# User stories vs. use cases

Da der skulle opbygges en kravspecifikation, blev der lavet nogle overvejelser omkring, hvordan de funktionelle krav skulle opbygges. Her var der tidligere arbejdet med use cases, men til introduktionen af semesterprojektet blev der nævnt, at der alternativt kunne benyttes user stories. Det blev derfor undersøgt, hvad forskellen på use cases og user stories var, for at kunne tage en beslutning omkring, hvilken af de to metoder gruppen følte, der passede bedst til dette projekt.

En user story beskriver et behov, som en bruger af systemet har. Det er altså derved en funktionalitet, der har værdi for brugeren, der beskrives her. Derfor skrives en user story også fra brugerens synspunkt og i et sprog, som en bruger ville benytte, og er derfor ikke fyldt med en masse tekniske termer. De er meget simpelt opbygget med en titel først, der kort fortæller, hvilken user story der er tale om. Herefter følger en kort beskrivelse, hvor behovet beskrives, gennem den handling det ønskes muligt at udføre, samt det mål der er med handlingen. Endeligt bliver der opstillet et sæt accepteringskriterier, som skal være opfyldt, for at user storien er godkendt, og behovet er imødekommet. User stories er derved meget løst beskrevne uden et højt detaljeringsniveau. Når en user story skal implementeres, ligger der herved en del indledende arbejde, idet der hertil hører en diskussion med kunden om, hvad der ønskes af den specifikke user story, samt hvilke ting der kan være problematiske, eller som ellers skal overvejes. Det er altså under denne diskussion, at detaljerne omkring implementeringen af user storien kommer på plads. Dette gør også, at kunden kan have ændret sin mening omkring, hvordan en user story skal implementeres på baggrund af ideer eller tanker, han har gjort sig efter at have set de allerede implementerede user stories, uden at der er en masse ting, der skal laves om. Kunden har derved bedre mulighed for, at ende ud med det produkt han egentlig gerne ville have.

En use case beskriver opførslen af systemet for at imødekomme et behov. Den er mere kompleks og skrives af udvikleren i samarbejde med brugeren af systemet. Use cases stræber efter at være komplette, og de har derved en høj detaljeringsgrad fra starten af. Der forsøges herved også at afdække alle relevante undtagelser fra hovedforløbet i use casen. Use casen er bygget op således at alle rammer omkring use casen først angives, såsom målet, initieringen af den, aktører, referencer, samtidige forekomster, forudsætninger og resultatet af use casen. Efterfølgende præsenteres hovedscenariet, som er opstillet i punktform, hvor alle trinene der skal gennemføres, for at nå fra initieringen til målet, er angivet. Endeligt følger alle undtagelser fra hovedscenariet, og disse er ligeledes opgivet i punktform, med de trin der skal gennemføres. Meget af arbejdet i forbindelse med use cases ligger i starten, når der defineres krav, da de er så detaljerede. Det er altså i starten, at udvikleren sammen med brugeren afdækker kravene og detaljerne omkring, hvordan systemet skal opføre sig for at imødekomme disse krav.

Idet use cases er mere detaljerede fra starten, mens user stories først fastlægger detaljer under diskussionen inden implementeringen, egner user stories sig bedre til en agil og iterativ udvikling. Det passer derved godt til vores semesterprojekt, da viden omkring detaljerne først behøves at klarlægges lige inden implementeringen. Meget detaljerede use cases i starten af projektet kan her indebære en masse spildt arbejde, da der senere ved implementeringen kan erhverves viden, der gør, at disse detaljer skal ændres. User stories er derved på en måde mere åbne indtil inden implementeringen, hvor diskussionen omkring den afholdes. Ved at benytte use cases lægger man sig mere fast på detaljer fra starten af, og der er herved mere at ændre efterfølgende, hvis forholdene omkring implementeringen ændrer sig. Det er i gruppen vedtaget at benytte user stories i projektet. Denne beslutning er taget på baggrund af, at gruppen vurderede, at de passede bedre til en agil udvikling af et projekt på den størrelse, som vores projekt har. Der har samtidig været erfaring fra tidligere projekter med, at det hele vejen igennem projektet har været nødvendigt at ændre i use casene efter nyerhvervet viden. Derfor var der i gruppen samtidig et ønske om at undersøge andre muligheder for beskrivelse af krav for at undgå at bruge for meget tid på dette. Da der er valgt at benytte user stories, hvor en stor del af arbejdet med dem er diskussionen med kunden, men projektet ikke har en egentlig kunde, er dette håndteret på en alternativ måde. Det er gruppen selv, der har stået for produktets vision og ageret kunde, og diskussionen er derfor håndteret ved, at gruppen selv har diskuteret internt i starten af hver iteration omkring ønskerne og detaljerne for de specifikke user stories, der skulle implementeres i iterationen.