

Histórias de usuário

Especificar requisitos de software é uma atividade extremamente complexa. Uma vez que o requisito de software está diretamente ligado às necessidades de outras pessoas, esta tarefa se torna ainda mais difícil. Observando esta situação, e com o intuito de propor uma solução para o problema, a comunidade de métodos ágeis introduziu o conceito de história de usuário. De acordo com Cohn (2004), a história do usuário descreve uma funcionalidade que será valiosa para um usuário de software. As histórias de usuário são compostas de três aspectos:

- descrição escrita da história para ser utilizada nas atividades do processo de desenvolvimento do software;
- detalhes (conversas) sobre a história que servem para apresentar os detalhes da funcionalidade a ser desenvolvida;
- detalhes de testes que podem ser usados para determinar quando uma história está completa.

Uma história completa seria equivalente a uma funcionalidade completa. A funcionalidade completa, portanto, poderia já ser entregue para uso pelo cliente. Esta é uma das principais características dos modelos iterativos-incrementais e que é destaque nos métodos ágeis. A entrega do software funcionando o quanto antes para o cliente fazer uso é equivalente a uma entrega de valor para o mesmo.

Não há um padrão para o formato das histórias de usuário. No entanto, Cohn (2004) sugere o formato apresentado a seguir.

Como um... (papel ou ator) (**Quem**)

Eu quero... (capacidade ou funcionalidades necessárias) (**O que**)

de modo que... (por que é de valor do negócio ou benefício) (**Por que**)

“Como um tipo de usuário eu quero capacidade ou funcionalidade de modo que o valor do negócio ou benefício”

Cohn (2004) sugere a escrita de uma história de usuário como se o engenheiro de software estivesse realmente na pele do usuário que deseja a história. Inclusive,

indica-se a participação do usuário neste momento, a fim de se manter o mais fiel possível. De acordo com Cohn (2004), a escrita na perspectiva de primeira pessoa torna a história mais compreensível.

Os itens “Quem” e “O que” são fundamentais para a escrita da história. O “Por que”, por sua vez, auxilia no entendimento do valor e prioridade da funcionalidade, além de auxiliar na elaboração de testes de aceitação. As histórias de usuário auxiliam tanto no questionamento em relação ao domínio/contexto do usuário, quanto na justificativa para o pedido da pessoa que solicita o requisito. No Quadro 1 é demonstrado um exemplo de história de usuário para a solicitação de transporte para o aplicativo UBER.

Quadro 1 – Descrição de uma história para a solicitação de transporte

“Como um solicitante eu quero requisitar um transporte de modo que eu possa me deslocar do local que estou neste momento para o meu destino desejado”

Fonte: elaborado pela autora.

Referência

COHN, Mike. **User Stories Applied**: For Agile Software Development. Addison-Wesley Professional, 2004.