



User Stories

Bartosz Wrzałka

Czym jest User Story?

W zwinnym podejściu do wytwarzania oprogramowania wymagania użytkownika/klienta są najczęściej gromadzone w postaci krótkich „historyjek”, które w ustrukturyzowany sposób opisują pojedynczą cechę systemu.

Najprostszą formą historyjki jest:

Jako *<rodzaj użytkownika>*, chcę *<jakiś cel>*, tak aby *<uzasadnienie>*.



Jako

Odniesienie do konkretnego użytkownika:

Persona,
konkretny użytkownik,
rola w systemie.



Chcę

Odniesienie do celu wymagania:

potrzeba,

funkcjonalność,

nie należy sugerować konkretnego rozwiązania, np. chcę pole tekstowe.



Aby

Uzasadnienie wymagania:
powód,
wartość dla klienta,
problem do rozwiązania,
często reprezentuje prawdziwy problem.



Warunki satysfakcji

Uzasadnienie wymagania:
powód,
wartość dla klienta,
problem do rozwiązania,
często reprezentuje prawdziwy problem.





Przykłady

User story 1a

Jako użytkownik chcę ponownie zarezerwować lot.



User story 1b

Jako Babcia Zosia* chcę ponownie zarezerwować ostatnio wybrany lot, żeby uniknąć wypełniania całego formularza wyszukiwania i przechodzenia przez wszystkie kroki rezerwacji.

*Babcia Zosia to nasza persona – starsza osoba nie tak biegła w obsłudze komputera latająca zawsze tą samą trasą żeby odwiedzić wnuki w Anglii.



User story 2a

Nowa strona firmy XYZ powinna zawierać elektroniczne wersje instrukcji produkowanych przez firmę urządzeń.



User story 2b

Na nowej stronie firmy XYZ przy każdym produkcie powinien być przycisk pobierz instrukcję aby użytkownicy nie musieli pilnować wersji papierowej instrukcji tylko mieli w każdej chwili swobodny dostęp do jej wersji elektronicznej.



User story 2c

Jako klient firmy XYZ i użytkownik jej nowej strony internetowej, chcę móc pobrać z niej elektroniczną instrukcję mojego urządzenia żeby nie musieć szukać papierowej wersji.



Zad 1

Napisz User Story dotyczące funkcji SMS w telefonie.



Zad 2

Napisz User Story dowolnej funkcjonalności dowolnego serwisu internetowego.



INVEST

User stories powinny być:

- Independent (Niezależne)
- Negotiable (Negocjowalne)
- Valuable (Wartościowe)
- Estimable (Możliwe do oszacowania)
- Scalable, small sized (Skalowalne , niewielkiego rozmiaru)
- Testable (Testowalne)





User stories w Scrumie

User stories w Scrumie

Gotowa historyjka w Scrumie powinna zawierać:

- Tytuł
- Opis
- Priorytet
- Unikalny numer
- Oszacowanie
- Kryteria satysfakcji





Szacowanie

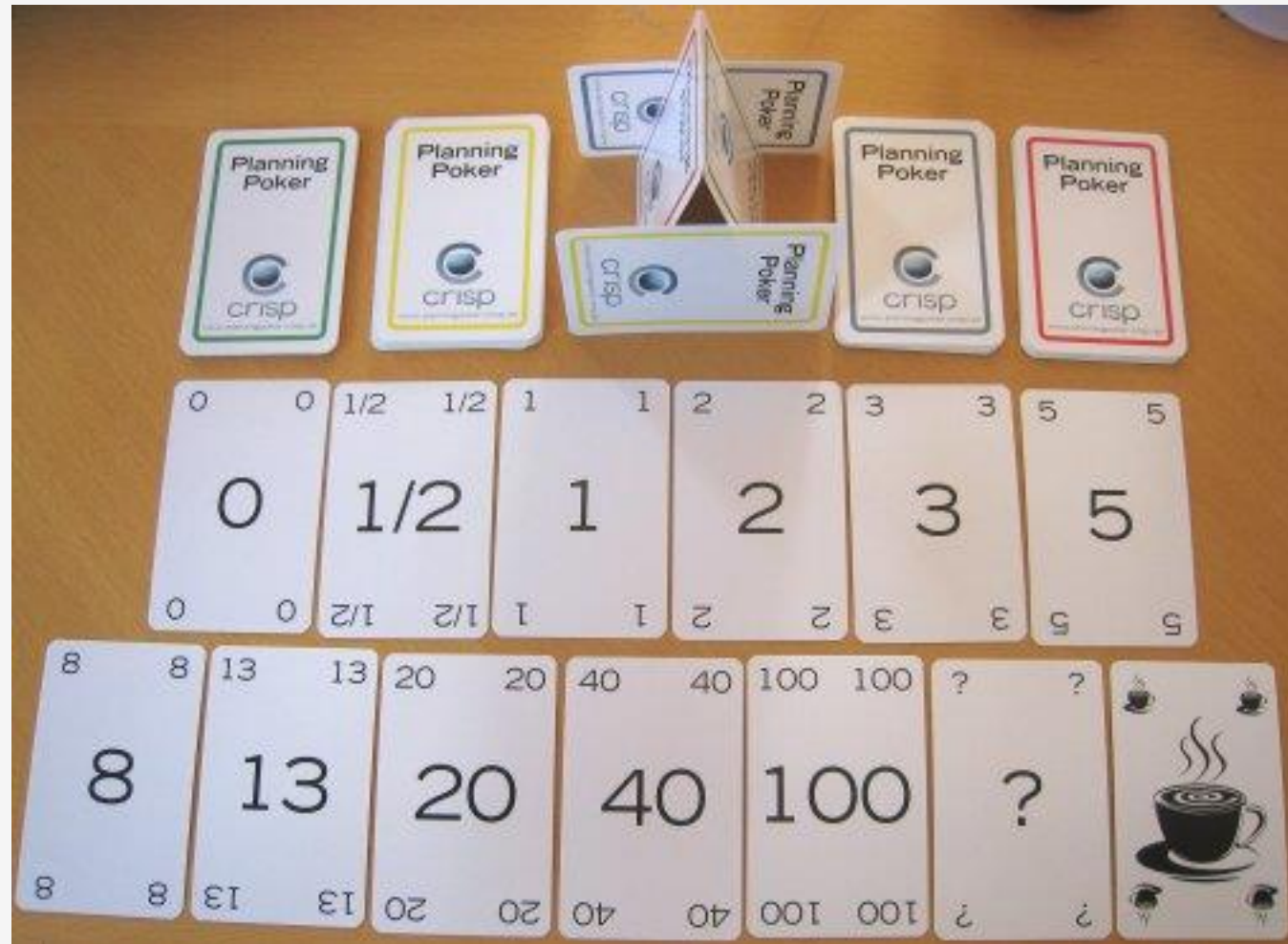
Story points

Story Point jest to miara pracy, którą zespół musi wykonać, żeby wykonać dane zadanie. Ocena wartości historyjki z użyciem Story Points musi być relatywna (w porównaniu do innych zadań).





Planning Poker



Zad 3

Oszacujmy wypisane User Stories dotyczące funkcjonalności serwisu internetowego.

