**Definimi i Kerkesave ( Product-backlog )**

Definimi i këresave ndryshe njihet si inxhinieria e kërkeave është faza më delikate mbrenda procesit të zhvillimit softuerik. Dhe është e pranishme tek të gjitha modelet.

*Qëllimi i analizës (definimit) të kërkesave* është kuptimi real i kërkesave të sistemit të ri dhe të zhvillohet një sistem që trajton kërkesat si dhe cfarë.

*Në përcaktimin e kërkesave duhet të marin pjesë* : përdoruesit, menagjerët, idelaisht të gjitha palët kryesore të interesit.

Kërkesat na ndihmojn në definimin e : **Detyrave/shërbimeve që do i ofroj sistemi**, **Kufizimet ndër të cilat do të funksionojë sistemi** dhe **caqet e sistemit**.

*Gjatë përpilimit të kërkesave ne hasim në dy sfida**primare* : 1.Gjetja e personave për të marrë pjesë në identifikimin e kërkesave. 2.Grumbullimi dhe integrimi i informatave.

*Integrimin i informacionit do të thotë bashkim i informatave që vijnë nga burime të ndryshme*.

Kemi tri lloje të kërkesave : **Kërkesat e biznesit** – Ka të bëjn më shumë me kërkesat e përgjithëshme, me fushëveprimin dhe spozorët e sistmit, **Kërkesat e përdoruesit** – Qëllimet e përdoruesit, input dhe output i përdoruesit, **Kërkesat e sistemit** – Funksionet që duhet implementuar për të pëbushur kërkesat e përdoruesit.

Dobia e një **Teknike të grombullimit** të kërkesave përcaktohet nga nevoja dhe nga benifitet që i ofron në projekte të veqanta.

Në kornizën Scrum kërkesat janë të mbledhura në Product Backlog. Në scrum tregimet e përdoruesve (User Stories) veprojnë si kërkesa.

Teknikat ose metodat që i ndihmojnë PO në mbushjen e Product Backlog-ut me tregime(kërkesat) të përdoruesve janë : **Intersvistat** : Intervistohen grupe të përdoruesve ose përdorues të caktuar, rreth shërbimeve që ende nuk janë implementuar, iu drejtohet me pytje që kanë përmbajtie SI dhe Pse. **Obzervimet** : Duke i shikuar dhe obzervuar njerzit duke përdorur shërbimet/produktet. **Prototipet** : Krijimi i shenimeve, powerpoint, kartave ngjitëse, wireframe për të illustruar se si produkti do të duket. **Sondazhet** : PO përdorë pyetje verbale të paracaktuara dhe të vendosura në formulare online ose në formë dokumenti të cilat plotësohen nga përdoruesit. **Seminaret** : Me palët e interesit ku shpalosen shumë ide të ndryshme, pra është një lloj teknike e brainstorming.

*Product backlog* është listë e renditur e karakteristikave (features) të cilat duhet të jenë pjesë e produktit final. Të cilat mund të shenohen si user-storie, use-case ose format të përsonalizuara.

*User-Stories duhet të përmbushin vetinë INVEST.*

User-Stories (Tregimet e përdoruesit) – Janë mjetë me të cilin fitojmë një përshkrim të thjeshtë të një kërkese nga prespektiva e përdoruesit. Një user-storie përmban llojin e përdoruesit (who), cfarë dëshiron (what) dhe pse e don atë gjë (why).

Qëllimi i **kritereve të pranimit** (Acceptance Criteria) është artikulimi i saktë i tregimeve të përdoruesve nga këndvështrimi i Product owenerit, të cilat pastaj mund të ju nënshtrohen testeve të pranimit, këto testime kryhen nga ekipi i sigurimit të cilësisë.

Product owenri e ka për detyrë që të verfikojë nëse **kriteret e pranimit** e mbulojnë atë që tregimet e përdoruesve kanë kërkuar të realizohet.

**3C** (Card, Conversation, Confirmation) : janë proces në të cilin tregimet e përdoruesve zbërthehen dhe bëhet gati për implementim.

**Card** (idetë fillestare) : Janë user-stories të mara nga backlogu dhe të vendosura në karta.

**Conversation** : Janë biseda në mes ekipit zhvillues dhe product ownerit, më saktësishtë pyetje të drejtuara product ownerit rreth kartave të backlogut për të fituar në njohuri më të hollësishme rreth tyre.

**Confirmation** : Janë kriteret e pranimit të cilat janë të caktuara nga product owneri e të cilat duhet të jen prezente tek tregimet e përdoruesve në mënyrë që ato ta përmbushin qëllimin e përdoruesit, krietet e pranimit i bëjnë të testueshme user-stories kjo do të thotë se ekipi zhvillues kur implenton një feature bazaur në një user-storie ai do jet në gjendje të di nëse me shtimin e asaj feature ka plotësuar nevojën e përdoruesit.

Kërkesat i mbledhim fillimisht si **Theme** dhe **Epics**, e pastaj i ndajmë në user stories të cilat mund të implementohen në sprint.

**Epics** janë nivel i lartë i përshkrimit të kërkesave të cilat kanë mundësi të zberthehen.

**Tasks** për dallim nga theme, epic dhe user stories, të cilat mund të konsiderohen si kërkesa të përdoruesit, Tasks cilësohen si kërkesa të sistemit të cilat duhet përmbushur në mënyrë që të pëmbushen kërkesat e përdoruesit.