

## Uporabniške zgodbe

Uporabniška zgodba je dokumentiran opis funkcionalnosti programske opreme, ki jo gledamo z vidika končnega uporabnika. Uporabniška zgodba opisuje, kaj točno želi uporabnik sistema. Poleg **kratkega opisa funkcionalnosti**, vsebuje še **sprejemne teste**, **prioriteto sistema** (must have, could have, should have, won't have this time) in **poslovno vrednost** (angl. business value).

Tipična uporabniška zgodba je napisana takole:

Kot <vloga> želim <akcija>, da <posledica>.

Primer: "Kot **prijavljen uporabnik** želim **urediti podatke v svojem profilu, vključno z imenom in profilno sliko**, da **bo profil vedno vseboval točne podatke**."

Za uporabniške zgodbe zapišite teste sprejemljivosti z uporabo predloge:

Glede <pogoj>, ko <akcija>, potem <posledica>.

Primer: "Glede **na to, da sem prijavljen uporabnik**, ko **zahtevam urejanje profila** in **posodobim profilno sliko**, potem **so informacije o mojem profilu posodobljene in vidne vsem uporabnikom**."

Primer uporabniške zgodbe za prijavo v sistem:

### #1 Prijava v sistem (Must have)

Uporabnik se lahko prijavi v sistem z uporabniškim imenom in geslom.

- # Preveri, da prijava v sistem ni možna, dokler uporabniški račun ni aktiviran.
- # Preveri s pravilnim uporabniškim imenom in geslom.
- # Preveri s pravilnim uporabniškim imenom in napačnim geslom.
- # Preveri z napačnim uporabniškim imenom in pravilnim geslom.
- # Preveri začasno zaklepanje sistema (IP številke) po treh neveljavnih poskusih.
- # Preveri, da so stalno vidni podatki o prijavljenem uporabniku in njegovi zadnji prijavi.

Business value: 8

## Dodatni primeri uporabniških zgodb:

1. Kot član spletnega mesta želim izpolniti prijavo, da lahko postanem certificirani trener Scrum, tako da lahko poučujem tečaje Certified Scrum Master (CSM) in Certified Scrum Product Owner (CSPO) ter certificiram druge.
2. Kot trener želim, da se na prikazu mojega profila izpišejo moji prihajajoči tečaji, vključno s povezavami na podrobnosti, tako da bodo bodoči udeleženci lahko našli moje tečaje.
3. Kot obiskovalec spletnega mesta želim dostopati do starih novic, ki jih ni več na domači strani, tako da lahko dostopam do stvari, ki se jih spomnim iz preteklosti ali mi jih drugi omenijo.
4. Kot obiskovalec spletnega mesta želim videti seznam vseh prihajajočih »certifikacijskih tečajev« in jih v primeru, da jih je veliko, zlistati, tako da lahko izberem najboljši tečaj zase.

Če uporabljamo SCRUM ne obstaja nobena uporabniška zgodba, ki bi bila napisane z vidika product owner-ja, kot je npr.: »Kot product owner želim seznam certifikacijskih tečajev, tako da ...«

Uporabniške zgodbe lahko pišejo vsi člani razvojne ekipe. Bolj kot to, kdo piše uporabniške zgodbe, je pomembno kdo sodeluje v diskusiji o neki uporabniški zgodbi.

Uporabniške zgodbe se pišejo skozi celoten projekt (zahteve na projektu se lahko sporeminjajo). Običajno se uporabniške zgodbe napišejo **na začetku projekta**. Nekatero od agilnih uporabniških zgodb bodo nedvomno **epske**. Epske zgodbe kasneje dekomponiramo na manjše zgodbe, ki se lažje realizirajo v okviru ene interakcije.

## Bolj splošen način pisanja uporabniških zgodb?

Kot bolj splošen primer pisanja uporabniških zgodb v Scrumu je v nadaljevanju navedenih nekaj tipičnih uporabniških zgodb za spletno mesto za objavo delovnih mest in iskanje:

- Uporabnik lahko objavi svoj življenjepis na spletnem mestu.
- Uporabnik lahko išče zaposlitev.
- Podjetje lahko objavi nova delovna mesta.
- Uporabnik lahko omeji, kdo lahko vidi njegov življenjepis.

## Primeri epskih zgodb

Ena od prednosti agilnih uporabniških zgodb je, da jih je mogoče napisati na različnih stopnjah podrobnosti. Napišemo lahko uporabniško zgodbo, ki zajema več funkcionalnosti ali le eno manjšo funkcijo. Velike uporabniške zgodbe so manj podrobne in so na splošno znane kot epske uporabniške zgodbe. Primer epske agilne uporabniške zgodbe za namizno aplikacijo, ki omogoča varnostno kopiranje:

- Kot uporabnik lahko varnostno kopiram celoten trdi disk.

Ker je epska zgodba na splošno preobsežna, da bi jo lahko agilna ekipa dokončala v okviru ene iteracije, se razdeli na več manjših uporabniških zgodb, preden se začne realizirati. Zgornjo epsko zgodbo bi lahko razdelili na več uporabniških zgodb, vključno z naslednjim dvema primeroma uporabniških zgodb:

- Kot **napreden uporabnik** lahko **določim datoteke ali mape za varnostno kopiranje, glede na velikost datoteke, datum ustvarjanja in datum spremembe**.
- Kot **uporabnik** lahko **označim mape, ki se ne bodo varnostno kopirale, tako da moj pogon za varnostne kopije ne bo vseboval podatkov, ki jih ne potrebujem**.

## Dodajanje podrobnosti uporabniškim zgodbam

Podrobnosti lahko uporabniškim zgodbam dodamo na dva načina:

- Z razbitjem uporabniške zgodbe na več, manjših uporabniških zgodb.
- Z dodajanjem pogojev zadovoljstva (kriterije sprejemljivosti).

Če je velika zgodba razdeljena na več, manjših agilnih uporabniških zgodb, je naravno domnevati, da so bile dodane podrobnosti. Navsezadnje je bilo napisanega več.

Pogoji zadovoljstva predstavljajo za neko zgodbo test sprejemljivosti na visoki ravni, ki bo izpolnjen, ko bo agilna uporabniška zgodba dokončana. Razmislimo o naslednjem primeru uporabniške zgodbe:

Kot **podpredsednik trženja** želim **izbrati praznično sezono, ki jo bom uporabil pri pregledu uspešnosti preteklih oglaševalskih kampanj, da bom lahko prepoznal tiste kampanije, k so donosne**.

Temu primeru uporabniške zgodbe bi lahko dodali podrobnosti z dodajanjem naslednjih pogojev zadovoljstva:

- Prepričajte se, da deluje ob večjih maloprodajnih praznikih: božič, velika noč, materinski dan, očetov dan, praznik dela, novo leto.
- Podprite praznike, ki trajajo dve koledarski leti (noben ne zajema treh).
- Praznične sezone lahko nastavite od enega praznika do drugega (kot je zahvalni dan do božiča).
- Praznične sezone lahko nastavite na število dni pred praznikom.

## Ali uporabniške zgodbe nadomeščajo dokument z zahtevami?

Agilni projekti, zlasti Scrum, uporabljajo product backlog, ki predstavlja prioritiziran seznam funkcionalnosti, ki jih je potrebno razviti v okviru razvoja končne rešitve. Čeprav so lahko elementi product backlog-a karkoli, kar si razvojna ekipa zaželi, so se uporabniške zgodbe izkazale kot najboljša in najbolj priljubljena oblika elementov product backlog-a.

Medtem ko je product backlog mogoče obravnavati kot zamenjavo za dokument z zahtevami tradicionalnega projekta, je pomembno vedeti, da pisni del agilne uporabniške zgodbe (»Kot uporabnik želim ...«) ni popoln, dokler se ne pojavi diskusija o tej zgodbi.

Pogosto je o pisnem delu uporabniške zgodbe najbolje razmišljati kot o kazalcu na pravo zahtevo. Uporabniške zgodbe lahko kažejo na diagram, ki prikazuje potek dela, preglednico, ki prikazuje, kako izvesti izračun, ali kateri koli drug artefakt, ki ga želi lastnik izdelka ali ekipa.

<https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/user-stories>