**TESTOWANIE GIER 2020**

**ćwiczenia/pracowania**

**ZESTAW ZADAŃ nr 1**

**Omówienie podstawowych pojęć**

**A HISTORYJKA UŻYTKOWNIKA**

Warto zapoznać się: z filmem Altkom Akademia:

User Story – zwinne definiowanie wymagań

<https://www.youtube.com/watch?v=NRiaTM9t5oc&t=2175s>

Podstawowe informacje nt historyjki użytkownika

Historyjka użytkownika (ang. user story) – wysokopoziomowe wymaganie użytkownika lub wymaganie biznesowe, często używane w zwinnym wytwarzaniu oprogramowania.

W typowych sytuacjach składa się z jednego lub kilku zdań w codziennym lub biznesowym języku, opisujące funkcjonalność potrzebna użytkownikowi opisujące funkcjonalność potrzebna użytkownikowi, kryteria niefunkcjonalne oraz kryteria akceptacji.

Nie powinny zawierać szczegółów technicznych, za to powinny być łatwe do napisania i w całości mieścić się na jednej kartce typu post-it.

Zadaniem analityka jest oprócz opisania ( też nagrania, rysunki, filmiki) historyjki użytkowania – znalezienie scenariuszy negatywnych oraz założeń do danej historyjki.

Wg Roya Jeffersa twórcy eXtreme Programming, historyjki użytkownika powinny składać się z 3 komponentów: karty opisującej funkcjonalność, konwersacji (ma być zaproszeniem do rozmowy o funkcjonalności i wymaganiach niefunkcjonalnych ) oraz konfirmacji (inaczej: potwierdzenia czyli testów, które je zweryfikują).

Cechy dobrej historyjki opisuje akronim INVEST (Independent, Negotiable, Valuable, Estimable, Small, Testable) wymyślone przez Billa Wake’a:

Niezależne – poszczególne historyjki powinny być niezależne od siebie tak, aby można je było łatwiej zaplanować.

Negocjowalne – powinny móc podlegać różnego rodzaju zmianom i tworzyć płaszczyznę porozumienia między wszystkimi interesariuszami.

Wartościowe – powinny nieść jakaś wartość dla kogoś, niekoniecznie dla użytkownika – może być np. wartość dla testera.

Szacowalne – dla każdej historyjki powinna istnieć możliwość określenia z rozsądnym przybliżeniem czasy

Małe – tak aby można określić potrzebne zadania oraz oszacować pracochłonność.

Testowalne – należy zweryfikować historyjki pod katem niejasności, sprzeczności, dwuznaczności, niepewności.

Historyjki użytkownika można tworzyć wg szablonu szablon, np.:

Jako <typ użytkownika> dla kogo jest ta historia

chce <jakiś cel> co on chce zrobić

żeby <jakiś powód> dlaczego chce to zrobić

Zaleca się zapoznać z zawartością stron www traktujących o tym o tym jak pisać dobre historyjki użytkownika, np.:

<https://productvision.pl/2017/napisac-dobra-historyjke-uzytkownika-user-stories/>

czy

https://mariuszchrapko.com/dzielic-historyjki-uzytkownika-9-wzorcow/

**B. SCENARIUSZ PRZYPADKÓW UŻYCIA**

Zaleca się zapoznanie się ze treścią stron s www traktujących o tym jak pisać dobre scenariusze przypadków użycia, np.:

http://arturgula.aretech.pl/2016/06/05/10-wskazowek-jak-skutecznie-pisac-przypadki-uzycia/

czy

<http://analizait.pl/2012/jak-opisywac-przypadki-uzycia/>

czy

<https://www.ii.pwr.edu.pl/~kazienko/projektowanie/USE%20CASES%20-%20prezentacja_KNABEL&KRYVETS.pdf>

czy

http://www.cs.put.poznan.pl/bmichalik/doc/wymagania.pdf

**ZADANIA**

**1. Dla wybranej gry należy opisać to co się po tej grze spodziewa gracz**

**w postaci 3 nietrywialnych historyjek użytkownika.**

Uwaga: Historyjki użytkownika takie jak jak np. logowanie, wyszukiwanie z listy, itp…

wysyłanie wiadomości SMS, MMS, widomości e-mail są trywialne i nie zostaną

zaliczone.

2. **Dla 3 historyjek użytkownika z zadania nr 1 demonstrujących reprezentatywnie działanie gry należy napisać na poziomie logicznym jednoznaczne i dokładne scenariusze dialogu człowieka z komputerem ( czy też jak kto woli z grą) tzw scenariusze przypadków użycia.**

Uwaga: Jednoznaczny, dokładny scenariusz przypadków użycia to scenariusz, który:

1. Umożliwia dwóm niezależnie pracującym koderom np. w Chinach i Polsce, którzy implementują tą samą historyjkę użytkownika napisanie bez komunikowania się z analitykiem/projektantem gry i bez komunikowania się ze sobą kodu, który działą tak samo na poziomie logicznym (pomijamy grafikę, estetykę ekranów oraz dźwięk i inne sprawy związane z wrażeniem gracza, tzn pomijamy user experiance.
2. Umożliwia dwom niezależnie pracującym testerom opracowanie takich samych pod względem logicznym przypadków testowych. Informacje zwierające wskazówki jak pisać dobre przypadki testowe zostaną podane za tydzień.