

Softwaretechnik C - Softwaremanagement



Praktikum zur LE 03-05

Organisatorisches

Thema: User Stories

Aufgabe

Diskussion

Organisatorisches

Thema: User Stories

Aufgabe

Diskussion

Organisatorisches

Thema: User Stories

Aufgabe

Diskussion

User Stories



User Stories

Story Card

- Template
 - Als [**Benutzer**] möchte ich [**Ziel**], sodass [**Grund für das Ziel**]

- Beispiele
 - Als Kunde möchte ich mich an der Oberfläche anmelden, sodass ich Zugriff auf meinen Warenkorb erhalte.

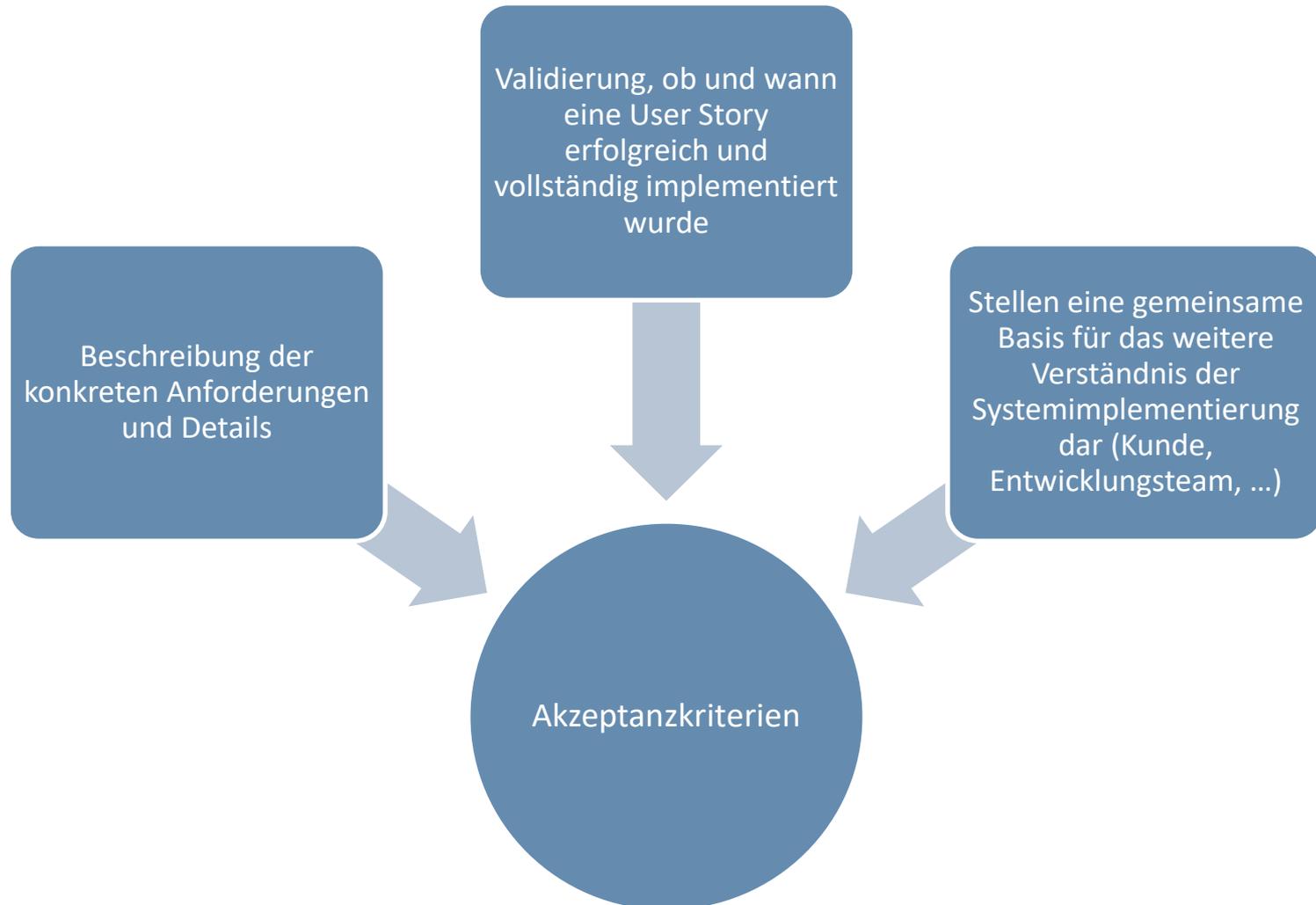
- Tipps
 - Der Grund für ein Ziel ist wichtig, da er den Wert einer User Story darstellt. Sollte der Grund fehlen oder keinen Informationsgehalt besitzen, versuchen Sie, die User Story nach dem umgekehrten Muster zu erstellen: Um [Wert/Grund], möchte ich als [Benutzer], dass [Ziel].

User Stories

INVEST

- Gute User Stories berücksichtigen das INVEST Prinzip
 - Independent (unabhängig)
 - Negotiable (verhandelbar)
 - Valuable (werthaltig)
 - Estimable (schätzbar)
 - Small (klein)
 - Testable (überprüfbar/testbar)

Akzeptanzkriterien Ziele



Akzeptanzkriterien

Charakteristika

- Bindeglied zwischen User Story und Testfällen
- Mögliches Verfahren zur Identifikation von Akzeptanzkriterien: W-Fragen
 - Wer, was, wann, wo, welche, wie, wie viele, ...
 - Bezug zu Substantiven, Verben, Adjektiven der Story Card

Akzeptanzkriterien

Beispiel

- Beispiel
 - Story Card
 - Als Benutzer möchte ich mich an der Webseite anmelden, damit ich Zugriff auf meinen persönlichen Warenkorb erhalte.
 - Akzeptanzkriterien
 - Die Anmeldung erfolgt auf Basis des User-Credentials der Benutzerverwaltung.
 - Der Benutzer erhält zwei Textfelder auf der Login-Seite zur Eingabe eines Benutzernamens und eines Passworts.
 - Die Eingabe auf der Login-Seite kann mittels Tastatureingabe (Enter) oder Button abgesendet werden.
 - Die Zeichen des Passworts werden im Textfeld nicht im Klartext angezeigt.
 - Die Eingabe wird mit den verwalteten Benutzeridentitäten validiert.
 - Bei erfolgreicher Validierung wird mit aktivem Benutzerkontext auf die Startseite weitergeleitet.
 - Bei nicht erfolgreicher Validierung wird eine Fehlermeldung angezeigt.

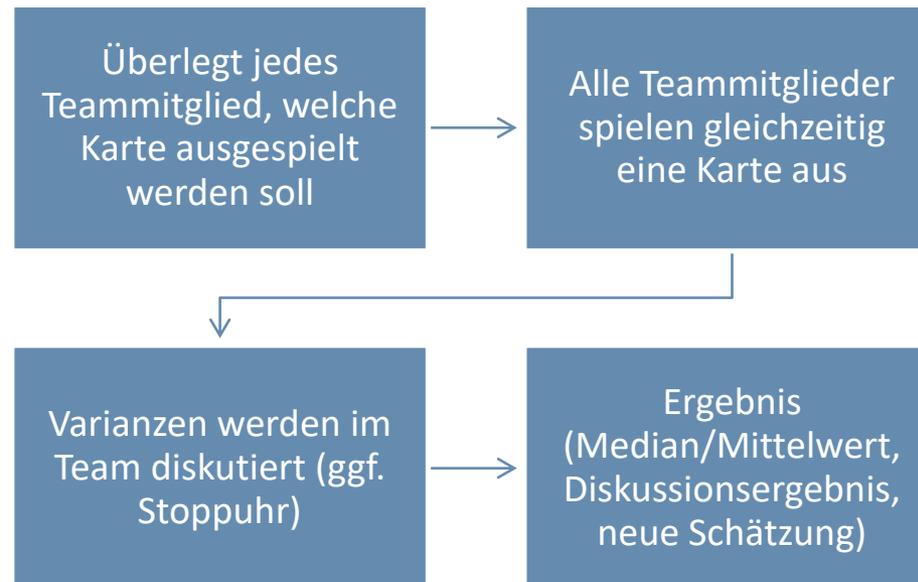
- Zeitbasierte Schätzung
 - Aufwandsschätzung in Zeiteinheiten, üblicherweise Personentage (PT) oder Stunden
 - Absolute Schätzung
 - Naheliegendes klassisches Verfahren aus dem Projektmanagement
- T-Shirt-Größen
 - Wertebereich: Kleidergrößen
 - XS / S / M / L / XL / XXL
 - Losgelöst von Zahlenwerten
 - Verhältnis zwischen den Werten oft unklar bzw. bedarf häufig einer impliziten oder expliziten Umrechnung (Abstände, Velocity)

Aufwandsschätzung Metriken

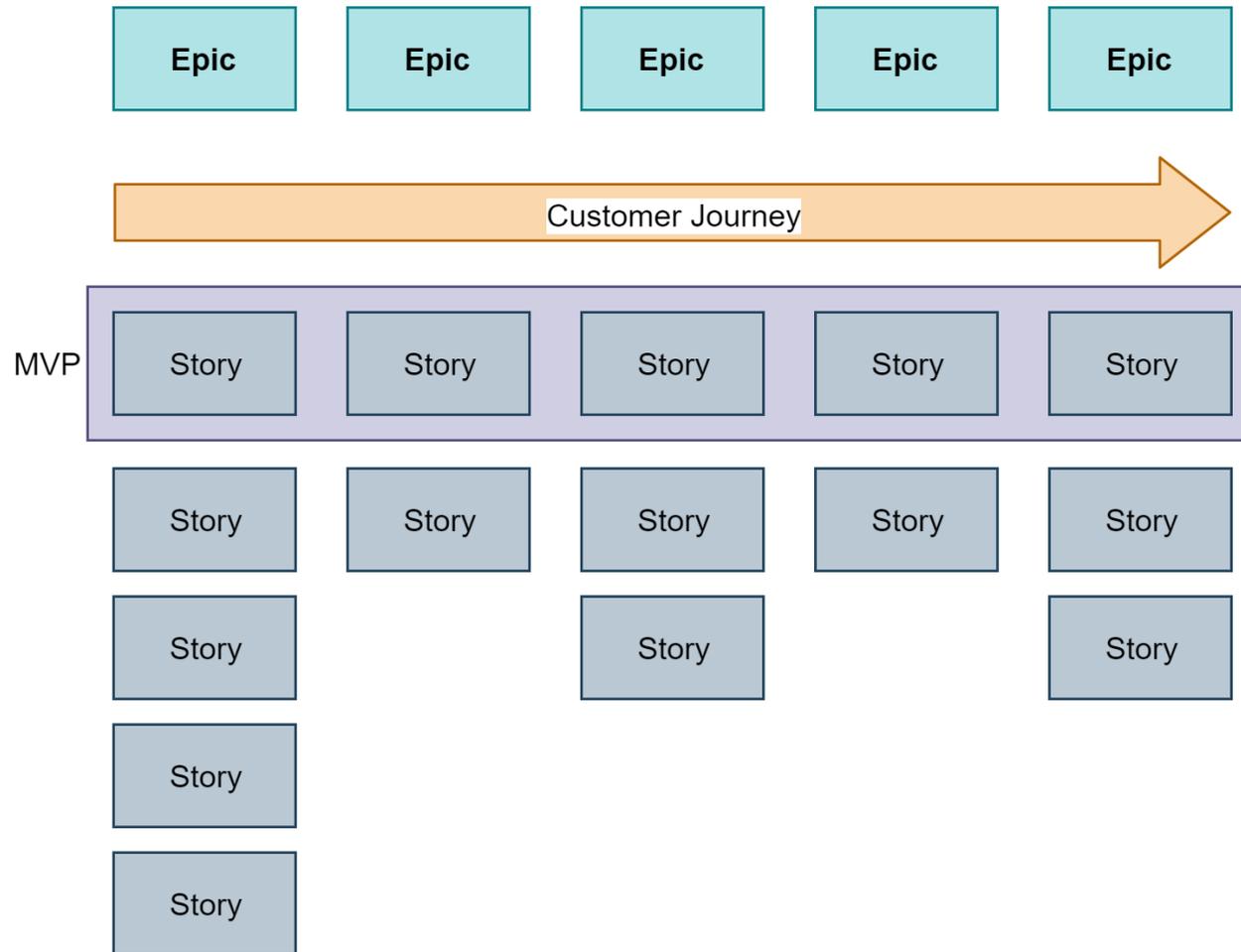
- Story Points
 - Relativer Aufwand einer Story bezogen auf andere Stories
 - Berücksichtigt geschätzte Komplexität und Schwierigkeit einer Story
 - Bsp. Für Wertebereich: (angepasste) Fibonacci-Reihe
 - 0 / 1 / 2 / 3 / 5 / 8 / 13 / 20 / 40 / 100
 - Ausrichtung an Basis-Stories als „Kammerton“ und Richtwert
 - Vorteile
 - Keine emotionale Bindung an Zeitpunkte / Datum
 - Fokus auf Komplexität statt auf Bearbeitungsdauer
 - Bestimmung der Velocity auf Basis von Punkten
 - Relativer Aufwand lässt sich leichter schätzen als Dauer
 - Schätzung als Bearbeitungsdauer hängt stark von der Person ab, die daran arbeitet

Aufwandsschätzung Verfahren

- Planning Poker
 - Spielkarten mit Schätzwerten gemäß Wertebereich
 - Bsp.: Je Karte ist eine Zahl der Fibonacci-Reihe abgebildet
 - Jedes Teammitglied erhält einen vollständigen Kartensatz
 - Nachdem die User Story vorgestellt wurde:



Story Map



Organisatorisches

Thema: User Stories

Aufgabe

Diskussion

- Identifizieren und beschreiben Sie alle relevanten User Stories für Ihr Softwareprojekt!
- Erstellen Sie auf dieser Basis ein Product Backlog (Liste oder Story Map) für Ihr Softwareprojekt!
 - Beachten Sie dabei möglichst das INVEST-Prinzip für eine einzelne User Story
 - Bestandteile:
 - Story Card mit Template: Als [**Benutzer**] möchte ich [**Ziel**], sodass [**Grund für das Ziel**]
 - Legen Sie Wert auf den Nutzen/Grund!
 - Akzeptanzkriterien
 - Aufwandsschätzungen
 - Prioritäten (0 = MVP, 1, 2)

Organisatorisches

Thema: User Stories

Aufgabe

Diskussion

Herzlichen Dank für
Ihre Aufmerksamkeit !