# User Stories: руководство для разработчиков

При разработке User Stories вам необходимо использовать технологию разработки программного обеспечения BDD (сокр. от англ. Behavior-driven development, дословно «разработка через поведение») — это методология разработки программного обеспечения, являющаяся ответвлением от методологии разработки через тестирование (TDD)).

User story вкратце описывает:

* человека, использующего систему (заказчик);
* то, что должно содержаться в данной системе (примечание);
* то, для чего она нужна пользователю (цель).

Для разработки используйте следующий шаблон:

История: Отслеживание прогресса проблем

Как архитектор

Я хочу иметь обновляемую информацию относительно проблем

на Gitlab

Чтобы я мог просматривать и отслеживать прогресс по этим проблемам

Сценарий: получен новый валидный webhook[[1]](#footnote-1) о проблеме

Дано: webhook о проблеме валидный

И webhook о проблеме аутентифицирован

Когда он получен

Тогда создана новая проблема

Сценарий: получен новый невалидный webhook о проблеме

Дано: webhook о проблеме невалидный

Когда он получен

Тогда проблема не создается

Сценарий: получен новый валидный неаутентифицированный webhook о проблеме

Дано: webhook о проблеме валидный

И webhook о проблеме не-аутентифицирован

Когда он получен

Тогда проблема не создается

И сохраняется дата webhook-а для дальнейшего расследования

1. Вебхуки (webhook) — это “пользовательские обратные вызовы по HTTP”. Обычно они запускаются каким-либо событием, например, отправкой кода в репозиторий или комментарием, публикуемым в блоге. Когда происходит это событие, исходный сайт отправляет HTTP-запрос на URL-адрес, указанный для вебхука. Пользователи могут настроить их так, чтобы события на одном сайте вызывали действия на другом. [↑](#footnote-ref-1)