

# Diretrizes para escrita de histórias

## 1. Introdução

Uma história é uma descrição de uma necessidade de usuários reais de um sistema de software a ser desenvolvido ou mantido. Essa descrição deve ter detalhes suficientes para permitir que a equipe de desenvolvimento possa fazer uma estimativa do trabalho a ser feito.

Este documento tem o propósito de informar as diretrizes a serem usadas para a escrita de histórias na Fábrica de Software da Facom. A Seção 2 registra as diretrizes citadas e a Seção 3 apresenta alguns exemplos de histórias bem escritas.

## 2. Diretrizes

As diretrizes para escrita de histórias na Fábrica de Software da Facom são descritas nesta seção.

### Diretriz 1 - Sobre a estrutura

Todas as histórias devem usar a seguinte estrutura:

**Como** <papel de usuário> **eu quero** <descrição da necessidade do usuário> **a fim de** <descrição do objetivo do usuário>.

**Condições de satisfação:**

Breve descrição dos testes de aceitação a serem realizados para demonstrar que a história foi completamente implementada. Estas condições são específicas por história.

No item <papel de usuário> deve ser indicado a qual tipo de usuário a necessidade está relacionada. No Siscad, por exemplo, papéis de usuário típicos são alunos e professores.

### Diretriz 2 - Sobre a identificação

Toda história deve ter um identificador único, formado pelo nome do projeto a que pertence e um número sequencial imediatamente superior ao da última história escrita para o projeto em questão.

### Diretriz 3 - Sobre o grau de detalhamento

Se uma história é grande demais para ser implementada em um Sprint, ela deve ser marcada como um **epic** e deve ser quebrada em histórias menores antes do planejamento de um Sprint em que há a possibilidade de que ela seja implementada.

## Diretriz 4 - Sobre prioridades e estimativas

Toda estória deve ter registrada sua prioridade e sua estimativa sempre que ela for incluída no Backlog de um Sprint.

## Diretriz 5 - Definição de estória implementada

Uma estória é considerada completamente implementada e, portanto, pode ser queimada no Burndown Chart se e somente se:

- A funcionalidade da estória está complementada codificada e os seus critérios de satisfação foram cumpridos;
- Foram feitos e documentados testes de unidade e de integração em relação ao seu código;
- O documento de rastreabilidade de requisitos foi atualizado com o código criado.

## 3. Exemplos

Alguns exemplos de estórias bem escritas são dados na Tabela 1.

Estória	Crítérios de satisfação
Como um estudante eu quero acessar meu percentual de presenças online a fim de saber se já reprovei em uma disciplina.	<ul style="list-style-type: none"><li>- O usuário consegue selecionar qualquer disciplina em que está matriculado ou que já tenha cursado;</li><li>- Suas presenças e faltas a cada dia de aula dado naquela disciplina escolhida são apresentadas;</li><li>- O usuário não consegue editar suas presenças e faltas.</li></ul>
Como um professor eu quero poder lançar as presenças e faltas de meus alunos em um dia letivo de uma turma.	<ul style="list-style-type: none"><li>- O usuário consegue selecionar um dia letivo de uma turma em que é professor;</li><li>- O usuário consegue visualizar a lista de todos alunos matriculados naquela turma e informar se cada um deles estava presente ou ausente;</li><li>- Há uma opção “lançar presença para todos” e uma opção “lançar ausência para todos”, que vale apenas para a aula selecionada;</li><li>- Se uma das opções do item anterior for acionada, o usuário ainda consegue alterar pontualmente as presenças e faltas de cada aluno.</li></ul>

Tabela 1 - Exemplos de estórias bem escritas.

## 4. Referências

<https://www.mountangoatsoftware.com/blog/clarifying-the-relationship-between-definition-of-done-and-conditions-of-sa>