



Faculdade UnB Gama - FGA

Professor: André Barros de Sales

Disciplina: Requisitos de Software

Matrícula: 231027186 Nome: Samuel Nogueira Caetano

Tópico: Engenharia de Requisitos – Lista de verificação – História de usuário, critério de aceitação e backlog.

A. Histórias de Usuário (User Stories)

1. A História de Usuário foi escrita pelo cliente?

(PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Cap. 3, Item 3.4.2, Desenvolvimento Ágil, Pág. 88)

3.4.2 O Processo XP

A *Extreme Programming* (programação extrema) emprega uma abordagem orientada a objetos (Apêndice 2) como seu paradigma de desenvolvimento preferido e envolve um conjunto de regras e práticas constantes no contexto de quatro atividades metodológicas: planejamento, projeto, codificação e testes. A Figura 3.2 ilustra o processo XP e destaca alguns conceitos e tarefas-chave associados a cada uma das atividades metodológicas. As atividades-chave da XP são sintetizadas nos parágrafos a seguir.

Planejamento. A atividade de planejamento (também denominada *o jogo do planejamento*) se inicia com a atividade de *ouvir* — uma atividade de levantamento de requisitos que capacita os membros técnicos da equipe XP a entender o ambiente de negócios do software e possibilita que se consiga ter uma percepção ampla sobre os resultados solicitados, fatores principais e funcionalidade

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁸ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

2. A História de Usuário foi registrada em uma ficha ou cartão?

(PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Cap. 3, Item 3.4.2, Desenvolvimento Ágil, Pág. 88)



3.4.2 O Processo XP

A *Extreme Programming* (programação extrema) emprega uma abordagem orientada a objetos (Apêndice 2) como seu paradigma de desenvolvimento preferido e envolve um conjunto de regras e práticas constantes no contexto de quatro atividades metodológicas: planejamento, projeto, codificação e testes. A Figura 3.2 ilustra o processo XP e destaca alguns conceitos e tarefas-chave associados a cada uma das atividades metodológicas. As atividades-chave da XP são sintetizadas nos parágrafos a seguir.

Planejamento. A atividade de planejamento (também denominada *o jogo do planejamento*) se inicia com a atividade de *ouvir* — uma atividade de levantamento de requisitos que capacita os membros técnicos da equipe XP a entender o ambiente de negócios do software e possibilita que se consiga ter uma percepção ampla sobre os resultados solicitados, fatores principais e funcionalidade

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

3. A História descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitada?

(PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Cap. 3, Item 3.4.2, Desenvolvimento Ágil, Pág. 88)

3.4.2 O Processo XP

A *Extreme Programming* (programação extrema) emprega uma abordagem orientada a objetos (Apêndice 2) como seu paradigma de desenvolvimento preferido e envolve um conjunto de regras e práticas constantes no contexto de quatro atividades metodológicas: planejamento, projeto, codificação e testes. A Figura 3.2 ilustra o processo XP e destaca alguns conceitos e tarefas-chave associados a cada uma das atividades metodológicas. As atividades-chave da XP são sintetizadas nos parágrafos a seguir.

Planejamento. A atividade de planejamento (também denominada *o jogo do planejamento*) se inicia com a atividade de *ouvir* — uma atividade de levantamento de requisitos que capacita os membros técnicos da equipe XP a entender o ambiente de negócios do software e possibilita que se consiga ter uma percepção ampla sobre os resultados solicitados, fatores principais e funcionalidade

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

4. O cliente atribuiu um valor (prioridade) de negócio à História?

(PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Cap. 3, Item 3.4.2, Desenvolvimento Ágil, Pág. 88)



3.4.2 O Processo XP

A *Extreme Programming* (programação extrema) emprega uma abordagem orientada a objetos (Apêndice 2) como seu paradigma de desenvolvimento preferido e envolve um conjunto de regras e práticas constantes no contexto de quatro atividades metodológicas: planejamento, projeto, codificação e testes. A Figura 3.2 ilustra o processo XP e destaca alguns conceitos e tarefas-chave associados a cada uma das atividades metodológicas. As atividades-chave da XP são sintetizadas nos parágrafos a seguir.

Planejamento. A atividade de planejamento (também denominada *o jogo do planejamento*) se inicia com a atividade de *ouvir* — uma atividade de levantamento de requisitos que capacita os membros técnicos da equipe XP a entender o ambiente de negócios do software e possibilita que se consiga ter uma percepção ampla sobre os resultados solicitados, fatores principais e funcionalidade.

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

5. O custo de desenvolvimento da História foi avaliado pela equipe em semanas?

(PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Cap. 3, Item 3.4.2, Desenvolvimento Ágil, Pág. 88)

3.4.2 O Processo XP

A *Extreme Programming* (programação extrema) emprega uma abordagem orientada a objetos (Apêndice 2) como seu paradigma de desenvolvimento preferido e envolve um conjunto de regras e práticas constantes no contexto de quatro atividades metodológicas: planejamento, projeto, codificação e testes. A Figura 3.2 ilustra o processo XP e destaca alguns conceitos e tarefas-chave associados a cada uma das atividades metodológicas. As atividades-chave da XP são sintetizadas nos parágrafos a seguir.

Planejamento. A atividade de planejamento (também denominada *o jogo do planejamento*) se inicia com a atividade de *ouvir* — uma atividade de levantamento de requisitos que capacita os membros técnicos da equipe XP a entender o ambiente de negócios do software e possibilita que se consiga ter uma percepção ampla sobre os resultados solicitados, fatores principais e funcionalidade.

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

6. O custo estimado de desenvolvimento da História é de, no máximo, três semanas? (Caso contrário, deve ser dividida em Histórias menores)

(PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Cap. 3, Item 3.4.2, Desenvolvimento Ágil, Pág. 88)



3.4.2 O Processo XP

A *Extreme Programming* (programação extrema) emprega uma abordagem orientada a objetos (Apêndice 2) como seu paradigma de desenvolvimento preferido e envolve um conjunto de regras e práticas constantes no contexto de quatro atividades metodológicas: planejamento, projeto, codificação e testes. A Figura 3.2 ilustra o processo XP e destaca alguns conceitos e tarefas-chave associados a cada uma das atividades metodológicas. As atividades-chave da XP são sintetizadas nos parágrafos a seguir.

Planejamento. A atividade de planejamento (também denominada *o jogo do planejamento*) se inicia com a atividade de *ouvir* — uma atividade de levantamento de requisitos que capacita os membros técnicos da equipe XP a entender o ambiente de negócios do software e possibilita que se consiga ter uma percepção ampla sobre os resultados solicitados, fatores principais e funcionalidade.

A atividade de “Ouvir” conduz à criação de um conjunto de “histórias” (também denominado *histórias de usuários*) que descreve o resultado, as características e a funcionalidade requisitados para o software a ser construído. Cada *história* (similar aos casos de uso descritos no Capítulo 5) é escrita pelo cliente e é colocada em uma ficha. O cliente atribui um *valor* (uma prioridade) à história baseando-se no valor de negócio global do recurso ou função.⁵ Os membros da equipe XP avaliam então cada história e atribuem um *custo* — medido em semanas de desenvolvimento — a ela. Se a história requerer, por estimativa, mais do que três semanas de desenvolvimento, é solicitado ao cliente para dividir a história em histórias menores e a atribuição de valor e custo ocorre novamente. É importante notar que podem ser escritas novas histórias a qualquer momento.

7. A equipe de desenvolvimento se concentra em projetar apenas para as necessidades imediatas descritas na História?

(PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Cap. 3, Item 3.4.2, Desenvolvimento Ágil, Pág. 89)

Depois de a primeira versão do projeto (também denominada incremento de software) ter sido entregue, a equipe XP calcula a velocidade do projeto. De forma simples, a *velocidade do projeto* é o número de histórias de clientes implementadas durante a primeira versão. Assim, a velocidade do projeto pode ser utilizada para (1) ajudar a estimar as datas de entrega e o cronograma para versões subsequentes e (2) determinar se foi assumido um compromisso exagerado para todas as histórias ao longo de todo o projeto de desenvolvimento. Se ocorrer um exagero, o conteúdo das versões é modificado ou as datas finais de entrega são alteradas.

Conforme o trabalho de desenvolvimento prossegue, o cliente pode acrescentar histórias, mudar o valor de uma existente, dividir algumas ou eliminá-las. Em seguida, a equipe XP reconsidera todas as versões remanescentes e modifica seus planos de acordo.

Projeto. O projeto XP segue rigorosamente o princípio KIS (*keep it simple*, ou seja, preserve a simplicidade). É preferível sempre um projeto simples do que uma representação mais complexa. Como acréscimo, o projeto oferece um guia de implementação para uma história à medida que é escrita — nada mais, nada menos. O projeto de funcionalidade extra (pelo fato de o desenvolvedor supor que ela será necessária no futuro) é desencorajado.⁶

A XP encoraja o uso de cartões CRC (Capítulo 7) como um mecanismo eficaz para pensar sobre o software em um contexto orientado a objetos. Os cartões CRC (classe-responsabilidade-colaborador) identificam e organizam as classes orientadas a objetos⁷ relevantes para o incremento de software corrente. A equipe XP conduz o exercício de projeto usando um processo similar ao descrito no Capítulo 8. Os cartões CRC são o único artefato de projeto produzidos como parte do processo XP.

8. O projeto para a História evita a inclusão de funcionalidades extras que seriam necessárias apenas no futuro?

(PRESSMAN, Roger S. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional*. Cap. 3, Item 3.4.2, Desenvolvimento Ágil, Pág. 89)



Depois de a primeira versão do projeto (também denominada incremento de software) ter sido entregue, a equipe XP calcula a velocidade do projeto. De forma simples, a *velocidade do projeto* é o número de histórias de clientes implementadas durante a primeira versão. Assim, a velocidade do projeto pode ser utilizada para (1) ajudar a estimar as datas de entrega e o cronograma para versões subsequentes e (2) determinar se foi assumido um compromisso exagerado para todas as histórias ao longo de todo o projeto de desenvolvimento. Se ocorrer um exagero, o conteúdo das versões é modificado ou as datas finais de entrega são alteradas.

Conforme o trabalho de desenvolvimento prossegue, o cliente pode acrescentar histórias, mudar o valor de uma existente, dividir algumas ou eliminá-las. Em seguida, a equipe XP reconsidera todas as versões remanescentes e modifica seus planos de acordo.

Projeto. O projeto XP segue rigorosamente o princípio KIS (*keep it simple*, ou seja, preserve a simplicidade). É preferível sempre um projeto simples do que uma representação mais complexa. Como acréscimo, o projeto oferece um guia de implementação para uma história à medida que é escrita — nada mais, nada menos. O projeto de funcionalidade extra (pelo fato de o desenvolvedor supor que ela será necessária no futuro) é desencorajado.⁶

A XP encoraja o uso de cartões CRC (Capítulo 7) como um mecanismo eficaz para pensar sobre o software em um contexto orientado a objetos. Os cartões CRC (classe-responsabilidade-colaborador) identificam e organizam as classes orientadas a objetos⁷ relevantes para o incremento de software corrente. A equipe XP conduz o exercício de projeto usando um processo similar ao descrito no Capítulo 8. Os cartões CRC são o único artefato de projeto produzidos como parte do processo XP.