

# Ohjelmistutuotanto

## Luento 3

18.3.

# Vaatimusmäärittely

- Ehkä keskeisin ongelma ohjelmistotuotantoprosessissa on määritellä asiakkaan **vaatimukset** (requirements) rakennettavalle ohjelmistolle
- Vaatimukset jakaantuvat kahteen luokkaan
  - **Toiminnalliset vaatimukset** (functional requirements)
    - Ohjelman toiminnot: mitä ohjelma tekee ja mitä sillä voidaan tehdä
  - **Ei-toiminnalliset vaatimukset** (nonfunctional requirements)
    - Koko ohjelmistoa koskevat ”laatuvaatimukset”
    - Ohjelmiston toimintaympäristön rajoitteet
- Vaatimusten selvittämistä, dokumentoimista ja hallinnointia kutsutaan **vaatimusmäärittelyksi**, engl. **requirements engineering**
- Käytettävästä prosessimallista riippumatta vaatimusmäärittelyn tulee ainakin alkaa ennen ohjelmiston suunnittelua ja toteutusta
  - Lineaarisissa prosessimalleissa vaatimusmäärittely tehdään kokonaisuudessaan ennen ohjelmiston suunnittelua ja toteutusta
  - Iteratiivisessa ohjelmistokehityksessä vaatimusmäärittelyä tapahtuu paloittain ohjelmiston rakentamisen edetessä

# Vaatimusmäärittelyn vaiheet

- Vaatimusmäärittelyn luonne vaihtelee paljon riippuen kehitettävästä ohjelmistosta, kehittäjäorganisaatiosta ja ohjelmistokehitykseen käytettävästä prosessimallista
- Joka tapauksessa asiakkaan tai asiakkaan edustajan on oltava prosessissa aktiivisesti mukana
- Vaatimusmäärittely jaotellaan yleensä muutamaan työvaiheeseen
  - Vaatimusten kartoitus (engl. elicitation)
  - Vaatimusanalyysi
  - Vaatimusten validointi
  - Vaatimusten dokumentointi
  - Vaatimusten hallinnointi
- Useimmiten työvaiheet limittyvät ja vaatimusmäärittely etenee spiraalimaisesti tarkentuen
  - Ensin kartoitetaan, analysoidaan ja dokumentoidaan osa vaatimuksista
  - Prosessia jatketaan kunnes haluttu määrä vaatimuksia on saatu dokumentoitua tarvittavalla tarkkuudella

# Vaatimusten kartoituksen menetelmiä

- Selvitetään järjestelmän **sidosryhmät** (stakeholders) eli tahot, jotka ovat suoraan tai epäsuorasti tekemisissä järjestelmän kanssa
- Käytetään ”kaikki mahdolliset keinot” vaatimusten esiin kaivamiseen, esim.:
  - Haastatellaan sidosryhmien edustajia
  - Pidetään brainstormaussessioita asiakkaan ja kehittäjien kesken
- Alustavien keskustelujen jälkeen kehittäjätiimi voi strukturoida vaatimusten kartoitusta
  - Mietitään järjestelmän kuviteltuja käyttäjiä ja keksitään käyttäjille tyypillisiä käyttöskenaarioita
  - Tehdään paperiprototyyppkejä ja käyttöliittymäluonnoksia
- Skenaarioita ja prototyyppkejä läpikäymällä asiakas voi tarkentaa näkemystään vaatimuksista
- Jos kehitettävän järjestelmän on tarkoitus korvata olemassa oleva järjestelmä, voidaan vaatimuksia selvittää myös havainnoimalla loppukäyttäjän työskentelyä (etnografia)

# Vaatimusten analysointi, validointi ja dokumentointi

- Vaatimusten keräämisen lisäksi vaatimuksia täytyy *analysoida*:
  - Onko vaatimuksissa keskinäisiä ristiriitoja
  - Ovatko vaatimukset riittävän kattavat
  - Ovatko vaatimukset sellaisia että niiden toteutuminen on testattavissa
- Vaatimukset on myös pakko *dokumentoida* muodossa tai toisessa
  - Ohjelmistokehittäjiä varten: mitä tehdään
  - Testaajia varten: tekeekö järjestelmä niin kuten vaatimus määrittelee
  - Usein vaatimusdokumentti toimii oleellisena osana asiakkaan ja ohjelmistotuottajatiimin välisessä sopimuksessa
- Ja *validoida*:
  - Onko asiakas vielä sitä mieltä että kirjatut vaatimukset edustavat asiakkaan mielipidettä

# Vaatimusten luokittelu – toiminnalliset vaatimukset

- Vaatimukset jakaantuvat toiminnallisiin ja ei-toiminnallisiin vaatimuksiin
- **Toiminnalliset vaatimukset** (functional requirements) kuvaavat mitä toimintoja järjestelmällä on
  - Esim.
    - *Asiakas voi lisätä tuotteen ostoskoriin*
    - *Onnistuneen luottokorttimaksun yhteydessä asiakkaalle vahvistetaan ostotapahtuman onnistuminen sähköpostitse*
- Toiminnallisten vaatimusten dokumentointi voi tapahtua esim.
  - ”feature-listoina”
  - UML-käyttötapauksina (ks. ohjelmistojen mallintaminen)
  - Ketterissä menetelmissä yleensä **User storyinä**, joihin tutustumme kohta tarkemmin

# Ei-toiminnalliset vaatimukset

- Jakautuvat kahteen luokkaan: **laatuvaatimukseen ja toimintoympäristön rajoitteisiin**
- Laatuvaatimukset, ovat koko järjestelmän toiminnallisuutta rajoittavia/ohjaavia tekijöitä, esim.
  - Käytettävyys
  - Testattavuus
  - Laajennettavuus
  - Suorituskyky
  - Skaalautuvuus
  - Tietoturva
  - [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_system\\_quality\\_attributes](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_system_quality_attributes)
- Toimintaympäristön rajoitteita ovat esim:
  - Toteutusteknologia
  - Integroituminen muihin järjestelmiin
  - Mukautuminen standardeihin
- Vaikuttavat yleensä ohjelman arkkitehtuurin suunnitteluun

# Vaatimusmäärittely 1900-luvulla

- Vesiputousmallin hengen mukaista oli, että vaatimusmäärittelyä pidettiin erillisenä ohjelmistoprosessin vaiheena, joka on tehtävä kokonaisuudessaan ennen suunnittelun aloittamista
  - Ideana oli että suunnittelun ei pitä vaikuttaa vaatimuksiin ja vastaavasti vaatimukset eivät saa rajoittaa tarpeettomasti suunnittelua
- Asiantuntijat korostivat, että vaatimusten dokumentaation on oltava kattava ja ristiriidaton
  - mielellään luonnollisen kielen sijasta formaalilla kielellä tehty jotta esim. ristiriidattomuuden osoittaminen olisi mahdollista
- Jos määrittelyvaiheessa tehdään virhe joka huomataan vasta testauksessa, on muutoksen tekeminen kallista
  - Tästä loogisena johtopäätöksenä oli tehdä vaatimusmäärittelystä erittäin järeä ja huolella tehty työvaihe
- Vaatimusdokumenttipohjia standardoitiin
  - *IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications*
  - ks. <http://ieeexplore.ieee.org>



# Vaatimusmäärittely 1900-luvulla – ei toimi

- Ideaali jonka mukaan vaatimusmäärittely voidaan irrottaa kokonaan erilliseksi, huolellisesti tehtäväksi vaiheeksi on osoittautunut utopiaksi
- Vaatimusten muuttumien on väistämätöntä
  - Huolimatta huolellisesta vaatimusten määrittelemistä, eivät ohjelmistokehittäjät osaa tulkita kirjattuja vaatimuksia samoin kuin vaatimukset kertonut asiakas
  - Ohjelmistoja käyttävien organisaatioiden toimintaympäristö muuttuu nopeasti, mikä on relevanttia tänään, ei ole välttämättä sitä enää 3 kuukauden päästä
  - Asiakkaiden on mahdotonta ilmaista tyhjentävästi tarpeitaan etukäteen
  - Ja vaikka asiakas osaisikin määritellä kaiken etukäteen, tulee mielipide muuttumaan kun asiakas näkee lopputuloksen
- Vaatimusmäärittelyä ei ole mahdollista/järkevää irrottaa suunnittelusta
  - Suunnittelutason auttavat ymmärtämään ongelma-aluetta syvällisemmin ja generoivat muutoksia vaatimuksiin
  - Ohjelmia tehdään maksimoiden valmiiden ja muualta esim. open sourcena saatavien komponenttien käyttö, tämä on syytä ottaa huomioon vaatimuksia laadittaessa
  - Jos suunnittelu ja toteutustason asiat otetaan huomioon, on vaatimusten priorisointi helpompaa: helpompi arvioida vaatimusten toteuttamisen hintaa

# Vaatimusmäärittely 2000-luvulla

- Nykyään vallitsee laaja konsensus siitä, että useimmissa tilanteissa vaatimusmäärittelyä ei ole järkevä tehdä kokonaan suunnittelusta ja toteutuksesta irrallaan
- Syitä tälle
  - **Time to market:** ohjelmistotuotteet halutaan markkinoille nopeasti ja perinpohjaiselle, kuukausia kestäväällä vaatimusmäärittelylle ei ole aikaa
  - Tämän takia kaikkia vaatimuksia ei edes teoriassa ehditä kartoittamaan ja siitä taas seuraa **muuttuvat vaatimukset**
  - **Uusiokäyttö, ohjelmistojen koostaminen palveluista:** ohjelmistoja tehdään enenevissä määrin räätälöimällä valmiista komponenteista ja palveluista, vaatimukset riippuvat näin enenevissä määrin muustakin kuin asiakkaan tahdosta
- Ilman suunnittelun ja toteutuksen huomioimista vaikea tietää vaatimusten toteuttamisen hintaa
  - Riskinä että asiakas haluaa vaatimuksen muodossa, joka moninkertaistaa toteutuksen hinnan verrattuna periaatteessa asiakkaan kannalta yhtä hyvään, hieman eri tavalla muotoiltuun vaatimukseen

# Ohjelmiston suunnitteluun ja toteutukseen integroitu vaatimusmäärittely

- 2000-luvun iteratiivisen ja ketterän ohjelmistotuotannon tapa on integroida kaikki ohjelmistotuotannon vaiheet yhteen
- Ohjelmistoprojektin alussa määritellään vaatimuksia tarkemmalla tasolla ainakin yhden iteraation tarpeiden verran
- Ohjelmistokehittäjät arvioivat vaatimusten toteuttamisen hintaa
- Asiakas priorisoi vaatimukset siten, että iteraatioon valitaan toteutettavaksi vaatimukset, jotka tuovat mahdollisimman paljon liiketoiminnallista arvoa
- Jokaisen iteraation aikana tehdään määrittelyä, suunnittelua, ohjelmointia ja testausta
- Jokainen iteraatio tuottaa valmiin osan järjestelmää
  - Edellisen iteraation tuotos toimii syötteenä seuraavan iteraation vaatimusten määrittelyyn
- Ohjelmisto mahdollista saada tuotantoon jo ennen kaikkien vaatimusten valmistumista
- *Kattavana teemana tuottaa asiakkaalle maksimaalisesti arvoa*

# Vaatimusmäärittely ja projektisuunnittelu ketterässä prosessimallissa

# Taustaa

- Seuraavassa esitellään yleinen tapa vaatimustenhallintaan ja projektisuunnitteluun ketterässä ohjelmistotuotantoprojektissa
- Tapa pohjautuu Scrumin ja eXtreme Programmingin eli XP:n eräiden käytänteiden soveltamiseen
- Lähteenä on käytetty mm. seuraavia:
  - Kniberg Scrum and XP from the trenches, sivut 9-55
  - Shore: Art of agile development, osa luvusta 8
  - Rasmussen: The Agile Samurai, luvut 6-8
- Kaikissa edellisissä käydään läpi suunnilleen samat asiat, terminologia ja painotukset hieman vaihtelevat (Kniberg käyttää Scrumin ja muut XP:n terminologiaa). Tärkeimmöt erot terminologiassa
  - Scrumin sprinttiä kutsutaan XP:ssä iteraatioksi
  - XP:n on-site customer on suunnilleen sama kuin Scrumin Product owner
  - XP:ssä ei ole selvää vastinetta Scrum Masterille, koko tiimi jakaa vastuun prosessin noudattamisesta
- Erittäin kattavan kuvan asioihin antavat Mike Cohnin loistavat kirjat *Agile Estimation and Planning* ja *User stories applied*

# User story

- Ketterän vaatimusmäärittelyn tärkein työväline on **User story**
  - Käsitteelle ei ole vakiintunutta käännöstä, joten käytämme jatkossa englanninkielistä termiä
- Alan suuren auktoriteetin Mike Cohnin mukaan:

A user story describes functionality that will be valuable to either user or purchaser of software. User stories are composed of three aspects:

- 1) A written description of the story used for planning and reminder
  - 2) Conversations about the story to serve to flesh the details of the story
  - 3) Tests that convey and document details and that will be used to determine that the story is complete
- Mitä ylläoleva kuvaus tarkoittaa? Jatketaan user storyihin tutustumista käymällä samalla läpi esimerkkijärjestelmää Kumpula biershop:
    - <https://github.com/mluukkai/ohtu2013/wiki/kumpula-biershop>
    - <http://kumpulabiershop.herokuapp.com/>

# User story

- User Storyt kuvaavat **loppukäyttäjän kannalta arvoa tuottavia toiminnallisuuksia**
- US:n ”määritelmän” alakohdat 1 ja 2 antavat ilmi sen, että User Story on karkean tason tekstuaalinen kuvaus **ja** lupaus/muistutus siitä, että toiminnallisuuden vaatimukset on selvitettävä asiakkaan kanssa
- Seuraavat voisivat olla biersopin User Storyjen tekstuaalisia kuvauksia:
  - Asiakas voi lisätä oluen ostoskoriin
  - Asiakas voi poistaa ostoskorissa olevan oluen
  - Asiakas voi maksaa luottokortilla ostoskorissa olevat oluet
- User Story ei siis ole perinteinen vaatimusmääritelmä, joka ilmaisee tyhjentävästi miten joku toiminnallisuus tulee toteuttaa
  - User Story on ”placeholder” vaatimukselle, muistilappu ja lupaus, että toiminnallisuuden vaatimus tulee selventää tarvittavalla tasolla ennen kuin se toteutetaan
- Usein on tapana kirjoittaa User Storyn kuvaus pienelle noin 10-15 cm pahvikortille tai postit-lapulle

# User story

- Kun User Story päätetään toteuttaa, on pakko selvittää tyhjentävästi, mitkä ovat Storyn kirjaamaan toiminnon vaatimukset
- User Storyn henkeen siis kuuluu, että Story on lupaus kommunikoinnista asiakkaan kanssa vaatimuksen selvittämiseksi
- ”määritelmän” kolmas alikohta sanoo että Storyyn kuuluu *”Tests that convey and document details and that will be used to determine that the story is complete”*
- User Storyyn liittyviä testejä kutsutaan yleensä Storyn hyväksymätesteiksi (acceptance test)
- Hyväksymätesti tarkoittaa yleensä joukkoa konkreettisia testiskenaarioita joiden on toimittava, jotta User Storyn kuvaaman toiminnallisuuden katsotaan olevan valmis
- Hyväksymätestien luonne vaihtelee projekteittain
  - Ne voivat olla Storyn kuvauksen sisältävän kortin takapuolelle kirjoitettavia tekstuaalisia skenaarioita (varsinkin jos projektissa on käytettävissä onsite customer joka voi suorittaa hyväksymätestauksen)
  - Tai parhaassa tapauksessa automaattisesti suoritettavia testejä



# Esimerkki

- Alla esimerkki pahvikortille kirjoitetusta User Storystä
- Kortin etupuolella kuvaus, prioriteetti ja estimaatti
  - Estimaatilla tarkoitetaan kortin toiminnallisuuden toteuttamisen työmääräarviota. Palaamme estimointiin pian tarkemmin
- Kortin takapuolella suhteellisen informaalilla kielellä kirjoitettu hyväksymistesti

Front of Card

IB

As a student I want to purchase  
a parking pass so that I can  
drive to school

Priority: ~~High~~ Should  
Estimate: 4

Back of Card

Confirmations:

~~The student must pay the correct amount~~  
One pass for one month is issued at a time  
The student will not receive a pass if the payment  
isn't sufficient  
The person buying the pass must be a currently  
enrolled student.  
The student may only buy one pass per month.

# Minkälainen on hyvä User Story

- Kuten jo mainittu, tulee User Storyn kuvata asiakkaalle arvoa tuottavia toimintoja
  - Käytettävä asiakkaan kieltä, ei teknistä jargonia
- Hyvänä käytäntönä pidetään että User Story kuvaa järjestelmän kaikkia osia koskevaa (esim. käyttöliittymä, bisneslogiikka, tietokanta) ”end to end”-toiminnallisuutta
  - Esim. ”lisää jokaisesta asiakkaasta rivi tietokantatauluun Asiakas” ei olisi suositeltava muotoilu User Storylle
- Edellisen sivun esimerkki on formuloitu viimeaikaisen muodin mukaisessa muodossa
  - **As a** <type of user>, **I want** <functionality> **so that** <bussines value>
  - As a student I want to purchase a parking pass so that I can drive to school
- Näin muotoilemalla on ajateltu että User Story kiinnittää huomion siihen kenelle kuvattava järjestelmän toiminto tuo arvoa
- Muoto ei oikein taivu suomenkielisiin kuvauksiin, joten sitä ei tällä kurssilla käytetä

# Minkälainen on hyvä User Story

- Bill Wake luettelee artikkelissa *INVEST in good User Stories* kuusi User Storylle toivottavaa ominaisuutta:
  - Independent
  - Negotiable
  - Valuable to user or customer
  - Estimable
  - Small
  - Testable
  - <http://xp123.com/articles/invest-in-good-stories-and-smart-tasks/>
- **Independent** User Storyjen pitäisi olla toisistaan mahdollisimman riippumattomia
  - Riippumattomuus mahdollistaa eri käyttötapausten toteuttamisen mahdollisimman riippumattomasti toisistaan
- Esim biershopin Storyjen *Lisää olut ostoskoriin* ja *Poista olut ostoskorista* välillä on riippuvuus jota on vaikea välttää
  - Voikin olla parempi yhdistää riippuvaiset User Storyt yhdeksi: *tuotteiden lisäys ja poisto ostoskorista*

# Minkälainen on hyvä User Story

- **Negotiable** hyvä User Story ei ole tyhjentävästi kirjoitettu vaatimusmäärittely vaan lupaus siitä että asiakas ja toteutustiimi sopivat User Storyn toiminnallisuuden sisällön ennen toteutusvaihetta
- **Estimatable** User Storyn toteuttamisen vaativa työmäärä pitää olla arvioitavissa kohtuullisella tasolla
- Työmäärän arviointi onnistuu paremmin jos User Storyt ovat riittävän pieniä **Small**. User storyä pidetään yleensä liian isona jos se ei ole toteutettavissa noin viikon työpanoksella
- Liian suuret User Storyt kannattaa jakaa osiin
  - Esim käyttötapaus *Olutkaupan ylläpitäjä voi kirjautua sivulle, lisätä ja päivittää oluiden tietoja sekä tarkastella asiakkaille tehtyjen toimitusten lista* kannattaa jakaa useaan osaan:
    - *Ylläpitäjä voi kirjautua sivulle*
    - *Ylläpitäjä voi lisätä ja päivittää oluiden tietoja*
    - *Ylläpitäjä voi tarkastella asiakkaille tehtyjen toimitusten listaa*
    - *Sivulle kirjautunut ylläpitäjä voi lisätä ja päivittää oluiden tietoja*
    - *Sivulle kirjautunut ylläpitäjä voi tarkastella asiakkaille tehtyjä toimituksia*

# Minkälainen on hyvä User Story

- **Testability** Kuudes toivottu ominaisuus on testattavuus, eli User Storyjen pitää olla sellaisia että niille on mahdollista tehdä testit, joiden avulla voi yksikäsitteisesti kertoa onko Story toteutettu hyväksyttävästi
- Ei-toiminnalliset vaatimukset (esim. suorituskyky, käytettävyys) aiheuttavat usein haasteita testattavuudelle
  - Esim. käyttötapaus *Olutkaupan tulee toimia tarpeeksi nopeasti kovassakin kuormituksessa voidaan muotoilla testattavaksi esim. seuraavasti käyttäjän vasteaika saa olla korkeinaan 0.5 sekuntia 99% tapauksissa jos yhtäaikaista käyttäjiä sivulla on maksimissaan 1000*
- Viime viikolla Scrumin yhteydessä puhuimme **product backlogista**, joka siis on priorisoitu lista asiakkaan tuotteelle asettamista vaatimuksista eli toivotuista ominaisuuksista ja toiminnoista
- Nykyään käytäntönä on, että product backlog koostuu nimenomaan User Storyistä

# Alustava product backlog

- Projektin aluksi kannattaa heti ruveta etsimään ja määrittelemään User Storyja ja muodostaa näistä alustava Product Backlog
- Käytettävissä ovat kaikki yleiset vaatimusten kartoitustekniikat
  - Haastattelut
  - brainstormaus/story gathering workshop
- Alustavan User Storyjen keräämisvaiheen ei ole tarkoituksenmukaista kestää kovin kauaa, maksimissaan muutama päivä
- User Storyjen luonne (lupaus/muistilappu että vaatimus tarkennetaan ennen toteutusta) tekee niistä hyvän työkalun projektin aloitukseen
  - Turhiin detaljeihin ei puututa
  - Ei tavoitellakaan täydellistä ja kattavaa listaa vaatimuksista, asioita tarkennetaan myöhemmin
- Kun alustava lista User Storyistä on kerätty, ne priorisoidaan ja niiden vaatima työmäärä arvioidaan karkealla tasolla
  - Näin muodostuu alustava Product Backlog, eli priorisoitu lista vaatimuksista

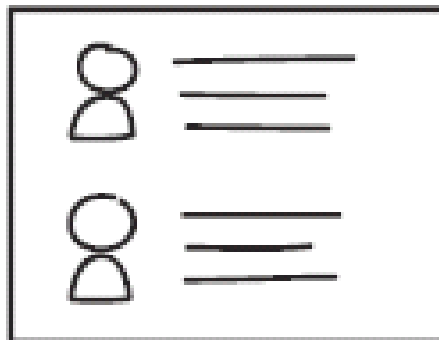


# Story gathering workshop

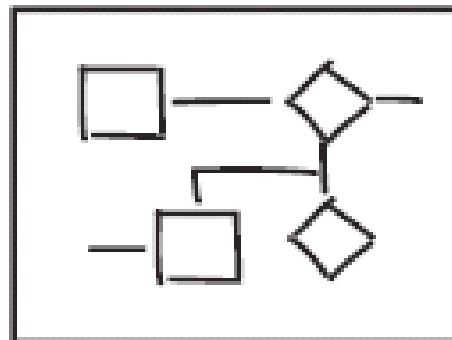
- Ennenkuin menemme tarkemmin User Storyjen priorisointiin, esitellään nopeasti Johan Rasmussonin kirjassa Agile Samurai esittämä tapa Storyjen keräämiseen
- Step 1: **get a big room**
  - Huoneeseen kerääntyvät kaikki asianosaiset, asiakkaat ja ohjelmistotuotantotiimi



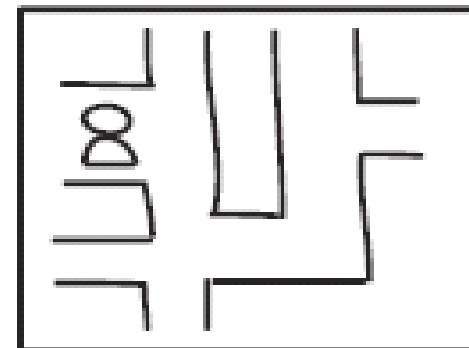
- Step 2: draw a lot of pictures



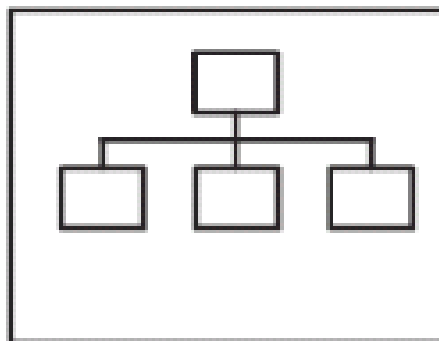
Personas



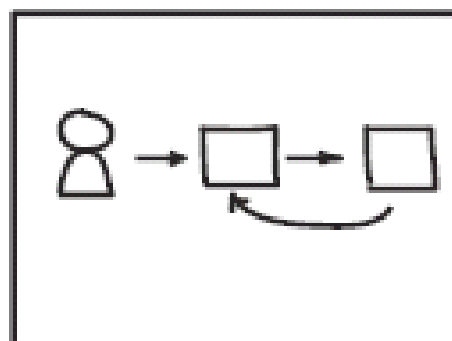
Flowcharts



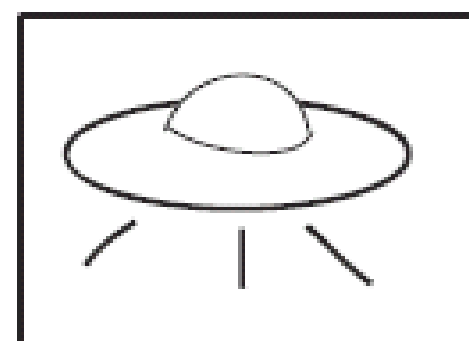
Scenarios



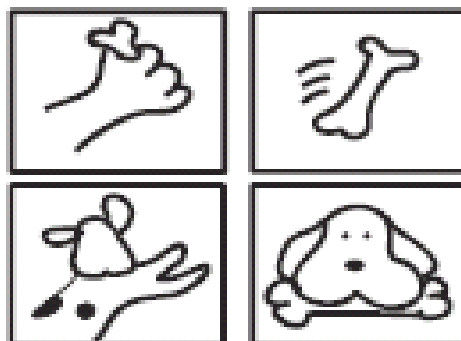
System maps



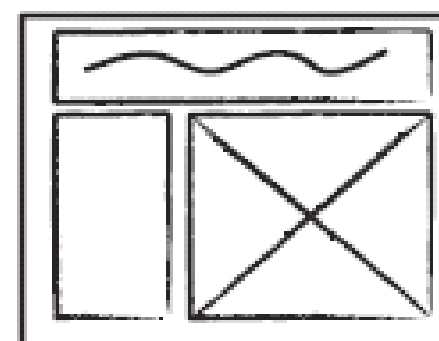
Process flows



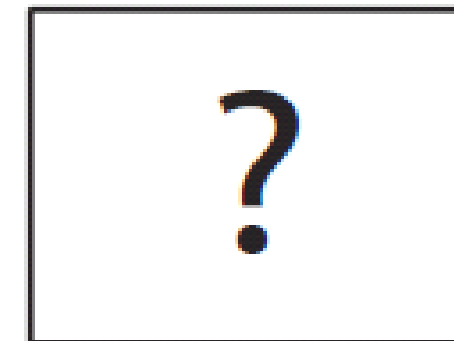
Concept designs



Storyboards



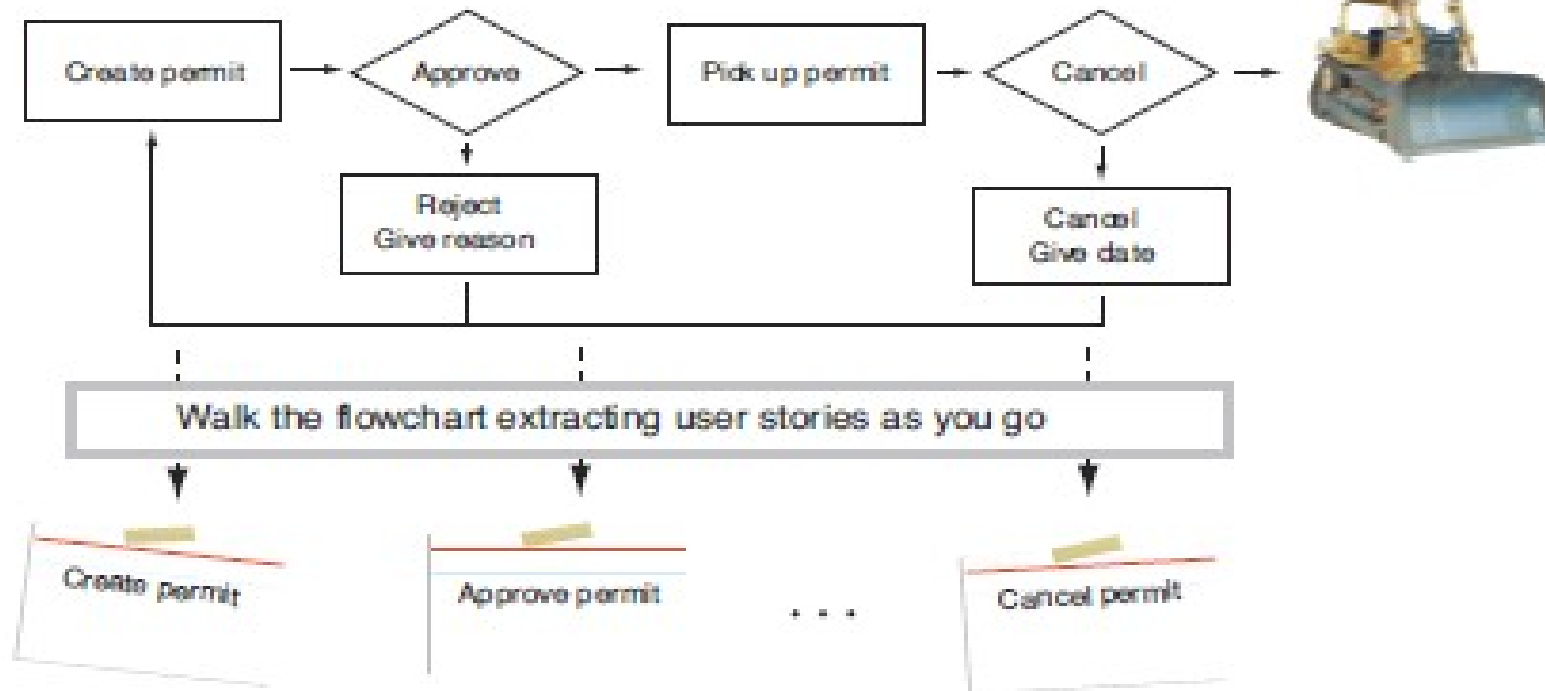
Paper prototypes



Your own



- Step 3: Write lots of stories



# Story gathering workshop

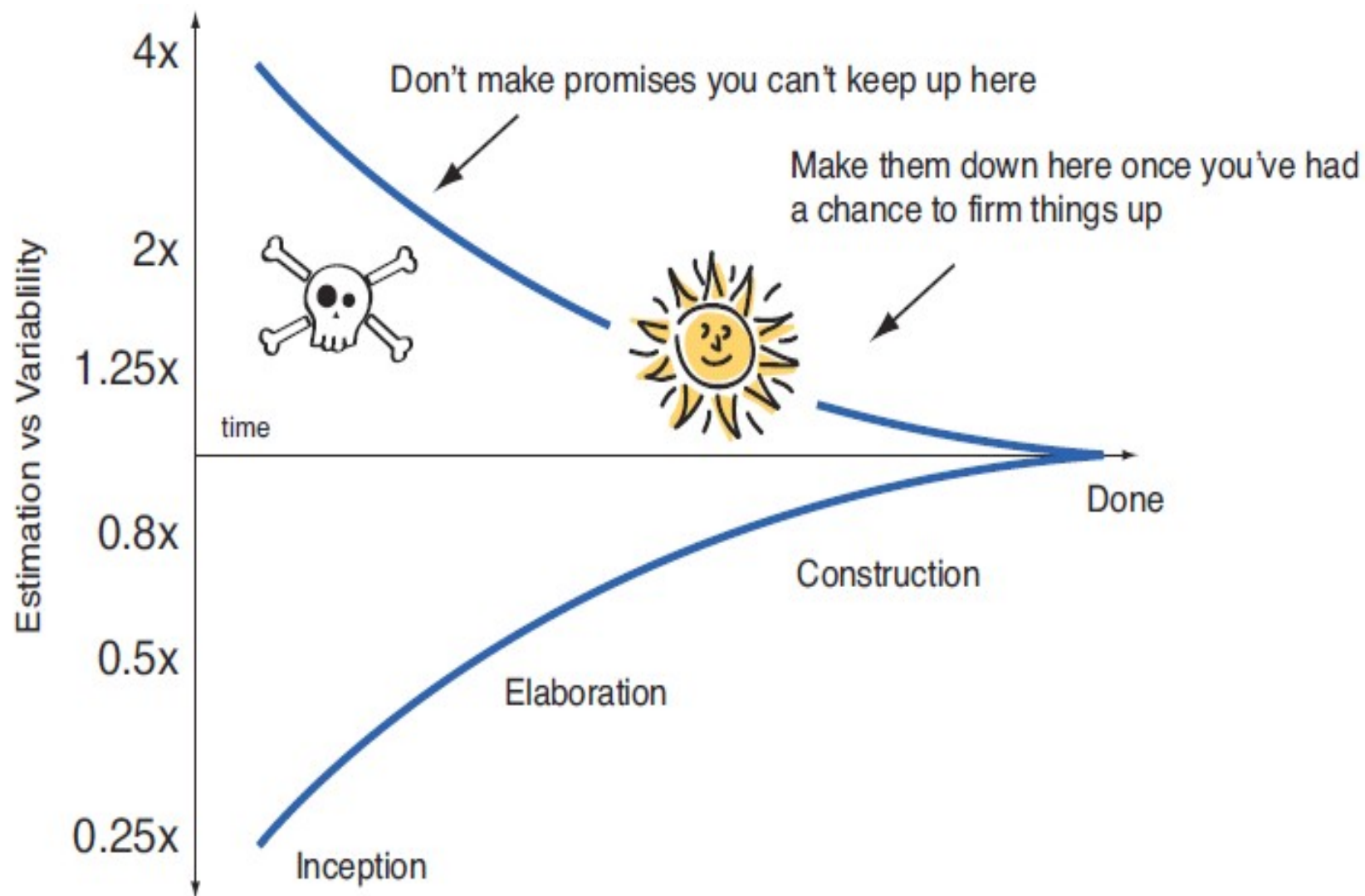
- **Step 4: Brainstorm everything else**
  - Kuvien piirtämisen ja siihen liittyvän brainstormauksen innoittamana saadaan yleensä kirjoitettua suuri joukko User Storyjä
  - Kuvien ilmaistavien asioiden lisäksi mietitään muuta projektiin liittyvää ja kirjataan niitä vastaavat User Storyt
- **Step 5: Scrub the list and make it shine**
  - Lopuksi siivotaan lista:
    - Poistetaan duplikaatit
    - Yhdistetään liian pienet toisiinsa liittyvät Storyt isommiksi
    - Kirjoitetaan User Storyt koherentimpaan muotoon

# Backlogin priorisointi

- Product Backlog siis on priorisoitu lista User Storyjä
  - Kuten muistamme priorisoinnin hoitaa Product Owner, XP:ssä käytetään suunnilleen samassa roolissa toimivasta henkilöstä nimitystä on-site customer
- Prioriteetti määrää järjestyksen, missä ohjelmistokehittäjät toteuttavat ohjelmiston ominaisuuksia
- Priorisoinnin motivaationa on pyrkiä maksimoimaan asiakkaan kehitettävästä ohjelmistosta saama hyöty
  - Tärkeimmät asiat halutaan toteuttaa mahdollisimman nopeasti ja näin saada tuotteesta alustava versio markkinoille niin pian kuin mahdollista
- User Storyjen priorisointiin vaikuttaa Storyn kuvaaman toiminnallisuuden asiakkaalle tuovan arvon lisäksi pari muutakin seikkaa
  - Storyn toteuttamiseen kuluva työmäärä
  - Storyn kuvaamaan ominaisuuteen sisältyvä tekninen riski
- Ei ole siis kokonaistaloudellisesti edullista tehdä priorisointia välttämättä pelkästään perustuen asiakkaan User Storyistä saamaan arvoon

# Estiomointi eli User Storyn toteuttamiseen kuluivan työmäärän arviointi

- User Storyjen viemän työmäärän arvioimiseen on oikeastaan kaksi motivaatiota
  - Auttaa asiakasta priorisoinnissa
  - Mahdollistaa koko projektin viemän ajan summittaisen arvioinnin
- Työ määrän arvioimiseen on kehitetty vuosien varrella useita erilaisia menetelmiä.
- Kaikille yhteistä on se, että ne eivät toimi kunnolla, eli tarkkoja työ määrä arvioita on mahdoton antaa
  - Joskus käytetäänkin työ määrän arvioinnista leikillisesti termiä *guesstimation*
- Mitä kauempana tuotteen valmistuminen on, sitä epätarkempia työ määrä arviot ovat
  - Cone of uncertainty, ks. seuraava sivu



- Ketterät ohjelmistotuotantomenetelmät ottavat itsestäänselvytenä sen, että estimointi on epävarmaa ja tarkentuu vasta projektin kuluessa
  - Koska näin on, pyritään vahvoja estimointiin perustuvia lupauksia aikatauluista olemaan tekemättä

# Suhteelliseen kokoon perustuva estimointi

- On huomattu, että vaikka ominaisuuksien toteuttamiseen menevän tarkan ajan arvioiminen on vaikeaa, osaavat ohjelmistokehittäjät jossain määrin arvioida eri tehtävien vaatimaa työmäärää suhteessa toisiinsa
- Esim.
  - User Storyn *Tuotteen lisääminen ostoskoriin* toteuttaminen vie yhtä kauan kuin User Storyn *Tuotteen poistaminen ostoskorista* toteuttaminen
  - User Storyn *Ostoskorissa olevien tuotteiden maksaminen luottokortilla* toteuttaminen taas vie kolme kertaa kauemmin kun edelliset
- Ketterissä menetelmissä käytetäänkin yleisesti suhteelliseen kokoon perustuvaa estimointia
- ”yksikkönä” arvioinnissa on yleensä **Story Point**
  - Ei yleensä vastaa mitään todellista tuntimäärää
  - Biershop-projektissa voitaisiin esim. kiinnittää että User Storyn *Tuotteen lisääminen olutkoriin* estimaatti on 1 Story Point, muita voidaan sitten verrata tähän, eli *Ostoskorissa olevien tuotteiden maksaminen luottokortilla* estimaatiksi tulisi 3 Story Pointia

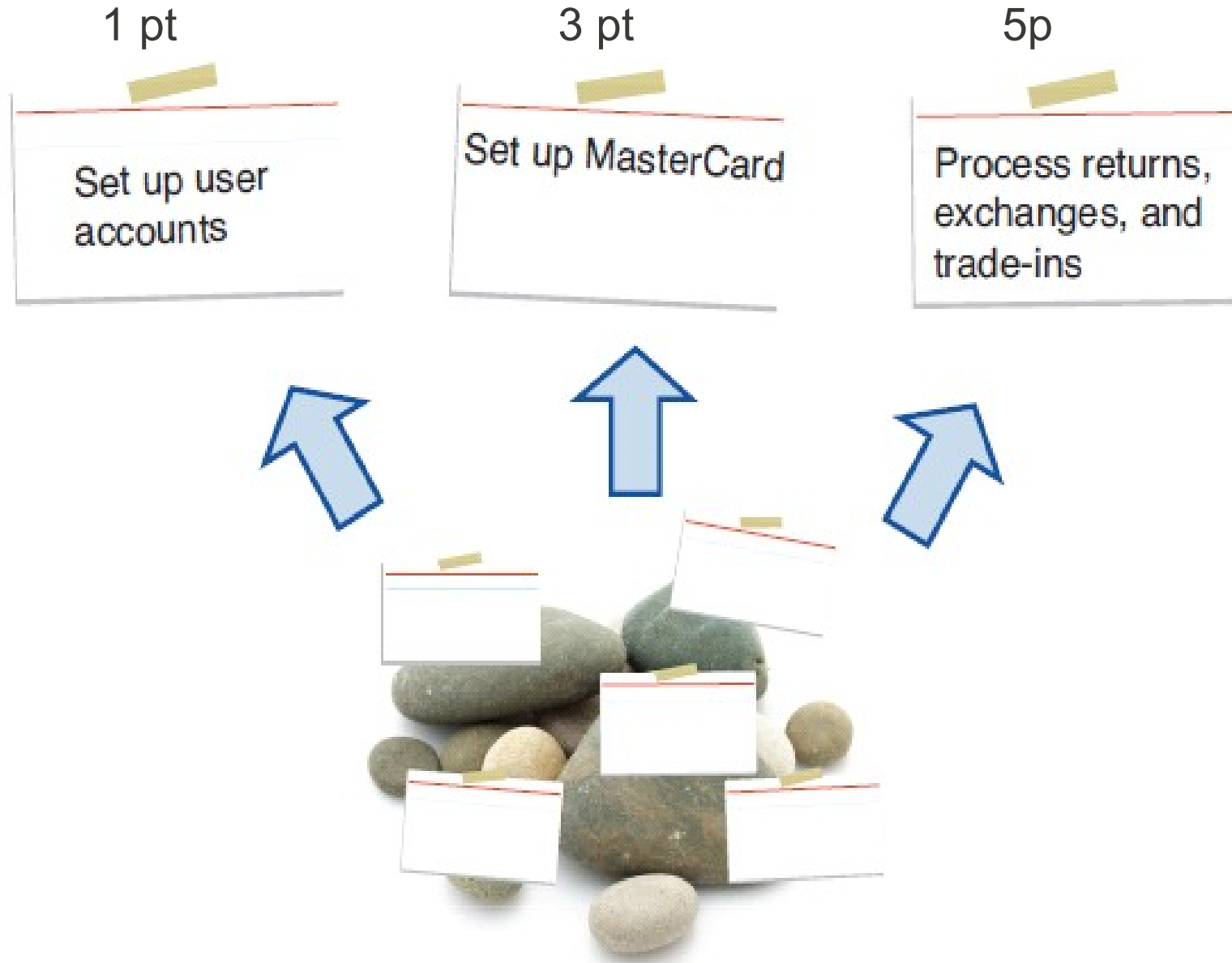
# Suhteelliseen kokoon perustuva estimointi

- Kun estimoitavana on suuri määrä User Storyjä
  - Esimerkki Rasmussenin kirjasta Agile samurai



# Suhteelliseen kokoon perustuva estimointi

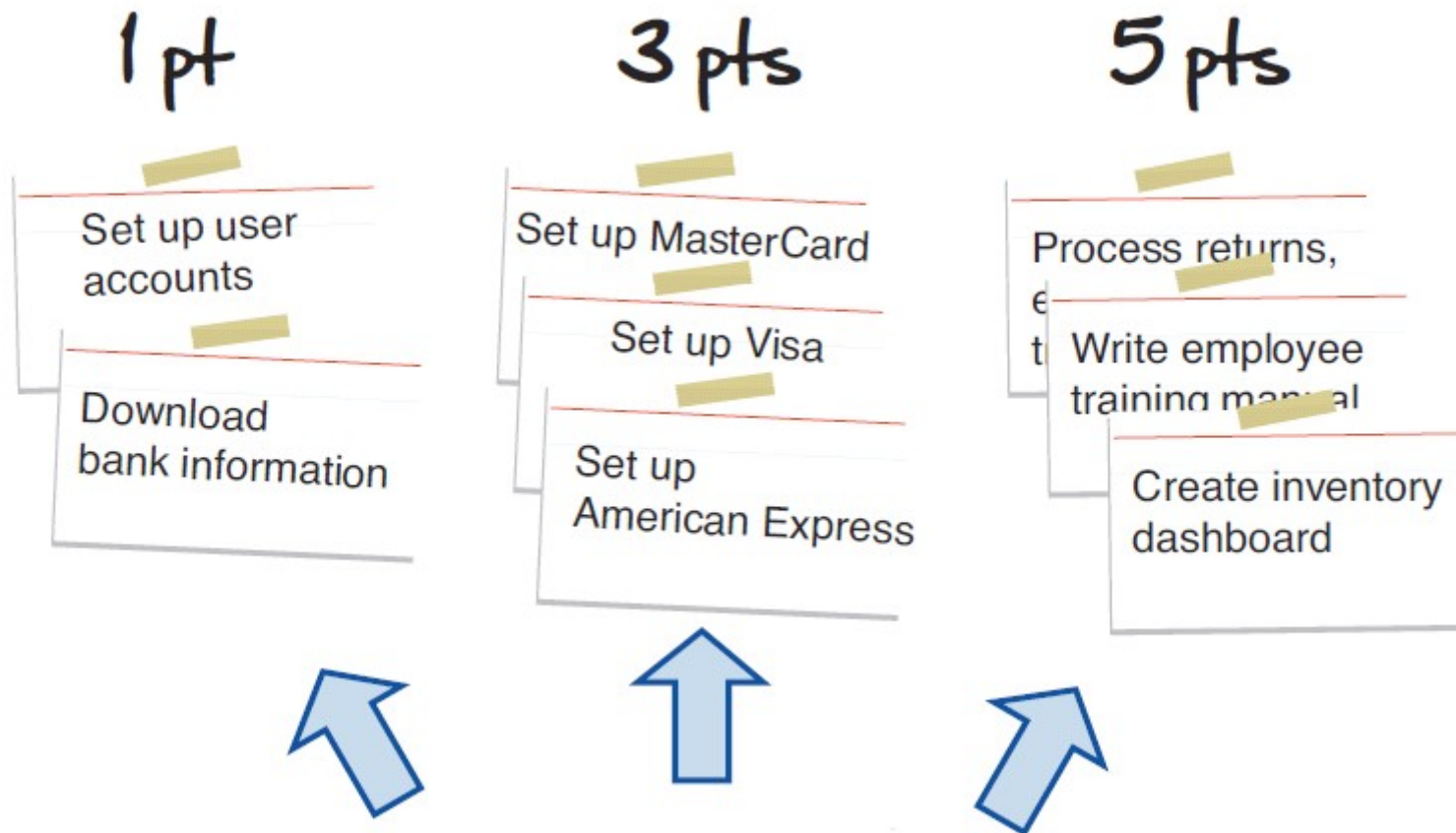
- saattaa olla kannattavaa arvioida ensin muutama hieman erikokoinen Story ja valita nämä referensseiksi





# Suhteelliseen kokoon perustuva estimointi

- Ja arvoida muut User Storyt näiden suhteen



# Kuka suorittaa estimoinnin?

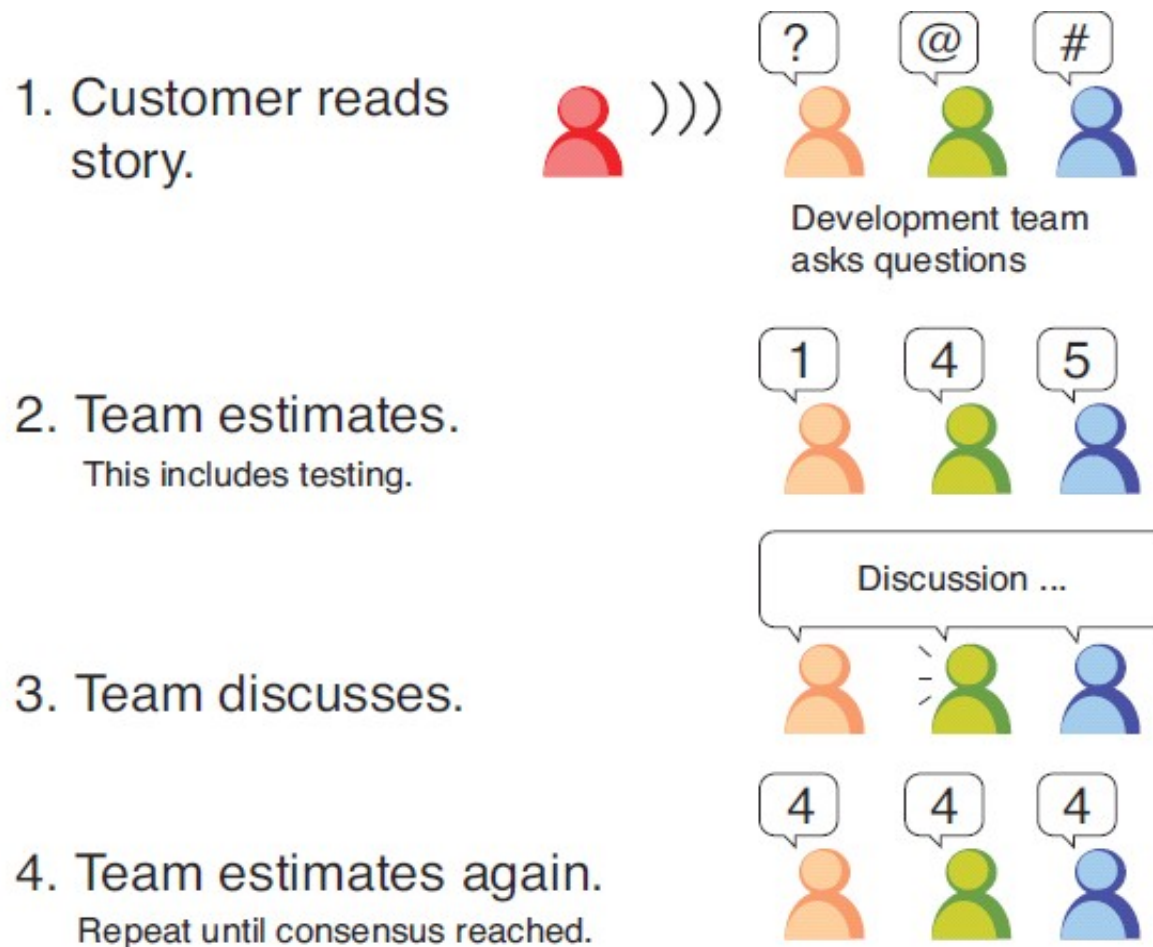
- Estimointi tapahtuu **aina ohjelmistokehitystiimin toimesta**
- Asiakkaan on oltava läsnä tarkentamassa estimoitaviin User Storeihin liittyviä vaatimuksia
- Usein estimointia auttaa User Storyn pilkkominen teknisiin työvaiheisiin
  - Esim. User Story *Tuotteen lisääminen ostoskoriin*, voisi sisältää toteutuksen kannalta seuraavat tekniset tehtävät (task):
    - tarvitaan sessio joka muistaa asiakkaan
    - domain-olio ostoskorin ja ostoksen esittämiseen
    - html-näkymää päivitettävä tarvittavilla painikkeilla
    - Kontrolleri painikkeiden käsittelyyn
    - yksikkötestit kontrollerille ja domain-olioille
    - hyväksymätestien automatisointi
- Jos kyseessä on samantapainen toiminnallisuus kuin joku aiemmin toteutettu, voi estimointi tapahtua ilman User Storyn vaatimien erillisten työvaiheiden miettimistä

# Estimoinnista

- Estimointi on jokatapauksessa suhteellisen epätarkkaa, joten estimoinnin on tarkoitus tapahtua nopeasti
  - yhden User Storyn estimointiin kannattaa käyttää aikaa korkeintaan 15 minuuttia, jos se ei riitä, on todennäköistä että User Storya ei tunneta vielä niin hyvin että se kannattaisi estimoida
- Kuten viimeksi mainitsimme, määritellään ketterissä projekteissa yleensä ns. "definition of done"
- Estimoinnissa tulee arvioida User Storyn viemä aika "definition of donen tarkkuudella", tämä sisältää kaiken User Storyn toteuttamiseen liittyvän:
  - määrittely, suunnittelu, toteutus, automatisoitujen tekstien tekeminen, testaus, integrointi ja dokumentointi
- Äsken mainitsimme että Story Point ei vastaa yleensä mitään aikayksikköä
  - Jotkut kuitenkin mitoittavat Story Pointin ainakin projektin alussa "ideal working day:n" suuruiseksi, eli työpäiväksi johon ei sisälly mitään häiriötekijöitä
  - Useimmat auktoriteetit suosittelevat olemaan sotkematta Story Pointeja päiviin
  - ks. esim. <http://blog.crisp.se/2008/12/05/tomasbjorkholm/1228470417545>

# Planning poker

- Hyvänä periaatteena pidetään että kaikki tiimin jäsenet osallistuvat estimointiin
  - Tiimille syntyy yhtenäinen ymmärrys User Storyn sisällöstä
- Planning poker on eräs suosittu tapa estimoinnin tekemiseen



# Planning poker

- Käydään läpi Backlogissa olevia User Storyja yksi kerrallaan
- Asiakas lukee User Storyn sisällön ja selittää tarkemmin Storyn luonnetta ja vaatimuksia
- Tiimi keskustelee Storystä, miettii kenties Storyn jakautumista teknisiin työvaiheisiin
- Kun kaikki kokevat olevansa valmiina arvioimaan, jokainen kertoo arvionsa (yksikkönä siis Story Point)
- Usein tämä vaihe toteutetaan siten, että käytössä on pelikortteja joilla on estimaattien arvoja, esim 1, 2, 5, 10, ... ja kukin estimointiin osallistunut näyttää estimaattinsa yhtä aikaa
- Jos estimaatit ovat suunnilleen samaa tasoa, merkataan estimaatti User Storylle
- Jos seuraa eroavaisuutta, keskustelee tiimi eroavaisuuksien syistä
  - Voi esim. olla, että osa tiimin jäsenistä ymmärtää User Storyn vaatimukset eri tavalla ja tämä aiheuttaa eroavaisuutta estimaatteihin
- Kun tiimi on keskustellut aikansa, tapahtuu uusi estimointikierros ja konsensus todennäköisesti saavutetaan pian

# Estimaattien skaala

- Koska estimointi on jokatapauksessa melko epätarkkaa, ei estimoinnissa ole tapana käyttää kovin tarkkaa skaalaa
- Yleistä on esim. käyttää ainoastaan arvoja 1, 2, 3, 5, 10, 20, 40, 100 tai vastaavaa yläpäästä harvenevaa skaalaa
- Motivaationa se, että mitä suuremmasta kokonaisuudesta kyse, sitä vaikeampaa estimointi on, ja skaala yläpäässä on tarkoituksella harva jotteivat estimaatit antaisi valheellista kuvaa tarkkuudesta
- Joskus käytetään myös estimaattia *epic* jolla tarkoitetaan niin isoa tai huonosti ymmärrettyä User Storyä että sitä ei voida vielä estimoida
- Alan suurin auktoriteetti Mike Cohn suosittelee käyttämään skaalaa 1, 2, 3, 5, 8 tai 1, 2, 4, 8 ja antamaan sitä suuremmille estimaatti epic



Jatkuu seuraavalla luennolla