

# Aula 09 - Engenharia de Requisitos

## História de Usuário

Elas surgiram para serem utilizadas como uma das peças do principal processo de planejamento do XP, o planning game, já que elas definem o que o usuário quer que seja feito.

Formato:

- Como
- Eu quero
- Para

O "Para quem?" serve para guiar o desenvolvedor na forma que ele exibirá os dados e quais dados serão exibidos. O "O que?" expõe o requisito que deverá ser atendido. Por fim o "Por que?" tem como objetivo mostrar o valor de negócio que o stakeholder percebe neste requisito.

Os três C's:

- Cartão: objeto físico que dá forma tangível e duradoura ao que, de outra forma, seria apenas uma abstração.
- Conversa: ocorre em diferentes horários e lugares durante um projeto entre as várias pessoas envolvidas por uma determinada característica de um produto de software
- Confirmação: análise das conquistas dos objetivos conversados

Um conjunto de critérios que devem ser seguidos para assegurar a qualidade das Histórias de Usuário. O acrônimo INVEST significa:

- Independente- Uma história deve ser independente de outras histórias;
- Negociável- Deve ser possível negociar a História de Usuário com o cliente;
- Valiosa- A História deve agregar valor ao cliente;
- Estimável- A História deve ser estimável;
- Small- A História deve ser pequena;
- Testável- A História deve ser testável;