МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ

Одеський національний політехнічний університет

Інститут Комп’ютерних Систем

Кафедра Інформаційних Систем

Отчет по практической работе №1

З дисципліни ООП

На тему: «**Методология Scrum. Написание user stories и формирование backlog`а продукта**»

**Виконав студент групи:**

АД-171

Сузанський І.В.

**Прийняв:**

Рудніченко Н.Д

Одеса, 2018

**Цель работы:**

1) изучить принципы гибкой методологии Scrum;

2) определить пользователей и написать user stories (пользовательские истории) для разрабатываемого приложения;

3) сформировать бэклог продукта на основе написанных пользовательских историй.

Теоретическая часть

**Бэклог продукта**

Как было сказано выше бэклог продукта состоит из бизнес-требований, которые обычно оформляются в виде историй пользователей. Давайте взглянем более подробно, что представляет собой отдельная история пользователя:

* уникальный числовой идентификатор истории;
* название истории пользователя – короткое описание функционала с точки зрения пользователя, сформулированное в виде тройки «Роль», «Действие», «Цель»;
* важность – уникальный числовой приоритет истории пользователя, чем она выше, тем раньше данную историю необходимо сделать;
* оценка – числовая относительная оценка истории пользователя по специальной шкале. В рамках данной практической работы не используется.

Данные поля являются фактически обязательными, но достаточно часто используются и дополнительные поля:

* подробное описание – текстовое и графическое описание истории пользователя. Применяется, прежде всего, в распределенных командах для хранения знаний о функционале продукта;
* демонстрация - достаточно подробный сценарий, позволяющий провести демонстрацию истории пользователя. Например, для вышеприведенной истории пользователя с авторизацией, можно использовать следующие краткие сценарии для демонстрации:
  + пользователь вводит логин «root» и пароль «pass», и переходит на страницу личного профиля на сайте;
  + пользователь вводит логин «root» и пароль «wrongpass», и получает сообщение «Введен неправильный логин или пароль»;
  + категория – используется для повышения управляемости с помощью категоризации задач. В качестве категорий могут выступать как продуктовые категории («темы» и «эпики» в терминологии Scrum), так и категории типа «Оптимизация производительности», «Техническая история» и тому подобные.

1. **Основополагающие принципы Agile-манифеста**
2. 1. Наивысшим приоритетом для нас является удовлетворение потребностей   
   заказчика, благодаря регулярной и ранней поставке ценного программного   
   обеспечения.
3. 2. Изменение требований приветствуется, даже на поздних стадиях разработки. Agile-процессы позволяют использовать изменения для обеспечения заказчику  
   конкурентного преимущества.
4. 3. Работающий продукт следует выпускать как можно чаще, с периодичностью   
   от пары недель до пары месяцев.
5. 4. На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны   
   ежедневно работать вместе.
6. 5. Над проектом должны работать мотивированные профессионалы. Чтобы   
   работа была сделана, создайте условия, обеспечьте поддержку и полностью   
   доверьтесь им.
7. 6. Непосредственное общение является наиболее практичным и эффективным   
   способом обмена информацией как с самой командой, так и внутри команды.
8. 7. Работающий продукт — основной показатель прогресса.
9. 8. Инвесторы, разработчики и пользователи должны иметь возможность   
   поддерживать постоянный ритм бесконечно. Agile помогает наладить такой   
   устойчивый процесс разработки.
10. 9. Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству   
    проектирования повышает гибкость проекта.
11. 10. Простота — искусство минимизации лишней работы — крайне необходима.
12. 11. Самые лучшие требования, архитектурные и технические решения рождаются   
    у самоорганизующихся команд.

12. Команда должна систематически анализировать возможные способы   
улучшения эффективности и соответственно корректировать   
стиль своей работы.

Практическая часть

**ЗАДАНИЕ НА ПРАКТИЧЕСКУЮ РАБОТУ:**

1. Придумать тему для курсовой работы и заполнить задание на курсовую работу.
2. Работа с пользовательскими историями:
3. Сформировать видение системы;
4. Определить пользовательские роли;
5. Написать пользовательские истории (хотя бы для первого спринта):
   * краткое описание;

* приоритет (от 1 до 10);
* критерии приемки;
* детали истории.

1. Из историй сформировать бэклог продукта (приоритезированный список историй);
2. Сформировать бэклог спринта (истории, которые будут реализованы в рамках первого спринта).

**Тема курсовой работы:** симулятор вождения для подготовки людей к сдаче экзаменов.

**Видение системы:** система представляет собой десктопное приложение, позволяющее пользователю проехать на виртуальной машине по карте города, в котором он проживает.

**Пользовательские роли:** пользователь, преподаватель, администратор.

**Работа с пользовательскими историями:**

Разрабатываем истории по принципу **Как <пользователь>, я могу <действие>, для того, чтобы <цель>**

1. Как пользователь я могу проходить тесты в системе, чтобы улучшить свои знания.
2. Как преподаватель я могу проверить знания учащихся, чтобы знать, на какие темы делать упор.
3. Как администратор я могу вносить изменения в карты города, чтобы информация была максимально актуальной.
4. Как пользователь я могу посмотреть свод правил дорожного движения, чтобы повысить свои шансы на сдачу экзамена.
5. Как пользователь я могу вводить свои личные данные, чтобы завести учетную запись.

* Должны быть введены настоящие данные пользователя.
* Учетная запись должна быть уникальной.

1. Как преподаватель я могу прокладывать и менять маршрут, чтобы дать задание ученикам.
2. Как пользователь я могу изменить данные учетной записи., чтобы они были актуальными.
3. Как пользователь я могу удалить свою учетную запись.

* Для удаления необходимо подтверждение преподавателя.

1. Как преподаватель я могу в режим онлайн отслеживать выполнение учеником поставленной задачи, чтобы сразу его исправлять.
2. Как пользователь я могу хранить результаты своих тестов.

* Результаты тестов хранятся до окончания обучения.
* Результаты может видеть только пользователь, преподаватель и администратор.

**Бэклог первого спринта:**

1. Как пользователь я могу завести учетную запись, для дальнейшего прохождения тестов.
2. Как пользователь я могу ознакомиться с правилами дорожного движения, перед прохождением тестов.
3. Как администратор я могу вносить изменения в меню, для более удобного пользования.

**Вывод:** в ходе данной лабораторной работы разработали бэклог первого спринта. Так же разработали бэклог программы. Составили десять историй, расположили их по приоритетам.