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:**

АА-171

Полікарпов О.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**

1. Наивысшим приоритетом для нас является удовлетворение потребностей   
заказчика, благодаря регулярной и ранней поставке ценного программного   
обеспечения.

2. Изменение требований приветствуется, даже на поздних стадиях разработки. Agile-процессы позволяют использовать изменения для обеспечения заказчику  
конкурентного преимущества.

3. Работающий продукт следует выпускать как можно чаще, с периодичностью   
от пары недель до пары месяцев.

4. На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны   
ежедневно работать вместе.

5. Над проектом должны работать мотивированные профессионалы. Чтобы   
работа была сделана, создайте условия, обеспечьте поддержку и полностью   
доверьтесь им.

6. Непосредственное общение является наиболее практичным и эффективным   
способом обмена информацией как с самой командой, так и внутри команды.

7. Работающий продукт — основной показатель прогресса.

8. Инвесторы, разработчики и пользователи должны иметь возможность   
поддерживать постоянный ритм бесконечно. Agile помогает наладить такой   
устойчивый процесс разработки.

9. Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству   
проектирования повышает гибкость проекта.

10. Простота — искусство минимизации лишней работы — крайне необходима.

11. Самые лучшие требования, архитектурные и технические решения рождаются   
у самоорганизующихся команд.

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:** Калькулятор для вычисления количества требуемых материалов для выполнения конкретной работы в сфере строительства, обустройства квартир новостроя.  
**Видение системы:** система представляет собой десктопное приложение, позволяющее пользователю вводить данные квартиры в которой хочет сделать ремонт.

**Пользовательские роли:** пользователь, администратор.

**Работа с пользовательскими историями:**

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

1. Как пользователь я могу использовать программу для собственных нужд.
2. Как администратор я могу вносить изменения в базу данных различные стройматериалы.
3. 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 пользователь я могу изменить данные учетной записи.
2. Как пользователь я могу удалить свою учетную запись.

* Для удаления необходимо подтверждение администратора.

1. Как пользователь я могу ввести метраж своего помещения, для того, чтобы получить необходимые, рациональные вариации материалов для ремонта.
2. Как пользователь я могу хранить результаты своего списка материалов для ремонта помещений.

**Бэклог первого спринта:**

1. Как пользователь я могу завести учетную запись, для дальнейшего использования программы.
2. Как администратор я могу вносить изменения в базы данных, для более точного корректирования цен.

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