

Histórias do Usuário

Geraldo Xexéo

DCC/IM & PESC/COPPE

Universidade Federal do Rio de Janeiro

xexeo@cos.ufrj.br

<http://www.cos.ufrj.br/~xexeo>

<http://www.xexeo.net/>

Cartão!

Como um vendedor responsável pelo
setor de livros eu quero procurar por
livros filtrando por nome para que seja
possível verificar se o livro X está
disponível para pronta entrega.

Traduzindo

- User Stories
- Histórias do Usuário
- A palavra estória em português não é adotada na língua culta
 - story/estória é ficção

Requisitos

- Um problema de comunicação entre os que tem um problema e aqueles que podem dar a solução para o problema

Envolver o Usuário

- “Since users don’t know how to solve their problems, we need to stop *asking ...* and to *involve* them instead”
 - Mike Cohn

O que são Histórias do Usuário

- Um descrição concisa, escrita, de um pedaço de funcionalidade que terá valor para um usuário (ou proprietário) de um software.
 - uma pequena funcionalidade que o cliente pretende ver desenvolvida no sistema

Descrição de uma História de Usuário

- Como um [papel de usuário] eu desejo [objetivo] de forma a [razão]
- Por exemplo:
 - Como um sócio do clube eu desejo marcar a quadra de futebol de forma a jogar futebol com amigos
 - Como um gerente eu desejo o relatório de vendas por cliente de forma a conhecer os melhores clientes

Cartão!

Como um vendedor responsável pelo
setor de livros eu quero procurar por
livros filtrando por nome para que seja
possível verificar se o livro X está
disponível para pronta entrega.

Partes do Cartão

- A história do usuário propriamente dita
 - texto
- Conversação
 - Informação adicional sobre a história do usuário e detalhes das conversações
- Confirmação
 - Testes que podem ser feitos para confirmar que a história está completa e funcionando como esperado

Um cartão “melhorado”

#0001	LOGIN DO USUÁRIO	Tamanho: 3
Como um [usuário registrado], eu quero [entrar no sistema], para que eu consiga acessar o conteúdo privado		
<div><div><div>Logim</div><div>Logim do Usuário</div><div>Usuário: <input type="text"/></div><div>Senha: <input type="password"/></div><div><input checked="" type="checkbox"/> Lembrar</div><div>Entrar</div><div>Esqueceu a senha?</div><div><mensagem de erro></div></div><div>Validar se é um endereço de e-mail correto</div><div>Autentique no LDAP</div><div>Guarde um cookie se o login for bem sucedido</div><div>Mostre uma mensagem de erro se não for bem sucedido</div><div>Vá para a tela de recuperar senha</div></div>		

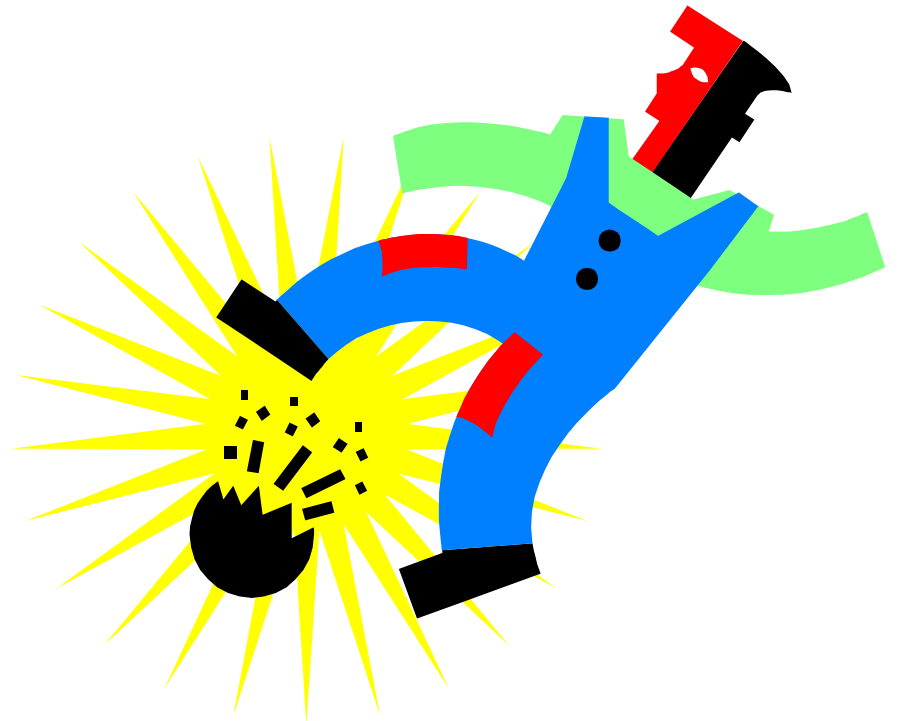
Parte de trás do cartão

Confirmação

1. Sucesso – usuário válido, logado e na página HOME
 1. Se “Lembre” está com tick, salve o cookie e faça login automático da próxima vez
 2. Se “Lembre” não tem tick, force o login na próxima vez
2. Falha – mostre uma das mensagens
 1. Endereço de e-mail com formato inválido
 2. Usuário não existente, tente outra vez
 3. Senha incorreta, tente outra vez
 4. Serviço indisponível, tente mais tarde

O que não são as H.U.

- Um mini caso de uso
- Uma especificação completa
- Um contrato
- Interpretadas sem um P.O.



Histórias de Usuário: 6W2H

- Quem (Who)
- O que (What)
- Por que (Why)
- E as outras partes
 - Where, When, Wins
 - How, How Much

QUEM?

- Quem é esse usuário?
- O que faz eles “funcionarem”
 - Sobre que ele pensa/se preocupa
- Quem é um exemplo dessa pessoa

Por que a justificativa

- Um cliente, quando solicita um objeto ou serviço, não está diretamente interessado naquele objeto ou serviço, o que eu chamo em sala de aula como o “objetivo” do cliente, mas sim em atingir alguma meta de negócio, o que eu normalmente defino como o “interesse do cliente”.
- Assim, quando um cliente solicita um relatório, por exemplo, não está propriamente interessado no objeto relatório, mas sim na forma como vai usar as informações do relatório.
- Conhecer a justificativa ajuda a entender
 - o cliente vai ser realmente atendido com aquela ação?
 - como essa ação deve ser feita para atender o cliente?
 - que outras histórias podem atender o cliente?

Essencial

- Ator
 - O proprietário da User Story. De forma simplista é o usuário, o interessado naquela funcionalidade.
 - É recomendado descrever de forma específica quem é o ator para ser mais fácil identificar o contexto da história dentro do sistema.
- Ação
 - É o que o ator quer fazer.
 - Utilizando aquela ação ele espera alcançar seu objetivo dentro do sistema.
- Justificativa
 - É o que o ator espera que aconteça ao realizar a ação.
 - Ou seja, é o resultado de executar a ação segundo a ótica do ator.
 - Também pode ser visto como justificativa.

Quantas Histórias

- Cada usuário pode necessitar de várias histórias
 - Algumas histórias podem atender mais de um usuário
- Ao longo do projeto as histórias normalmente são quebradas em histórias menores
 - Para possibilitar a implementação
- Lembre que quanto maior o número de histórias, maior o sistema

Nível de Detalhe

- Histórias do usuário devem permitir que o time de desenvolvimento comece a trabalhar
 - E possa prever o esforço necessário
- Detalhes adicionais serão feitos durante o desenvolvimento
 - Em especial, o trabalho de análise e projeto

Focando no benefício

- Para <receber benefício> como <papel>, eu quero <objetivo/desejo>
- Exemplo:
 - Para conhecer meus melhores clientes, como gerente, quero o relatório de vendas ordenado por valor.

Aumentando as informações

- Como <quem> <quando> <onde>, eu <o que> porque <porque>
 - Como gerente, até o dia 30 de julho, para usar durante a reunião de vendedores, eu quero o relatório de vendas por cliente ordenado por valor porque quero conhecer meus melhores clientes.
- Como <quem> <quando> <onde>, eu <o que> porque <porque>, por <quanto>
 - Como gerente, até o dia 30 de julho, para usar durante a reunião de vendedores, eu quero o relatório de vendas por cliente ordenado por valor porque quero conhecer meus melhores clientes, por até 8 pontos de esforço.

Modelo “Lean”

- Funcionalidade [X] vai melhorar a métrica [Y]
- Mostrar uma “carinha triste” quando usuário dá log-off vai melhorar a métrica tempo gasto dentro do site

Confirmação/ Critérios de aceitação

- Confirmam que o sistema funciona de acordo com a especificação.
- Definidos *pelo cliente, antes da construção da história.*
 - São os testes que o cliente julgou necessário para aceitar uma história
- Necessários o sistema passar de modo a que a história possa ser dada como concluída.
 - Não suficientes
- Documentos necessários

Como devem ser os critérios

- Explícitos
 - O sistema vai mostrar a data
- Com exemplos
- Incluindo o que o sistema deve fazer
- Explicitando o que o sistema não precisa fazer

Adicionando Detalhes

- Divida a história em histórias menores
- Adicione condições de satisfação

Planilha

As a/an	I want to...	so that...
moderator	create a new game by entering a name and an optional description	I can start inviting estimators
moderator	invite estimators by giving them a url where they can access the game	we can start the game
estimator	join a game by entering my name on the page I received the url for	I can participate
moderator	start a round by entering an item in a single multi-line text field	we can estimate it
estimator	see the item we're estimating	I know what I'm giving an estimate for
estimator	see all items we will try to estimate this session	I have a feel for the sizes of the various items
moderator	see all items we try to estimate this session	I can answer questions about the current story such as "does this include ____"
moderator	select an item to be estimated or re-estimated	the team sees that item and can estimate it

Product Backlog

ID	Theme	As a/an	I want to...	so that...	Notes	Priority	Status
2	Game	moderator	create a new game by entering a name and an optional description	I can start inviting estimators	If games cannot be saved and returned to, the description is unnecessary	Required	done
2	Game	moderator	invite estimators by giving them a url where they can access the game	we can start the game	The url should be formatted so that it's easy to give it by phone.		done
5	Game	estimator	join a game by entering my name on the page I received the url for	I can participate			done
6	Game	moderator	start a round by entering an item in a single multi-line text field	we can estimate it			done
8	Game	estimator	see the item we're estimating	I know what I'm giving an estimate for			done
40	Game	participant	always have the cards in the same order across multiple draws	it's easy to compare estimates	-	Replaced with A08 because I didn't want the story to talk about "the same order" as that might be a UI implementation detail	todo
35	Non-functional	user	have the application respond quickly to my actions	I don't get bored			done
36	Non-functional	user	have nice error pages when something goes wrong	I can trust the system and it's developers			done
A11	Non-functional	Researcher	results to be stored in a non-identifiable way	I can study the data to see things like whether estimates converged around the first opinion given by "estimator A" for example	No names or story text should be stored but we should store each card of each hand, know who played it, and know the final accepted estimate		
A05	Game	moderator	edit an item in the list of items to be estimated	so that I can make it better reflect the team's understanding of the item			
22	Archive	moderator	export a transcript of a game as a CSV file	I can further process the stories and estimates	Exported file should be directly importable back into the system.		done

Épicos

- Histórias muito grandes
 - Composta
- Podem ser quebrados em várias histórias menores
- Fornecem trabalho para várias iterações

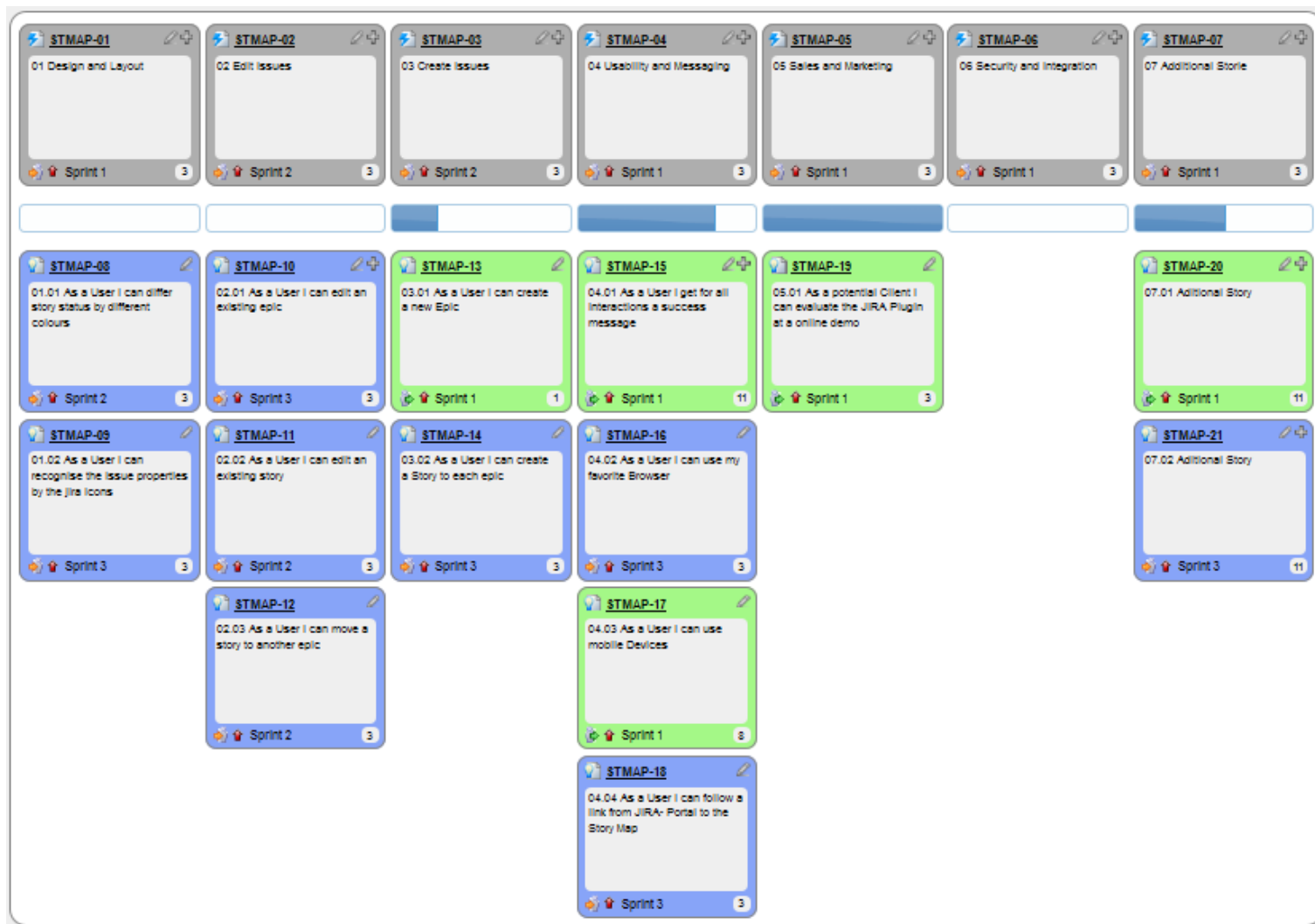
Como quebrar épicos

- Nas fronteiras CRUD
 - Como um vendedor eu quero abrir uma conta de cliente
 - Como um vendedor eu quero listar os novos clientes
- Nas fronteiras entre 2 sistemas ou subsistemas
- Nas fronteiras entre os vários cenários
 - de sucesso
 - outros

Como quebrar

- Tela
- Botão
- Grupos de campos
- Passos de um workflow
- Passos opcionais
- Validação
- Tratamento de erros
- Funções administrativas
- Prioridade
- Critério de aceitação
- Opção
- Papel do usuário
- Valor

Story Maps



Organize Email

Manage Email

Manage Calendar

Manage Contacts

Search Email

File Emails

Compose Email

Read Email

Delete Email

View Calendar

Create Appt

Update Appt

View Appt

Create Contact

Update Contact

Delete Contact

Search by Keyword

WIP

Move Emails

Create and send basic email

Done

Open basic email

Done

Delete email

View list of appts

Done

Create basic appt

Done

Update contents /location

View Appt

Done

Create basic contact

Done

Update contact info

WIP

Create sub folders

Done

Send RTF e-mail

Open RTF e-mail

View Monthly formats

WIP

Create RTF appt

Accept/Reject/Tentative

Release 1

Limit Search to one field

Send HTML e-mail

Open HTML e-mail

Empty Deleted Items

View Daily Format

Create HTML appt

Propose new time

Add address data

Update Address Info

Delete Contact

Limit Search to 1+ fields

Set email priority

Open Attachments

Mandatory/Optional

Example story map created by Steve Rogalsky
<http://winnipegagilist.blogspot.com>

Release 2

Search attachments

Get address from contacts

View Weekly Formats

Get address from contacts

View Attachments

Import Contacts

Search sub folders

Send Attachments

Search Calendar

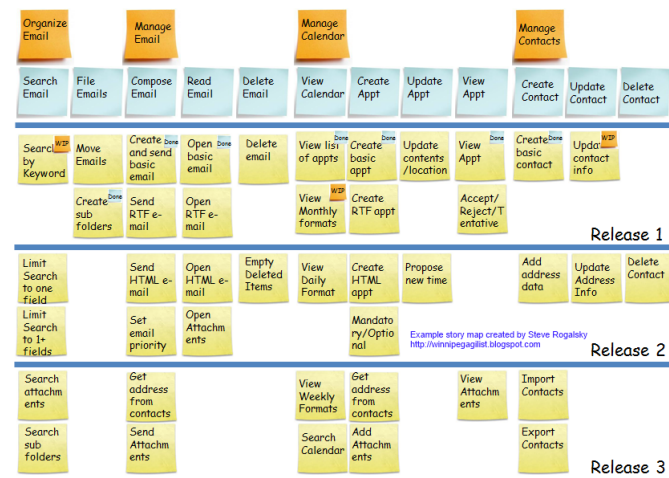
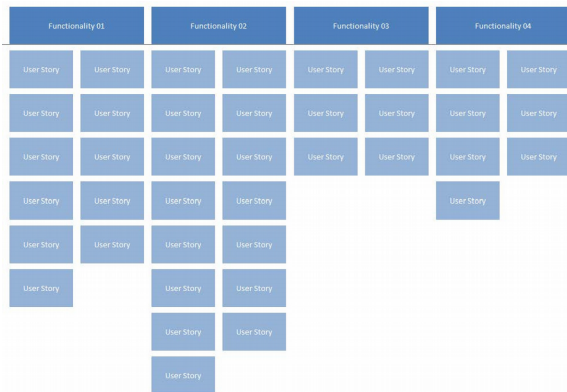
Add Attachments

Export Contacts

Release 3

Story Maps

- Organizam as histórias do usuário em um modelo útil para
 - Entender a funcionalidade do sistema
 - Identificar buracos e omissões no backlog
 - Planejar efetivamente as releases que entregam valor ao usuários e ao negócio



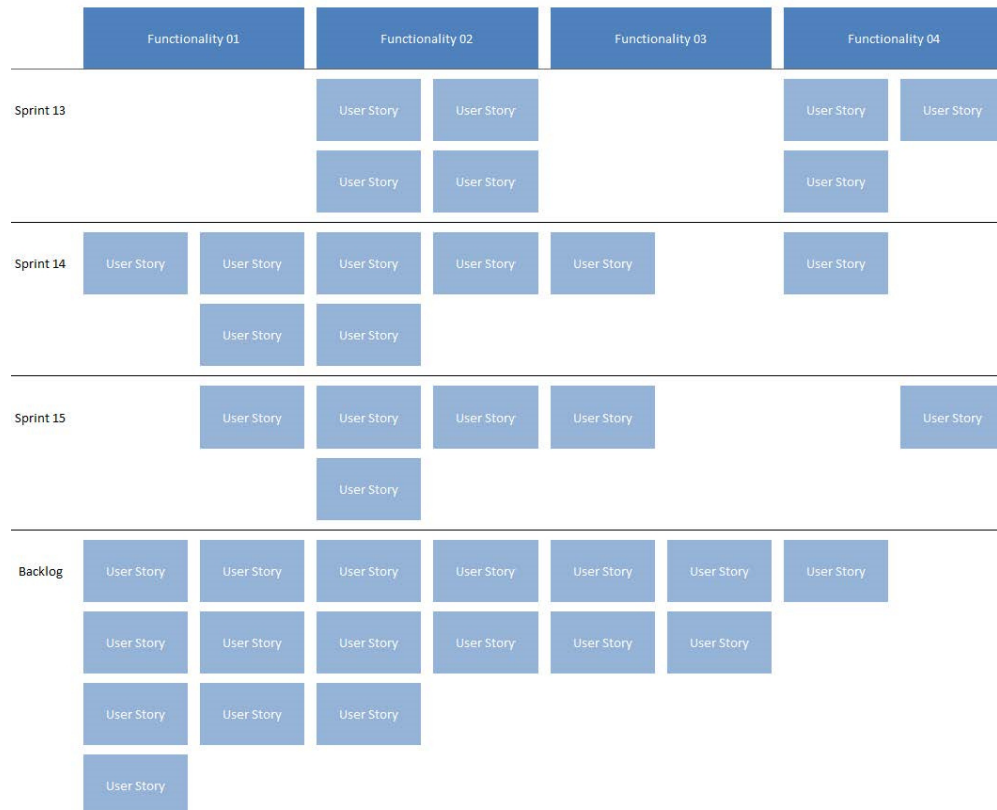
Como Fazer (1): Grupar e Priorizar

- Grupe as histórias por aplicação, tema ou funcionalidade
 - Título no topo da coluna
 - Funcionalidades priorizadas da esquerda para direita



Como Fazer(2): Fatiar

- Criar linhas divisórias que indiquem as Sprints
 - Buscar as N (3) próximas Sprints
 - Não considere tudo determinado e estático



Observações

- Diferentes níveis agregados
- Uso em releases e não sprints
- Goal:



Example story map created by Steve Rogalsky
<http://winnipegagilist.blogspot.com>

Dicas para fazer

- Brainstorm silencioso
- Cole do exemplo
- Fatie horizontalmente
- Use Post-It grandes
 - E de marca
- Encoraje os participants
- Comece os posts-it com verbos

Conceitos Aproveitados

- “Coisas que as pessoas fazem”
 - Casos de Uso
 - Análise de Pontos de Função
- Atividades que a pessoa pode entrar para fazer no sistema, realizar a atividade e sair

FIM: Histórias do Usuário

Geraldo Xexéo

DCC/IM & PESC/COPPE

Universidade Federal do Rio de Janeiro

xexeo@cos.ufrj.br

<http://www.cos.ufrj.br/~xexeo>

<http://www.xexeo.net/>