

User stories

User stories beskriver ønsket funktionalitet til et softwaresystem.

En user story består af tre elementer:

- En kort skriftlig **beskrivelse**, der identificerer et krav, og bruges i planlægningen.
- **Samtaler** mellem udviklere og kunde (brugere), der uddyber den pågældende user story. Kommunikationen foregår i forbindelse med planlægningen, hvor opgaver tidsestimeres, og især lige inden den pågældende user story skal implementeres.
- **Acceptkriterier**, der beskriver og dokumenterer detaljer, og som bruges til at vurdere om en story er færdig.

Disse tre elementer benævnes ofte Card, Conversation, Confirmation (de 3 C'er):

- **Card**
En user story kan skrives på et kort (ofte en post-it note), da den er tekstmæssigt kortfattet.
- **Conversation**
Pga. det korte user story format, er der behov for samtaler mellem udviklerne og kunden for at få uddybet indhold og stille spørgsmål som: "hvad", "hvorfor", "hvornår", "hvem" og "hvordan".
- **Confirmation**
Kundens forventninger til en user story suppleres med acceptkriterier, der beskriver betingelser, der gør sig gældende for at en user story kan siges at være færdig (confirmed/done).

Det er kundens ansvar at beskrive user stories og definere acceptkriterier. Det er udviklernes ansvar at deltage aktivt i kommunikationen med kunden og brugerne for at undgå misforståelser. Formulering af user stories foregår i ikke-tekniske termer set fra et brugerperspektiv.

User story format

User stories skrives typisk i formatet:

As a [role], I want [some function] so that [some reason].

"**As a**" beskriver hvem, som ønsker den pågældende story (who), "**I want**" beskriver den funktionalitet som ønskes (what), og "**so that**" beskriver hvorfor for at give kontekst til kundens ønske (why).

Et eksempel på en user story, hvor det ønskes at studerende skal kunne købe månedlige parkeringskort:

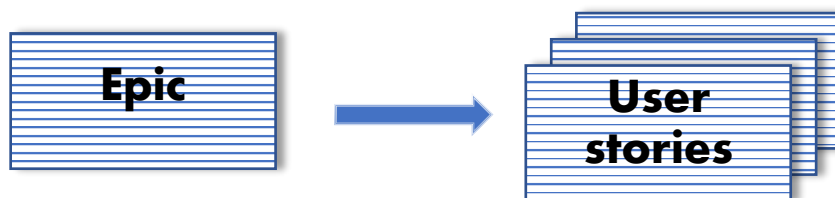
Som studerende **ønsker jeg** at købe et parkeringskort, **så jeg kan** køre i skole i bil

Den gode user story

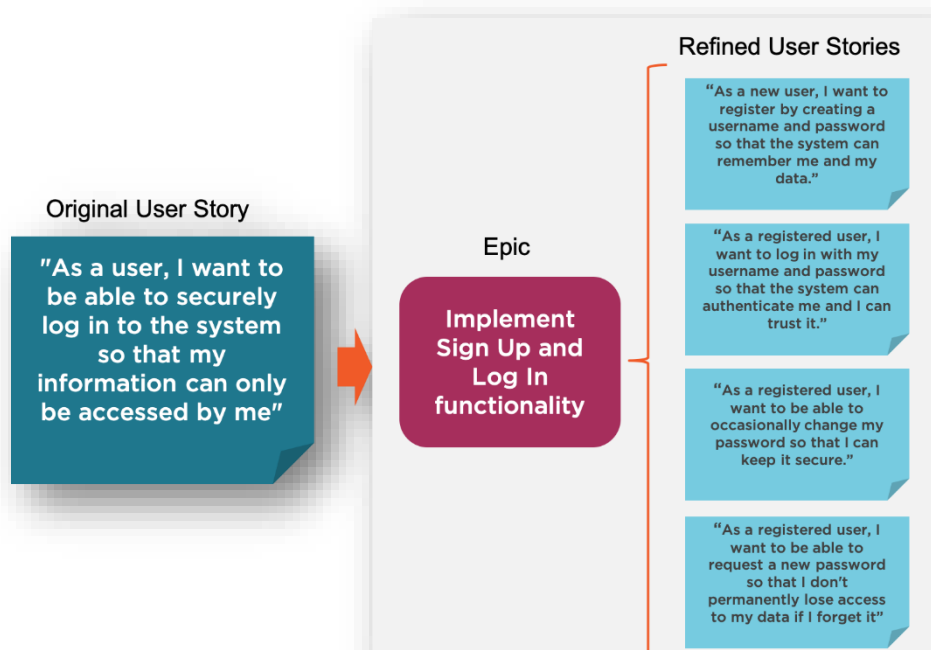
User stories karakteriseres ved en række kriterier sammensat af akronymet INVEST:

- **Independent:** skal være uafhængige af hinanden, så de kan leveres i vilkårlig rækkefølge.
- **Negotiable:** er *ikke* en kontrakt, men forhandles og samskabes af udviklerne og kunden.
- **Valuable:** er funktionalitet, der ses som værdifuld for kunden eller slutbrugerne.
- **Estimable:** skal kunne estimeres. Har ikke angivet et nøjagtigt tidsforbrug, men tilstrækkeligt til at de kan prioriteres og bruges i planlægningen.
- **Small:** skal kunne bygges på kort tid, typisk på 1-2 dage.
- **Testable:** skal være testbare, så det kan sikres at software for en given story fungerer korrekt.

Hvis en user story er vanskelig at tidsestimere, kan det være tegn på at det ikke er en story, men en **Epic**. En epic overholder ikke INVEST kriterierne, men indeholder typisk flere user stories, og kræver nedbrydning.



Nedenfor ses et eksempel på nedbrydning af hvad der i første omgang omfattes som en user story (yderst til venstre i figuren), men som ved nærmere samtale mellem kunde og udviklere viser sig reelt dækker over flere (fire) forskellige user stories, som følger INVEST kriterierne for den gode user story:



Figur 1 <https://www.pluralsight.com/guides/refine-user-stories-and-acceptance-criteria-with-agile>

Acceptkriterier

Når en story er færdig, skal den testes og godkendes af kunden. Acceptkriterier defineres samtidig med en user story. De fungerer nemlig som input til programmørerne, fordi de kan uddybe kravene med konkrete eksempler (nogle gange også supplerende dataudtræk og skitser til skærbilleder).

Acceptkriterier fungerer samtidig som input til test efter kodning af dens user story. Acceptkriterier kaldes også "Definition of Done", fordi en user story ikke kan siges at være færdig, hvis den ikke kan "bestå" acceptkriterierne.

For at acceptkriterier er brugbare og effektive skal de være:

- Testbare og ikke efterlade rum for fortolkning. De skal kunne klare et bestået/ikke bestået resultat.
- Klare og præcise. De er ikke en omfattende dokumentation.
- Forståelige af alle. De er ikke brugbare, hvis udviklerne ikke forstår dem.
- Have brugerperspektiv. Det er en måde at kigge på et problem set fra brugernes synspunkt.

Et eksempel på acceptkriterier for vores tidligere user story ser således ud:

Der udstedes et parkeringskort for en måned ad gangen.
Den studerende vil ikke modtage et parkeringskort, hvis ikke betaling er tilstrækkelig.
Den studerende, som køber et kort, skal være tilmeldt en uddannelse og aktiv på studiet.
Den studerende kan kun købe et kort pr. måned.

Opsummering

Nedenstående skabelon opsummerer de tre aspekter af en user story:

Krav = user story + uddybende samtaler + acceptkriterier

Story Title	Estimate: ... story points
As a ... ← who? fill this in with a stakeholder type	
I want ... ← what? fill this in with the problem they want solved	
so that ... ← why? fill this in with the value they will gain	
Additional detail:	
... ← what else do we need to know to understand the story?	
Acceptance criteria	
We'll agree it's been completed when:	
• ... ← add a list of easy-to-verify true/false statements	
• ... ← concrete examples are best	
• ...	
• ...	
• ...	

Figur 2 <https://miro.com/miroverse/user-story/>