Diretrizes para escrita de estórias

## **Introdução**

Uma estória é uma descrição de uma necessidade de usuários reais de um sistema de software a ser desenvolvido ou mantido. Essa descrição deve ter detalhes suficientes para permitir que a equipe de desenvolvimento possa fazer uma estimativa do trabalho a ser feito.

Este documento tem o propósito de informar as diretrizes a serem usadas para a escrita de estórias na Disciplina de Construção de Software 2 da Facom. A Seção 2 registra as diretrizes citadas e a Seção 3 apresenta alguns exemplos de estórias bem escritas.

## **Diretrizes**

As diretrizes para escrita de estórias na Disciplina de Construção de Software 2 da Facom são descritas nesta seção.

### Diretriz 1 - Sobre a estrutura

Todas as estórias devem usar a seguinte estrutura:

| **Como** <papel de usuário> **eu quero** <descrição da necessidade do usuário> **a fim de** <descrição do objetivo do usuário>.  **Condições de satisfação:**  Breve descrição dos testes de aceitação a serem realizados para demonstrar que a estória foi completamente implementada. Estas condições são específicas por estória. |
| --- |

No item <papel de usuário> deve ser indicado a qual tipo de usuário a necessidade está relacionada. No Siscad, por exemplo, papéis de usuário típicos são alunos e professores.

### Diretriz 2 - Sobre a identificação

Toda estória deve ter um identificador único, formado pelo nome do projeto a que pertence e um número sequencial imediatamente superior ao da última estória escrita para o projeto em questão.

### Diretriz 3 - Sobre o grau de detalhamento

Se uma estória é grande demais para ser implementada em um Sprint, ela deve ser marcada como um **epic** e deve ser quebrada em estórias menores antes do planejamento de um Sprint em que há a possibilidade de que ela seja implementada.

### Diretriz 4 - Sobre prioridades e estimativas

Toda estória deve ter registrada sua prioridade e sua estimativa sempre que ela for incluída no Backlog de um Sprint.

### Diretriz 5 - Definição de estória implementada

Uma estória é considerada completamente implementada e, portanto, pode ser queimada no Burndown Chart se e somente se:

* A funcionalidade da estória está complementada codificada e os seus critérios de satisfação foram cumpridos;
* Foram feitos e documentados testes de unidade e de integração em relação ao seu código;
* O documento de rastreabilidade de requisitos foi atualizado com o código criado.

## **Exemplos**

Alguns exemplos de estórias bem escritas são dados na Tabela 1.

| **Estória** | **Critérios de satisfação** |
| --- | --- |
| Como um estudante eu quero acessar meu percentual de presenças online a fim de saber se já reprovei em uma disciplina. | * O usuário consegue selecionar qualquer disciplina em que está matriculado ou que já tenha cursado; * Suas presenças e faltas a cada dia de aula dado naquela disciplina escolhida são apresentadas; * O usuário não consegue editar suas presenças e faltas. |
| Como um professor eu quero poder lançar as presenças e faltas de meus alunos em um dia letivo de uma turma. | * O usuário consegue selecionar um dia letivo de uma turma em que é professor; * O usuário consegue visualizar a lista de todos alunos matriculados naquela turma e informar se cada um deles estava presente ou ausente; * Há uma opção “lançar presença para todos” e uma opção “lançar ausência para todos”, que vale apenas para a aula selecionada; * Se uma das opções do item anterior for acionada, o usuário ainda consegue alterar pontualmente as presenças e faltas de cada aluno. |

**Tabela 1 - Exemplos de estórias bem escritas.**

## **Referências**

<https://www.mountaingoatsoftware.com/blog/clarifying-the-relationship-between-definition-of-done-and-conditions-of-sa>