

Rodzaje i struktura wymagań w Agile

– jak mogą wyglądać, jak nie powinny, dobre i złe praktyki.

RE@Agile 2016

Daniel Skowroński - Valkir Academy

<http://valkir.pl/academy>



1

Stwierdzenia o Agile

#1 Wymagania w Agile są chaotycznie, nieuporządkowane

#2 Wymagania w Agile mogą mieć tylko formę Historyjek Użytkownika



2

#1 Wymagania w Agile są chaotycznie, nieuporządkowane

-> Wolna amerykanka bez pomysłu, wizji całości i planu realizacji.

-> Co więcej brak struktury, niedopasowana forma do naszych potrzeb i standardów.

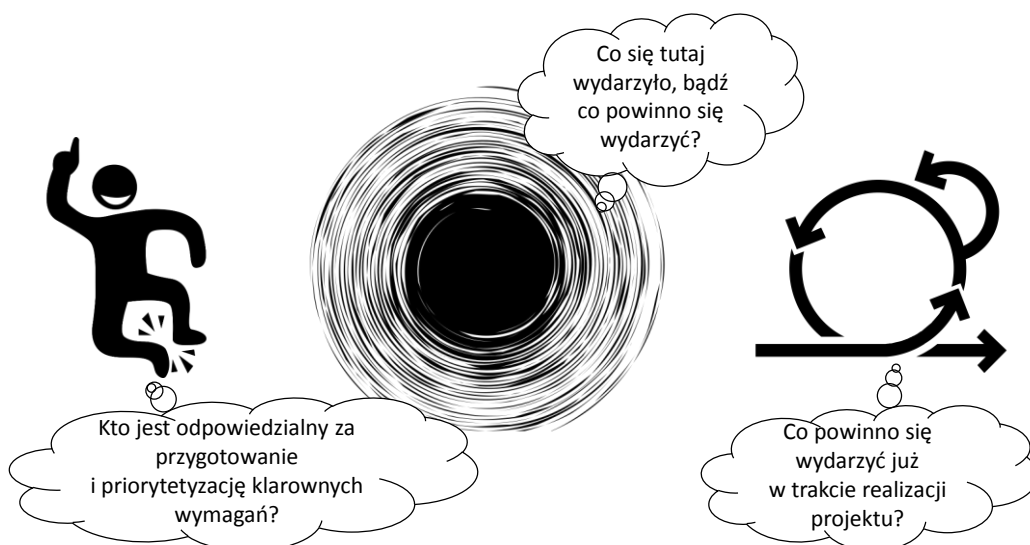
-> Brak osoby odpowiedzialnej za wymagania, rozmyta odpowiedzialność.

-> Najczęściej strata czasu, dobrze wiemy co nam jest potrzebne.



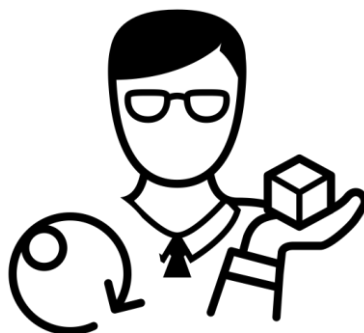
3

#1 Wymagania w Agile są chaotycznie, nieuporządkowane



4

#1 -> Kto jest odpowiedzialny za przygotowanie i priorytetyzację klarownych wymagań?

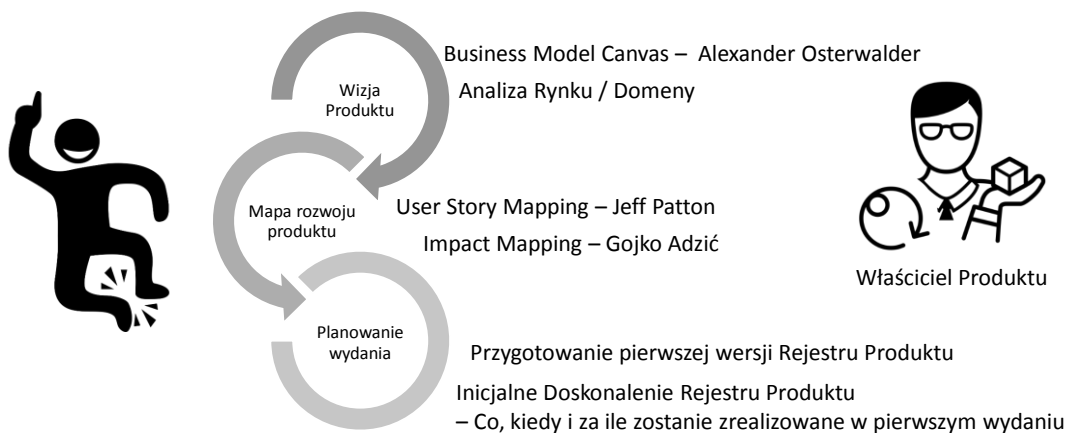


Właściciel Produktu



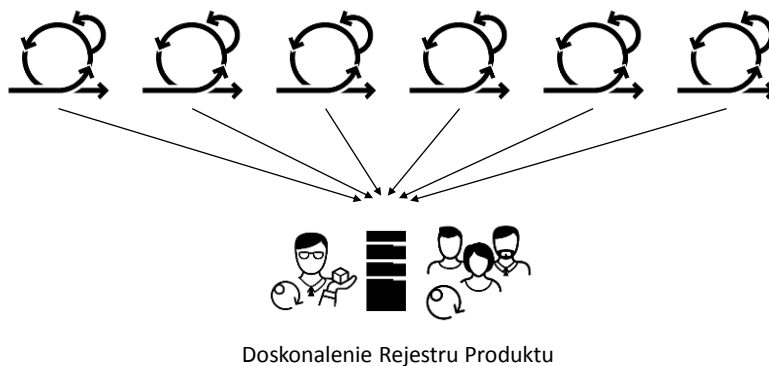
5

#1 -> Co powinno się wydarzyć zanim zespół zajmie się pracą?



6

#1 -> Co powinno się wydarzyć w trakcie pracy?



#2 Wymagania w Agile mogą mieć tylko formę Historyjek Użytkownika

-> Czyli jedyna słuszna i konieczna forma.

-> Jak nie mamy Historyjek Użytkownika, to nie jesteśmy Agile.

-> Nie istnieją inne zwinne sposoby definiowania wymagań.

-> Nie ma sensu porównywać ze sobą innych form definiowania wymagań.

#2 Wymagania w Agile mogą mieć tylko formę Historyjek Użytkownika

Historyjka Użytkownika <i>Mike Cohn</i>	Specyfikacja przez Przykłady <i>Gojko Adzić</i>	Przypadek Użycia (2.0) <i>Ivar Jacobson</i>
<p>Jako <i><rola></i>, chce <i><funkcja></i>, aby <i><wartość></i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • kryterium 1 • kryterium 2 • ... 	<p>Scenariusz: <i><funkcja></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mając <i><dane wejściowe></i> • Oraz <i><inne ograniczenia></i> • Jeżeli <i><zdarzenie></i> • Wtedy <i><oczekiwany rezultat></i> • I <i><następstwo zdarzenia></i> 	<p>Aktor: <i><aktor></i></p> <p>Zdarzenie inicjujące: <i><opis></i></p> <p>Warunki początkowe: <i><opis></i></p> <p>Opis przebiegu: <i><lista kroków></i></p> <p>Sytuacje wyjątkowe: <i><opis></i></p> <p>Przebiegi alternatywne: <i><opis></i></p> <p>Warunki końcowe: <i><opis></i></p> <p>Powiązania: <i><odwołania></i></p> <p>Uwagi: <i><opis></i></p>



9

#2 Historyjka Użytkownika (ang. User Story)

Przykład

Jako **handlowiec**, chcę mieć możliwość **dodania upodobań klienta**, żeby **dopasować ofertę** jak najlepiej **do** jego **oczekiwań**.

- możliwość dodania wielu upodobań, nie więcej niż 10
- upodobania zdefiniowane w słowniku współdzielonym dla wszystkich klientów
- podpowiadanie upodobań wcześniej predefiniowanych w trakcie wpisywania, po 3 wpisanych znakach

„Dobra historyjka”

- Niezależna
- Negocjowana
- Wartościowa
- Estymowalna
- Mała
- Testowalna



10

#2 Specyfikacja przez przykłady (ang. Specification by Example)

Przykład

Scenariusz: Wypłata przy wystarczających środkach

- **Mając** 1500 zł na koncie
- **Jeżeli** klient wypłaca 900 zł
- **Wtedy** bankomat wypłaca 900 zł
- **I** na koncie jest 600 zł

„Dobra specyfikacja przez przykład”

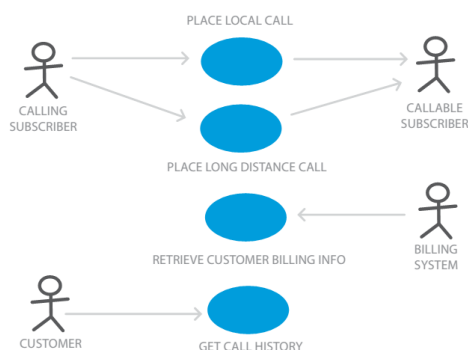
- Omów realne przykłady
- Użyj ich jako kryteria akceptacyjne
- Zautomatyzuj testy akceptacyjne
- Zapewnij implementację
- Używaj tych testów jako specyfikacji



11

#2 Przypadek Użycia 2.0 (ang. Use Case)

Przykład



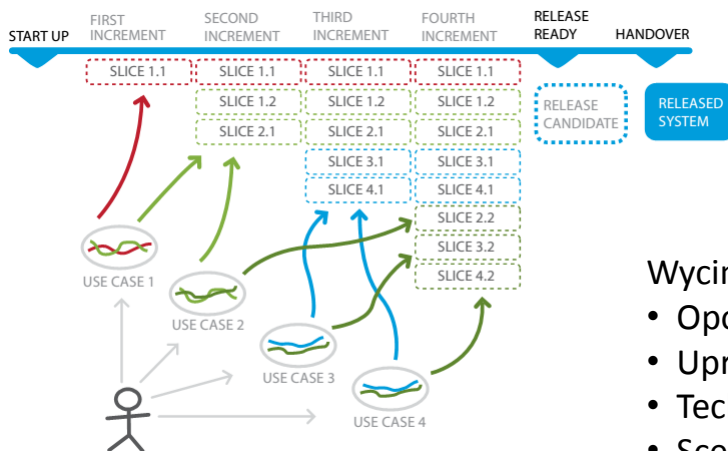
„Dobre przypadki użycia 2.0”

- Utrzymuj je proste opowiadając historie
- Poznaj szerszy kontekst
- Skup się na wartości
- Buduj system „wycinkami”
- Dostarczaj system przyrostowo
- Adaptuj się do potrzeb zespołu i otoczenia



12

#2 Przypadek Użycia 2.0 (ang. Use Case)

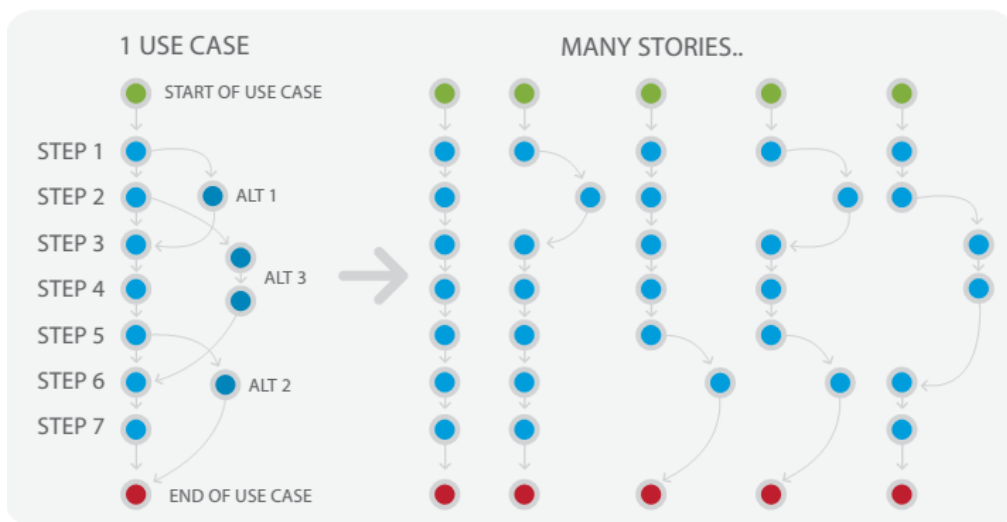


Wycinek przypadku użycia:

- Opowieść
- Uproszczony diagram
- Techniczny plan implementacji
- Scenariusz testowy



#2 Przypadek Użycia 2.0 (ang. Use Case)



Czy w takim razie forma wymagań ma największe znaczenie dla ich jakości i rentowności?

czy jednak bardziej...

... potrzeba osoby, która będzie zarządzała rejestrem produktu ...

... potrzeba osoby, która będzie komunikowała wizję produktu ...

... potrzeba osoby, która będzie umiała powiedzieć „NIE” ...



15

Podsumowanie

Najczęściej przyczyną „problemów z wymaganiami” jest:

- **Brak osoby posiadającej kompetencje** ich analizy, oceny, dekompozycji i odrzucenia!
- **Brak wbudowanego procesu ich doskonalenia** w cykl wytwórczy!

Naprawmy to, zamiast walczyć ze sobą, która forma wymagań jest lepsza!



16



Dziękuję

daniel.skowronski@valkir.net

<http://www.linkedin.com/in/danielskowronski>



<http://valkir.pl/academy>

