte:	a	b	c	d
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

Punkte:	a	b	c	d
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				

Antwortbogen

Musterprüfung SCRUM Product Owner (Professional)

Datum:

Ort:

Nr.: M10116-20

Teilnehmerdaten (Bitte in Blockschrift ausfüllen)

Blanko-Code: 9fae6

Anrede: Frau Herr

Name: _____

Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Geburtsort: _____

Unterschrift: _____

Ergebnis:

_____ von 40 maximal erreichbaren Punkten

entspricht _____ %

Prüfung bestanden

Prüfung nicht bestanden

Prüfungsbeauftragter



Musterprüfung SCRUM Product Owner (Professional)

Nr.: M10116-20

01.01.1900 in

Bestehensgrenzen

Maximal erreichbare Punkte

40

Bestanden ab

67 %

min. 27 Punkte

Punkte	Prozent	Punkte	Prozent	Punkte	Prozent
40	100 %	26	65 %	12	30 %
39	97 %	25	62 %	11	27 %
38	95 %	24	60 %	10	25 %
37	92 %	23	57 %	9	22 %
36	90 %	22	55 %	8	20 %
35	87 %	21	52 %	7	17 %
34	85 %	20	50 %	6	15 %
33	82 %	19	47 %	5	12 %
32	80 %	18	45 %	4	10 %
31	77 %	17	42 %	3	7 %
30	75 %	16	40 %	2	5 %
29	72 %	15	37 %	1	2 %
28	70 %	14	35 %		
min.--> 27	67 %	13	32 %		

	a	b	c	d
1	<input checked="" type="radio"/>			
2				<input checked="" type="radio"/>
3	<input checked="" type="radio"/>			
4			<input checked="" type="radio"/>	
5	<input checked="" type="radio"/>			
6		<input checked="" type="radio"/>		
7				<input checked="" type="radio"/>
8	<input checked="" type="radio"/>			
9				<input checked="" type="radio"/>
10			<input checked="" type="radio"/>	

	a	b	c	d
11			<input checked="" type="radio"/>	
12			<input checked="" type="radio"/>	
13			<input checked="" type="radio"/>	
14		<input checked="" type="radio"/>		
15	<input checked="" type="radio"/>			
16	<input checked="" type="radio"/>			
17	<input checked="" type="radio"/>			
18	<input checked="" type="radio"/>			
19			<input checked="" type="radio"/>	
20				<input checked="" type="radio"/>

	a	b	c	d
21				<input checked="" type="radio"/>
22	<input checked="" type="radio"/>			
23				<input checked="" type="radio"/>
24	<input checked="" type="radio"/>			
25	<input checked="" type="radio"/>			
26			<input checked="" type="radio"/>	
27				<input checked="" type="radio"/>
28		<input checked="" type="radio"/>		
29			<input checked="" type="radio"/>	
30				<input checked="" type="radio"/>

	a	b	c	d
31		<input checked="" type="radio"/>		
32			<input checked="" type="radio"/>	
33	<input checked="" type="radio"/>			
34			<input checked="" type="radio"/>	
35			<input checked="" type="radio"/>	
36				<input checked="" type="radio"/>
37	<input checked="" type="radio"/>			
38			<input checked="" type="radio"/>	
39				<input checked="" type="radio"/>
40			<input checked="" type="radio"/>	

Lösungsbogen

Musterprüfung SCRUM Product Owner (Professional)

Datum:

Ort:

Nr.: M10116-20