

Ressource : <https://scaledagileframework.com/wp-content/uploads/2021/07/User-Story-Primer.pdf>

1 Acronyme INVEST

Il arrive souvent que la story soit mal exprimée, ce qui mène à une mauvaise compréhension généralement suivie par une implémentation insatisfaisante. Les caractéristiques d'une story peuvent se résumer avec l'acronyme INVEST

1.1 Indépendante

Définition. *L'indépendance signifie qu'une user story peut être développé, testé et éventuellement livré seul. Par conséquent, elle apporte de la valeur de manière indépendante.*

1.1.1 Dépendance

En tant qu'administrateur, je peux définir les règles de sécurité des mots de passe du consommateur afin que les utilisateurs soient tenus de créer et conserver des mots de passe sûrs.

En tant que consommateur, je suis tenu de respecter les règles de sécurité des mots de passe définies par l'administrateur afin de maintenir un niveau de sécurité élevé pour mon compte.

Dans les deux stories précédente nous avons une dépendance. Pour pouvoir réaliser la story consommatrice, nous devons d'abord implémenter les règles de sécurité définies de l'administrateur.

1.1.2 Indépendance

En tant qu'administrateur, je peux définir le délai d'expiration du mot de passe de manière à ce que les utilisateurs soient obligés de changer leur mot de passe périodiquement.

En tant qu'administrateur, je peux définir les caractéristiques de force du mot de passe afin que les utilisateurs soient obligés de créer des mots de passe difficiles à pirater.

Désormais, chaque story est autonome et peut être développée, testée et déployée de manière indépendante. Chaque story apporte sa propre valeur et elles ne sont pas obligées d'être implémentées dans un même sprint.

1.2 Négociable

Définition. *Une user story n'est pas un contrat, mais une discussion sur les exigences à développer, tester et déployer.*

Avec l'agilité on privilégie une approche où l'équipe va résoudre un problème. On va donc avoir une collaboration entre la partie business et l'équipe pour définir le *quoi* faire.

1.3 Valeur

Definition. *L'objectif de l'agilité est de délivrer un produit de haute qualité dans une contrainte de temps et de ressource.*

Chaque user-story doit apporter de la valeur à l'utilisateur, au client ou aux parties prenantes.

1.3.1 Exemple

Refactorer le système de log des erreurs

Devient

En tant que consommateur, je peux recevoir un message d'erreur clair et cohérent à n'importe quel endroit du produit, de sorte que je puisse de savoir comment résoudre le problème

1.4 Estimable

Definition. *L'user story contient le nécessaire pour que l'équipe de développement puisse l'estimer*

Si l'équipe n'est pas capable de donner une estimation, cela signifie qu'elle est trop grosse et doit être redécoupée.

1.5 Small

Definition. *Une story doit être assez petite pour être développée en une itération.*

- facilite l'estimation
- apporte de la valeur à la fin du sprint
- permet d'avoir un feedback spécifique
- si on s'est planté alors ça ne sera que sur une petite partie.

1.6 Testable

Definition. *Tester permet de vérifier le travail réalisé.*

Si une story n'est pas testable, cela signifie :

- qu'elle est trop grosse ou trop complexe
- qu'elle dépend d'une autre story dans le backlog

2 Stratégie INVEST et user story mapping

L'*user story mapping* est un exercice visuel pour aider l'équipe à définir et comprendre le travail qui délivrera le plus de valeur. Chaque story de la map devrait répondre par la suite à la typologie INVEST.

Par exemple, on va créer une *story map* permettant de représenter une vision à moyen terme (e.g. 6 mois) et prioriser le travail à court terme (e.g. 6 à 10 semaines). Puis lorsqu'on sélectionne de carte de la map on va l'affiner en plusieurs user stories afin qu'elles répondent à INVEST.

Avec l'*user story mapping* on cherche un moyen d'arriver à rédiger nos stories. INVEST permet de définir une topologie pour nos stories. ⇒ On obtient des stratégies INVEST grâce au mapping.