

Historyjki użytkownika

Piotr Joński

6 grudnia 2015

Spis treści

1	Historyjki użytkownika	2
---	------------------------	---

1 Historyjki użytkownika

Jednym ze sposobów na prowadzenie dokumentacji projektu, jak i zbioru wymagań jest utrzymywanie rejestru historyjek użytkownika. Historyjki użytkownika są częścią zwinnych metody prowadzenia projektu. Jako że wytwarzanemu systemowi towarzyszy metodyka Scrum, nie mogło tutaj zabraknąć tego elementu.

Historyjka jest jednostką funkcjonalności w projektach XP. Pokazujemy postęp prac, dostarczając przetestowany i zintegrowany kod, który składa się na implementację danej historyjki. Historyjka powinna być zrozumiała i wartościowa dla klientów, testowalna przez programistów i na tyle mała, żeby programiści mogli zaimplementować sześć historyjek w takcie jednej iteracji¹.

Historyjki mogą mieć wiele wzorców. W tej pracy są stosowane dwa z nich:

- Jako *<typ użytkownika>* mogę *<nazwa zadania>*.
- Jako *<typ użytkownika>* mogę *<nazwa zadania>* w celu *<cel>* [6]

W projektowanym systemie występują cztery rodzaje użytkowników (administrator, product owner, scrum master oraz developer) z różnymi uprawnieniami. Teraz szczegółowo zostaną opisane uprawnienia każdego z nich w postaci *user stories*.

Administrator

1. Jako administrator mogę utworzyć projekt w celu dodania go do systemu.
2. Jako administrator mogę usunąć projekt w celu usunięcia z systemu oraz powiązanych z nim elementów t.j. sprint, story, backlog oraz inne. Operacja usuwania odbywa się kaskadowo.
3. Jako administrator mogę tworzyć nowych użytkowników w celu dodania ich do systemu.
4. Jako administrator mogę usuwać użytkowników w celu usunięcia z systemu.
5. Jako administrator mogę nadawać dowolne uprawnienia wszystkim użytkownikom.

¹K. Beck, M. Fowler, *Planning Extreme Programming*, Addison-Wesley, Boston 2000, s.42

6. Jako administrator mogę tworzyć nowe grupy w celu dodania ich do systemu.
7. Jako administrator mogę dodawać użytkowników do grup oraz usuwać z nich w celu modyfikacji zespołu.

Product owner

1. Jako product owner mogę tworzyć nowe zadania w projekcie, w celu dodania ich do backlogu.
2. Jako product owner mogę nadawać priorytety poszczególnym zadaniom w projekcie.
3. Jako product owner mam wgląd w cały projekt, do którego jestem przypisany.

Scrum master

1. Co "specjalnego" scrum master może robić w moim systemie?

Developer

1. Jako developer mogę tworzyć i edytować zadania.
2. Jako developer mogę dodawać komentarze do zadań oraz retrospektyw.
3. Jako developer mogę usuwać swoje komentarze do zadań oraz retrospektyw.
4. Jako developer mogę edytować zadania.
5. Jako developer mogę edytować swój profil.

Literatura

- [1] JavaServer Faces i Eclipse Galileo. Tworzenie aplikacji WWW *Andrzej Marciniak* Helion 2010
- [2] Core JavaServer Faces. Wydanie II *David Geary, Cay S. Horstmann* Helion 2008
- [3] Enterprise JavaBeans 3.0 *Bill Burke & Richard Monson-Haefel* Helion 2007
- [4] JBoss AS 7. Tworzenie aplikacji *Francesco Marchioni* Helion 2014
- [5] Core J2EE. Wzorce projektowe *Deepak Alur, John Crupi, Dan Malks* Helion 2004
- [6] Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami. Wydanie II rozszerzone *Mariusz Chrapko* Helion 2015
- [7] Java. Kompendium programisty. Wydanie VIII *Herbert Schildt* Helion 2012
- [8] Zwinne wytwarzanie oprogramowania. Najlepsze zasady, wzorce i praktyki *Robert C. Martin* Helion 2015
- [9] Git. Rozproszony system kontroli wersji *Włodzimierz Gajda* Helion 2013
- [10] Mistrz czystego kodu. Kodeks postępowania profesjonalnych programistów *Robert C. Martin* Helion 2013
- [11] Czysty kod. Podręcznik dobrego programisty *Robert C. Martin* Helion 2010
- [12] Rusz głową! Wzorce projektowe *Eric Freeman, Elisabeth Freeman, Bert Bates, Kathy Sierra* Helion 2011
- [13] Refaktoryzacja do wzorców projektowych *Joshua Kerievsky* Helion 2005