

# **Ingeniería de Software I**

## **Primer Cuatrimestre de 2017**

Clase 3: Métodos ágiles, Scrum y User Stories

Buenos Aires, 30 de marzo de 2017

# Introducción – Agile Manifesto

## Manifiesto por el Desarrollo Ágil de Software

Estamos descubriendo mejores maneras de desarrollar software tanto por nuestra propia experiencia como ayudando a terceros. A través de esta experiencia hemos aprendido a valorar:

Individuos e interacciones	sobre	<i>procesos y herramientas</i>
Software que funciona	sobre	<i>documentación exhaustiva</i>
Colaboración con el cliente	sobre	<i>negociación de contratos</i>
Responder ante el cambio	sobre	<i>seguimiento de un plan</i>

Esto es, aunque los elementos a la derecha tienen valor, nosotros valoramos por encima de ellos los que están a la izquierda

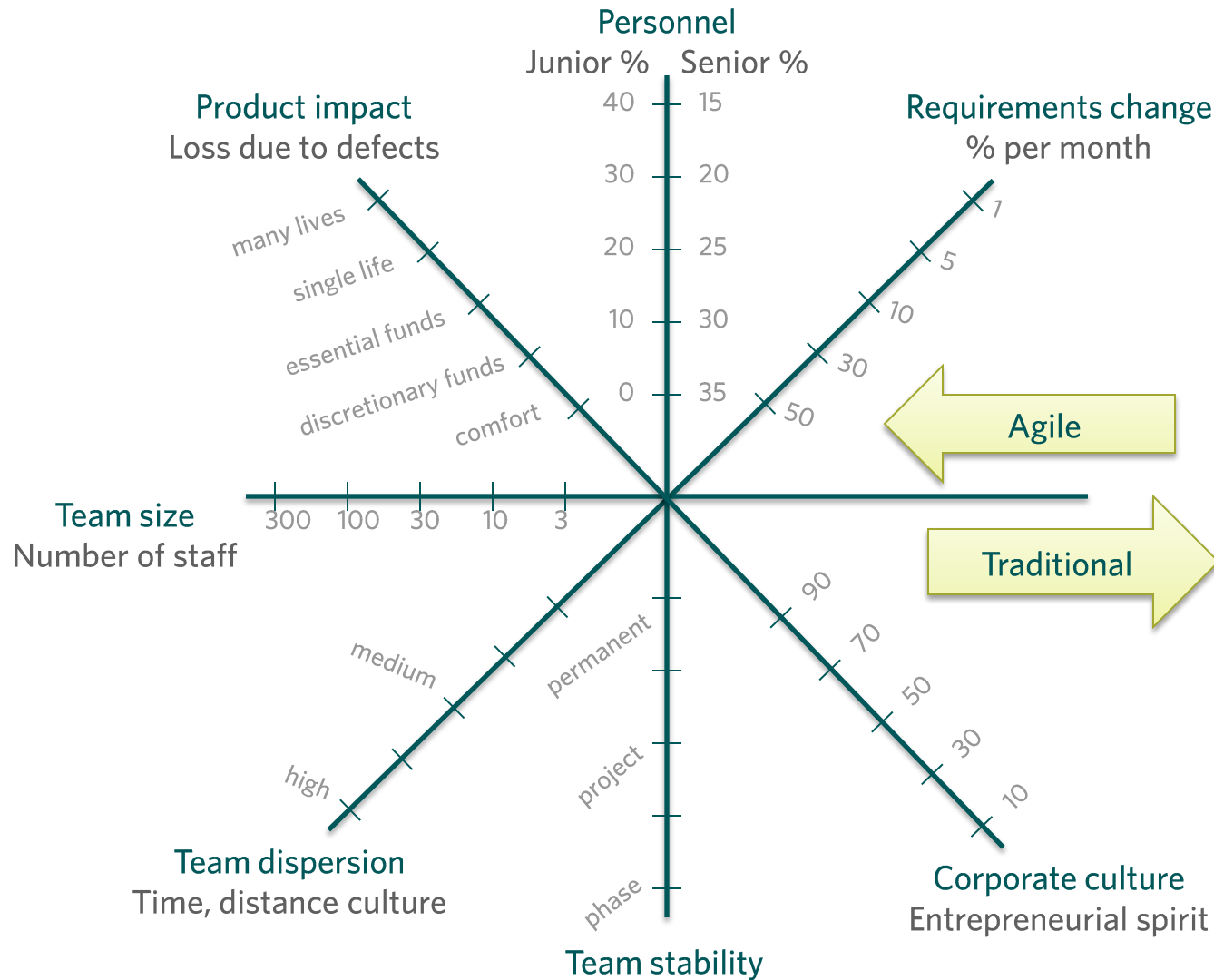
Kent Beck	James Grenning	Robert C. Martin
Mike Beedle	Jim Highsmith	Steve Mellor
Arie van Bennekum	Andrew Hunt	Ken Schwaber
Alistair Cockburn	Ron Jeffries	Jeff Sutherland
Ward Cunningham	Jon Kern	Dave Thomas
Martin Fowler	Brian Marick	

<http://www.agilemanifesto.org> (2001)

# Algunos conceptos importantes

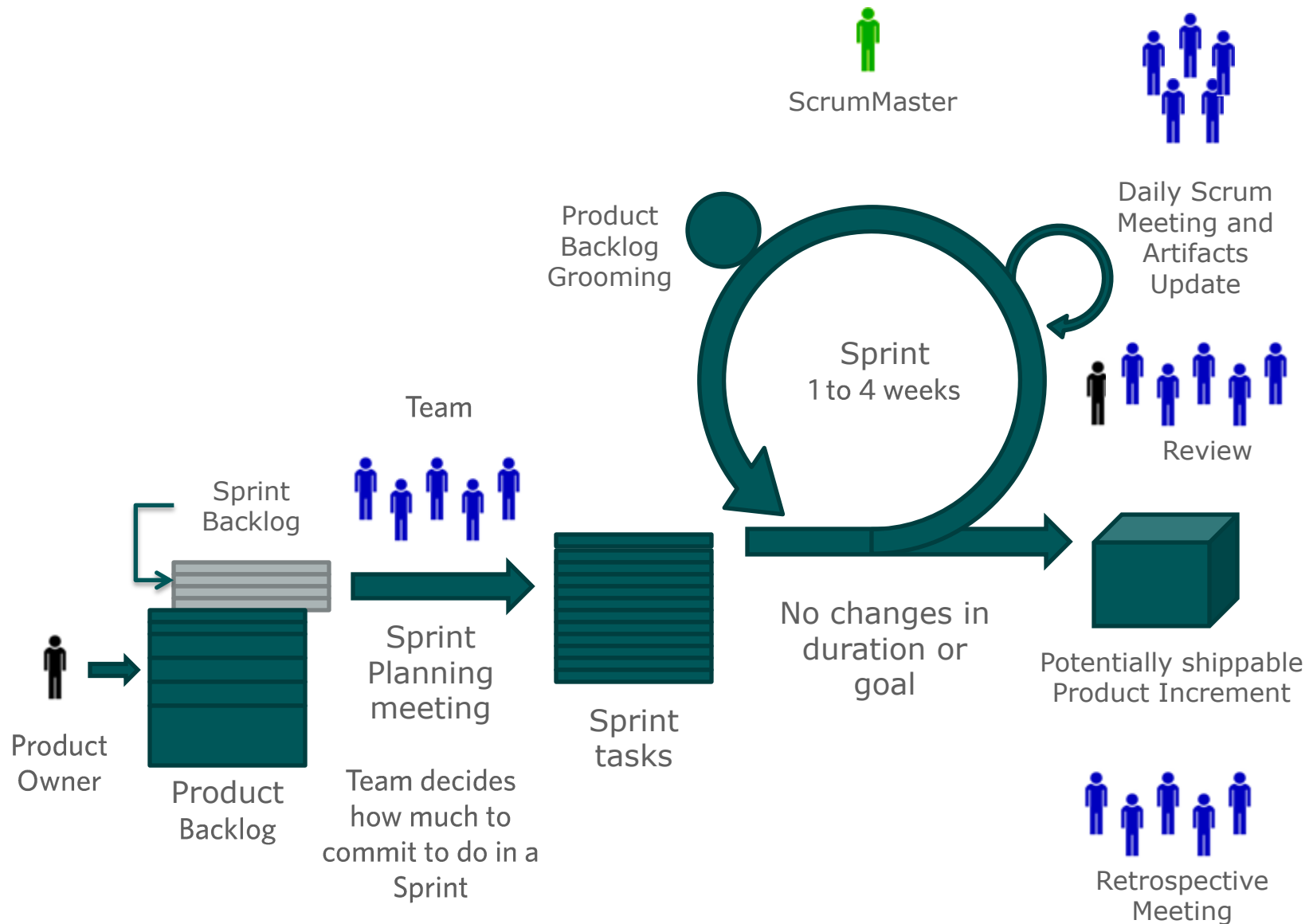
- Time boxing:
  - Priorizar duración sobre alcance
  - La reducción del alcance facilita mantener la calidad
  - La limitación estricta del tiempo estimula a mantener el foco
  - Se aplica a iteraciones, reuniones, tareas grupales o individuales
- Desarrollo incremental:
  - El sistema va creciendo como consecuencia de la integración de nuevas funcionalidades
  - Cada funcionalidad que se agrega está testeada en forma unitaria, y también se prueba integrada al resto de la aplicación
- Desarrollo iterativo:
  - El proyecto se divide en iteraciones, que para el equipo son mini-proyectos
  - El resultado de cada iteración debe ser la aplicación 'andando' con una porción de la funcionalidad requerida

# SCRUM - En qué proyectos es recomendable utilizarlo?



Fuente: Right-Sizing Agile Development, webinar by Steve McConnell

# SCRUM – Gráfico del proceso



## User Stories

- ▶ Son la “forma sugerida” para documentar requerimientos en varios métodos ágiles
- ▶ Las 3C de Ron Jeffries
  - ▶ Card: Se documentan en tarjetas. Se complementan con estimaciones, notas, etc.
  - ▶ Conversation: los detalles surgen de “conversaciones” con los usuarios
  - ▶ Confirmation: Tests de aceptación registran los “detalles”

## Ejemplos para nuestro TP

- Un usuario puede calificar un bar
- Un usuario puede buscar bares cercanos
- Un usuario puede “browsear” bares
- Un administrador puede configurar publicidad
- Un usuario puede compartir calificaciones en redes sociales
- Template sugerido:
  - Como USUARIO quiero OBJETIVO tal que MOTIVO

## ¿Y los detalles?

- Sub – Stories
- Acceptance (test) cases

## ¿Cómo empiezo?

- Identificando roles de usuario (exactamente lo mismo que “actores”)
- Valores específicos para atributos que caracterizan una población de usuarios y que determinan su interacción con el sistema
  - ¿Ejemplos para nuestro TP?



# Personas

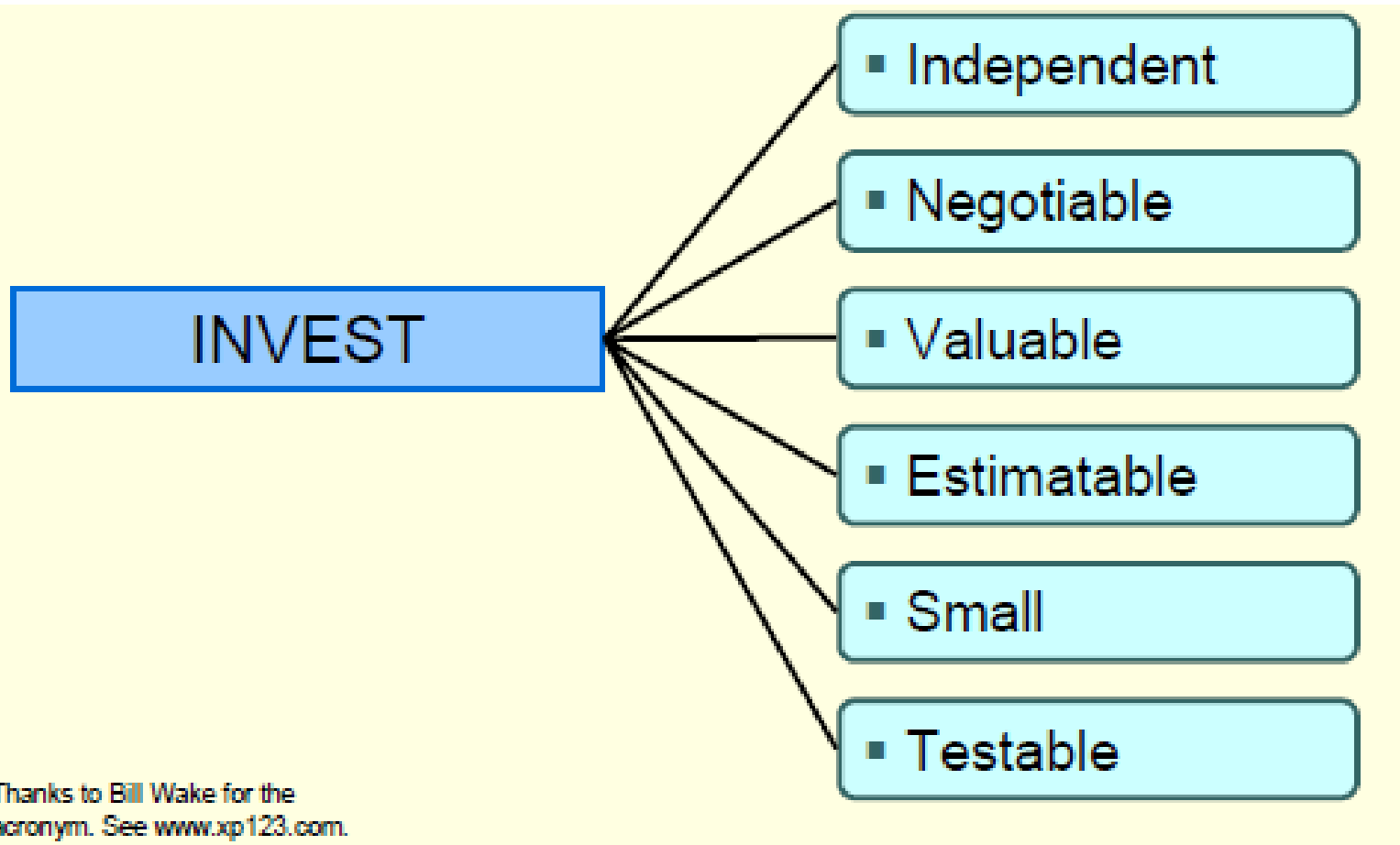
- ▶ En “diseño centrado en el usuario”
- ▶ Concepto incorporado al software por Alan Cooper
- ▶ Representación imaginaria (extensión) de un rol de usuario

# Eugenio

- Eugenio tiene 22 años y casi todas las compras que hace por el sitio son de equipamiento electrónico
- Usa el sitio para comprar y nunca para vender
- Las compras en general son por montos bajos (menos de \$ 2000)
- Suele utilizar pago “lo acuerdo con el vendedor”
- Responde positivamente a recomendaciones por mail

De a poco reemplazamos “El usuario” por “personas” (por nombre o característica principal)

## El Modelo INVEST



## User Story con Criterios de Aceptación

#1 - As a buyer, I want to place a book in a shopping cart so I can choose the books that I will buy

Acceptance criteria:

1. User can select a book from the catalog
2. User can search the catalog by author or title.
3. If the book is already in the shopping cart, its quantity is increased.
4. If the book is not already in the shopping cart, it is added with a quantity of one.
5. After the operation, the shopping cart is displayed.

Effort: 5

Value: 7