



# Three\_amigos

*3 Амиго - способ коммуникации, для создания качественного продукта. Это практика, которая дает всеобщее понимание того, что будет доставлено клиенту. Помогает доносить голос команды, а не переплетение разрозненных мнений.*



## Бизнес-аналитик

Представитель бизнеса знает, что он хочет получить и какую ценность от этого получит клиент и бизнес. Важно рассказывать об этом команде. Участвуя во встрече 3 Амиго, бизнес-аналитик делится информацией с участниками, чтобы у всех в команде было одинаковое понимание и ожидание от пользовательской истории. Также только он может ограничить рамки приемочных критериев, по которым потом будет происходить приемка.

## Разработчики

Разработчик знает, как реализовать требование от бизнеса, какие есть для этого возможности. Как правило, он думает о деталях, которые ему нужно знать, чтобы приступить к реализации. Задавая вопросы, исходя из своего опыта и знания системы, разработчик помогает вскрывать различные нюансы еще на этапе обсуждения требований.

## Тестировщик

Тестировщик, так же, как и другие члены команды, помогает обогащать требования различными тестовыми случаями. Исходя из своего опыта, он больше и чаще подвергает сомнению любые утверждения, которые озвучивает команда. Поэтому лучше находить крайние случаи, неявные сценарии, задается вопросом, что может пойти не так, чего следует остерегаться.

*Название практики не ограничивает нас тремя контекстами, а лишь создаёт минимальные рамки. В ней участвуют все, кто вовлечены в реализацию требования. Например, если в вашей задаче есть не только web, но и mobile, то нужен дополнительный контекст (iOS, Android разработчики).*

В большинстве случаев, требования начинают изучать на этапе разработки или тестирования, и только тогда вскрываются какие-либо нестыковки.

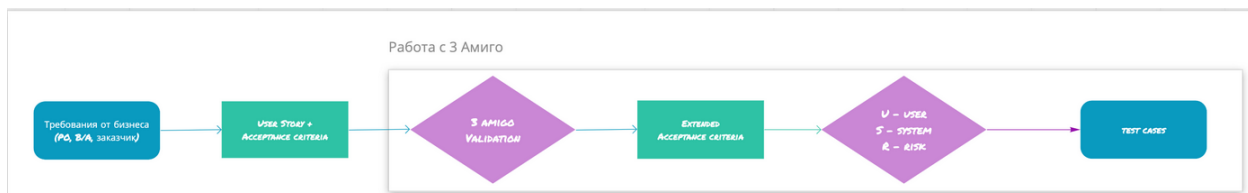
Непротестированная спецификация - это с большой вероятностью неоднозначные, противоречивые, неполные, продублированные и иногда даже

устаревшие требования. Это происходит потому, что каждый понимает прочтенное и услышанное по-своему. Отсюда и возникает расхождение в интерпретации.

Сложно оценить задачу, когда ты на самом деле не понимаешь весь объем работы, который предстоит по ней проделать. Какое количество тестов написать, сколько будет возвратов из-за багов или переделок из-за неточностей спецификации? Даже если разработчик даст точную оценку по самому времени разработки, практически никогда вы не угадаете, сколько времени займет этап тестирования.

## Проработка acceptance criteria:

**Acceptance criteria** - это требования от заказчика; спецификация по которой может быть проверена система/user story. Это бизнес-правила, которым подчиняется, прорабатываемая пользовательская история. Детали реализации фиксируются в приемочных тестах, но после того, как все критерии приемки были сформулированы.



- **Требования формулируются в виде User stories** (Я как <роль>, хочу <действие>, чтобы <мотивация>);
- **Дополняем acceptance criteria к User Story на встрече 3-х Амиго**

Имеется провалидированная user story, которая возможно уже обладает каким-то набором критериев приемки, которые представитель бизнеса сформулировал самостоятельно. Задачи участников дополнить/обогащить историю достаточным количеством критериев приемки для ее последующей реализации;

- **Выдержать тайминг**

Если в процессе обсуждения обнаруживается большое количество acceptance criteria и все они подлежат реализации, то тогда эту историю необходимо декомпозировать на несколько историй с разным пулом acceptance criteria;

- **Для полноты проработки критериев применяется эвристику USR (User, System, Risk)**
  - **USER** — Что пользователь хочет сделать с системой?
  - **SYSTEM** — Что должна делать система?
  - **RISKS** — Какие проблемы могут возникнуть?

Рекомендуется в рамках одной встречи прорабатывать требования только на одну user story. Допускается больше, при условии, что это совсем маленькие истории или они между собой связаны по смыслу.

*Основным результатом трех амиго являются приемочные тесты, написанные в формате «Дано / Когда / Тогда». На самом деле их написание может занять больше времени чем хотелось бы, поэтому формализовывать все требования на встрече, когда все вместе находятся, не рекомендуется. Обычно разработчик или тестировщик работают над этим вне встречи. И как только у них есть все критерии и тест-кейсы записаны, 3 Амиго кратко просматривают что получилось, чтобы убедиться, что все согласны с тем, что было записано.*

- **Definition Of Done (DoD) — критерии, определяющие степень готовности задачи.**

DoD - это чек-лист, с помощью которого можно понять, что задача готова. Каждая команда имеет свои критерии готовности. Они определяются в зависимости от контекста и состава команды. Очень важно, чтобы каждый член команды полностью понимал и принимал каждый пункт в этом списке. Другими словами DoD это разновидность командного соглашения по конкретному вопросу.

Критерии готовности, которые выбрала команда, это открытая информация, доступная всем заинтересованным лицам. Их наличие обеспечивает прозрачность, как внутри команды, так и во вне по отношению ко всей организации. Со временем команда улучшает критерии готовности путем ретроспективных изменений.

## **Плюсы использования стратегии**

Стратегия 3 Amigos может оказать огромное влияние на эффективность всей команды, а также на качество и поддерживаемость проектов, повышая

маневренность, гибкость к изменениям.

- При планировании не тратится много времени на погружение в смысл истории;
- Выявляет путаницу и недопонимание на ранней стадии, что позволяет ускорить доставку;
- Гарантирует, что команда, обсудит необходимый объем работы;
- Помогает найти все критерии приемки и другие атрибуты качества;
- Разрабатывать по тест-кейсам значительно легче;
- Провоцируем разработчиков на покрытие кода тестами;
- Быстрее приходим к выводу, что эта фича не нужна.