

MODELAGEM DE SOFTWARE

Prof. Saulo Popov Zambiasi
Prof. Richard Henrique de Souza
Prof. Ricardo Ribeiro Assink
Prof. Edson Lessa



User Story



Porque escrever User Story

1. Problemas com abordagens mais pesadas
2. Desperdício com excesso de documentação
3. O que nos impede de entregar mais cedo?
4. O problema não está somente na quantidade de papel...
5. Aumento da distância entre clientes e equipe
6. Exposição a falhas no entendimento de documentos
7. Desperdício com entregas que não atendem as expectativas!
8. Por que esse tipo de problema ainda acontece?
9. Materialização da comunicação sem feedback
10. User Stories tentam resolver problemas de comunicação
11. Redução da quantidade de informação preliminar
12. Fortalecer a relação entre clientes e a equipe de desenvolvimento
13. Uma User Story é uma descrição em alto nível sob a perspectiva do cliente
14. Promessa de comunicação!



A história

As User story surgiu com a Extreme Programming (XP), cuja primeira descrição foi em 1998, foi escrito apenas que os clientes definiam o escopo do projeto "com Histórias de usuários, que são como os casos de uso". . «User Stories». Agile Alliance

User Story

A user story pode ser caracterizada como uma curta e simples descrição da necessidade do cliente, não será uma surpresa encontrá-las em metodologias ágeis como SCRUM e XP. Ela normalmente é contada a partir da perspectiva de quem precisa da nova necessidade, sendo geralmente um usuário, cliente do sistema ou representante de negócios do cliente. Uma user story deve explicar bem para quem, o que e por que está sendo criada.

Curiosidades

Em 2001, Ron Jeffries propôs a fórmula bem conhecida dos Três Cês, ou seja,

Card (cartão),

Conversation (conversa),

Confirmation (confirmação), para verificar a qualidade de uma Histórias de usuário:



Curiosidades

"As histórias de usuários fazem parte de uma abordagem ágil que ajuda a mudar o foco de escrever sobre requisitos para falar sobre eles. Todas as histórias de usuários ágeis incluem uma ou duas frases escritas e, mais importante, uma série de conversas sobre a funcionalidade desejada" - Mike Cohn , um contribuidor principal para a invenção da metodologia de desenvolvimento de software Scrum e user story



User Story vs Caso de Uso





User Story

Como fazer?

<https://www.youtube.com/watch?v=apOvF9NVguA>

Exemplo de user story de sacando dinheiro

Como cliente do banco, eu desejo poder sacar dinheiro em terminais eletrônicos para evitar filas.”



The Three Cs of User Stories (by Ron Jeffries) Somente o cartão não basta!



Temos que usar templates!

Por que utilizar um template?

Como <Tipo de usuário>

Desejo <Alcançar um objetivo>

Por <Algum motivo>

Original: As a <type of user>,

I want<some goal>

so that <some reason> (Mike Cohn)

Por que utilizar um template?

1: Falando em primeira pessoa você pode se colocar no lugar do tipo de usuário em questão



Por que utilizar um template?

1: Falando em primeira pessoa você pode se colocar no lugar do tipo de usuário em questão



Por que utilizar um template?

2: Padronização do Product Backlog, pode facilitar a vida do Product Owner



Por que utilizar um template?

3: Ter sempre a justificativa



Por que utilizar um template?

4: Confirmação através de Testes de Aceitação!



Cuidados na escrita de user story

- Falta de justificativa
- Todas as User Stories são focadas no mesmo usuário.
- Cuidado para não conversar com as pessoas erradas

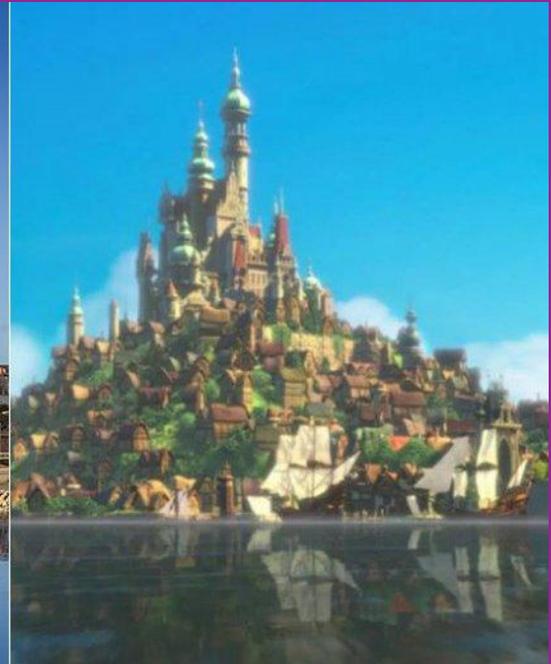


Teste de Aceitação



Testes de Aceitação

- Escreva cenários reais com, se possível utilizando dados válidos!



Exemplo de Testes de Aceitação

- Cenário 1: Realização de saque em uma conta com crédito:

Dado que a conta tem crédito
E o cartão está na validade
E o terminal tem dinheiro
Quando o cliente solicitar o saque
Então o débito deve ser realizado
E o dinheiro deve ser entregue
E o cartão deve ser devolvido

Exemplo de Testes de Aceitação

- Cenário 2: Realização de saque em uma conta sem crédito:

Dado que a conta está sem crédito

E o cartão é válido

Quando o cliente solicitar o saque

Então a mensagem de aviso de crédito deve ser exibida

E o dinheiro não deve ser entregue

E o cartão deve ser devolvido

Exemplo de Testes de Aceitação

- Cenário 3: Realização de saque com cartão roubado

Independente do estado da conta
Dado que o cartão é roubado
Quando alguém solicitar o saque
Então a polícia deve ser avisada
E o dinheiro não deve ser entregue
E o cartão deve ser retido

Cuidados em teste de aceitação:

- Saber quando parar!
- Guiar o processo por testes
- User Story iniciada sem ao menos um teste de aceitação criado



Escrevendo User Stories utilizando o conceito INVEST



Independent

User Stories devem ser o mais independentes ou desacopladas possível umas das outras, ou seja, User Stories com grande número de dependências em outras User Stories devem ser evitadas.

Essa independência visa ser viável alterar livremente a ordem que serão desenvolvidas e, ao fazê-lo, não ser necessário alterar suas estimativas.



Independent

Como resolver os problemas de dependência a seguir: “O cliente deseja pagar com Visa” E se existirem outros cartões? (Master, Dinners, AMEX)



Independent

Como resolver os problemas de dependência a seguir: “O cliente deseja pagar com Visa” E se existirem outros cartões? (Master, Dinners, AMEX)

1. Juntar tudo em uma só User Story
2. Encontrar outro modo de dividir as User Stories
3. Colocar duas estimativas, uma se a User Story for feita antes, outra depois



Negotiable

Seus detalhes serão discutidos, negociados e definidos entre as pessoas de negócios (com o Product Owner, entre elas) e o Time de Desenvolvimento. São as “Conversas”, dos três C’s;

1. User Story não são contratos!
2. “Considere o cartão uma descrição de alto nível”



Valuable

As User Stories devem agregar valor para o Cliente!

Evitar “User Stories” do tipo:

“Alterar protocolo de comunicação”

“Criar nova query para...”

“Realizar migração de base dedados...”

”Muitas vezes esses tipos podem ser considerados como atividades!



Estimable

O time deve possuir os detalhes para estimar as User Stories!

Razões para não conseguir estimar uma User Story:

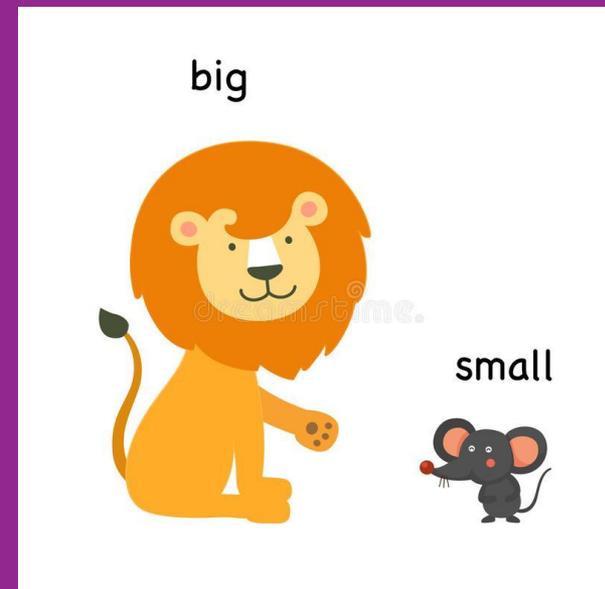
1. Os desenvolvedores não estão acostumados com a tecnologia.
2. Falta conhecimento sobre o domínio de negócio envolvido.
3. A User Story é tão grande que existe incerteza.



Small

Qual é o tamanho ideal?

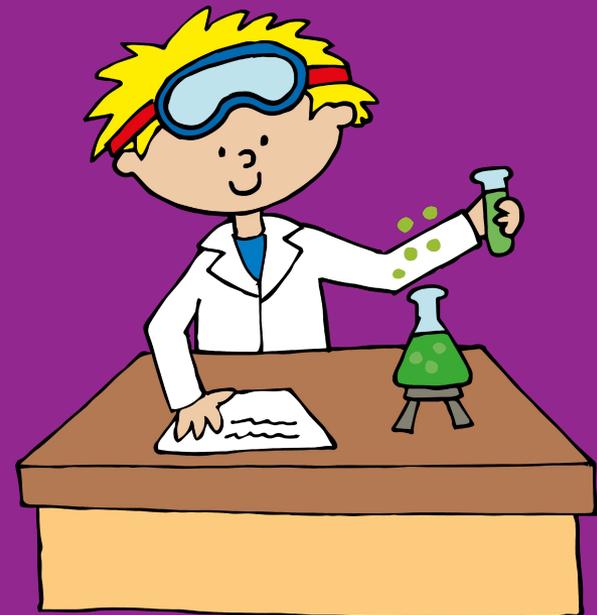
Quanto maior a user story, maior o grau de incerteza.
Pense que o tamanho ideal é o que diminui as incertezas para o time



Testable

Deve ser possível verificar e confirmar que a User Story está pronta, ou seja, que foi transformada em parte do produto.

A verificação é realizada por meio dos Critérios e Testes de Aceitação. É a “Confirmação”, dos três C’s



Dicas

- Foco na quantidade
- Pensando alto nível
- Não julgar as ideias
- Faça Story-Writing Workshop



Resumindo

<https://www.youtube.com/watch?v=QxiGW2VSGjc>

Oracle Academy

- Pessoal de Florianópolis (dib) e Palhoça (PB)
- Entrar em contato com o professor Richard Henrique
- Richard.Souza@animaeducacao.com.br

- Pessoal de Tubarão
- Para informações sobre a UC de Programação de Soluções Computacionais entrar em contato com o professor Luciano.luciano.savio@animaeducacao.com.br pelo Ulife e presencialmente nas aulas.
- Para informações sobre a UC de Modelagem de Softwares entrar em contato com o professor Richard Schmitz. Richard.schmitz@unisociesc.com.br ou pelo Ulife e presencialmente nas aulas.

DICAS – Cursos gratuitos

- ✓ Fundação Bradesco
 - ✓ <https://www.ev.org.br/>
- ✓ Trilha: Fundamentos do Desenvolvimento de Sistemas
 - ✓ **Introdução à Programação Orientada a Objetos (POO)**
 - ✓ **Ética no Desenvolvimento de Sistemas**
 - ✓ **Projetos de Sistemas de TI**
- ✓ Trilha de Banco de dados
 - ✓ **Administrando Banco de Dados**
 - ✓ **Implementando Banco de Dados**
 - ✓ **Modelagem de Dados**
- ✓ Outros cursos
 - ✓ **Fundamentos de Lógica de Programação**

Leitura Recomendada

Busca Ativa

- ✓ [https://integrada.minhabibliotec
a.com.br/reader/books/9786556
900520/pageid/133..](https://integrada.minhabibliotec
a.com.br/reader/books/9786556
900520/pageid/133..)
- ✓ No ULIFE, link da Minha
biblioteca



Leitura Recomendada

Busca Ativa

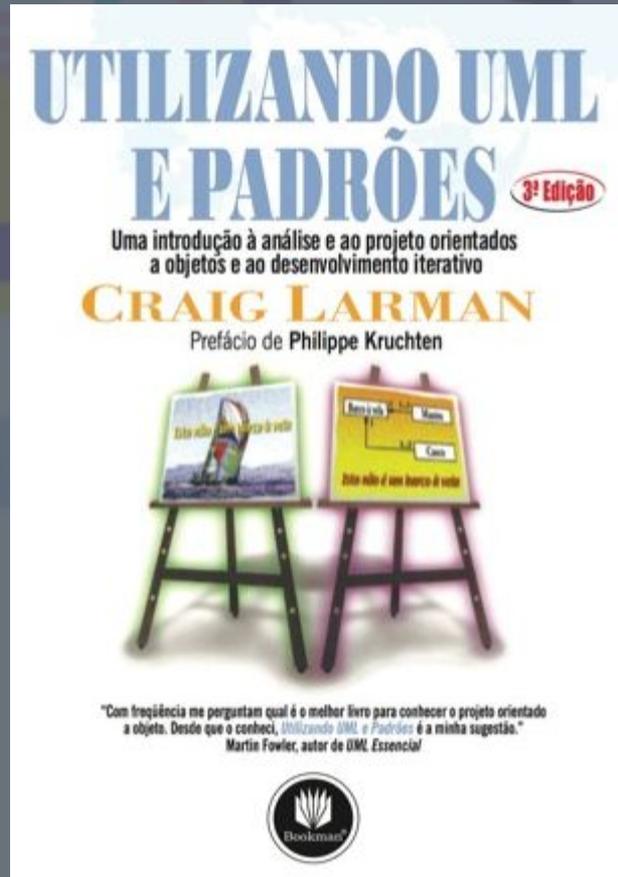
- ✓ [https://integrada.minhabibliotec
a.com.br/reader/books/9788582
602089/pageid/69](https://integrada.minhabibliotec
a.com.br/reader/books/9788582
602089/pageid/69).
- ✓ No ULIFE, link da Minha
biblioteca



Leitura Recomendada

Busca Ativa

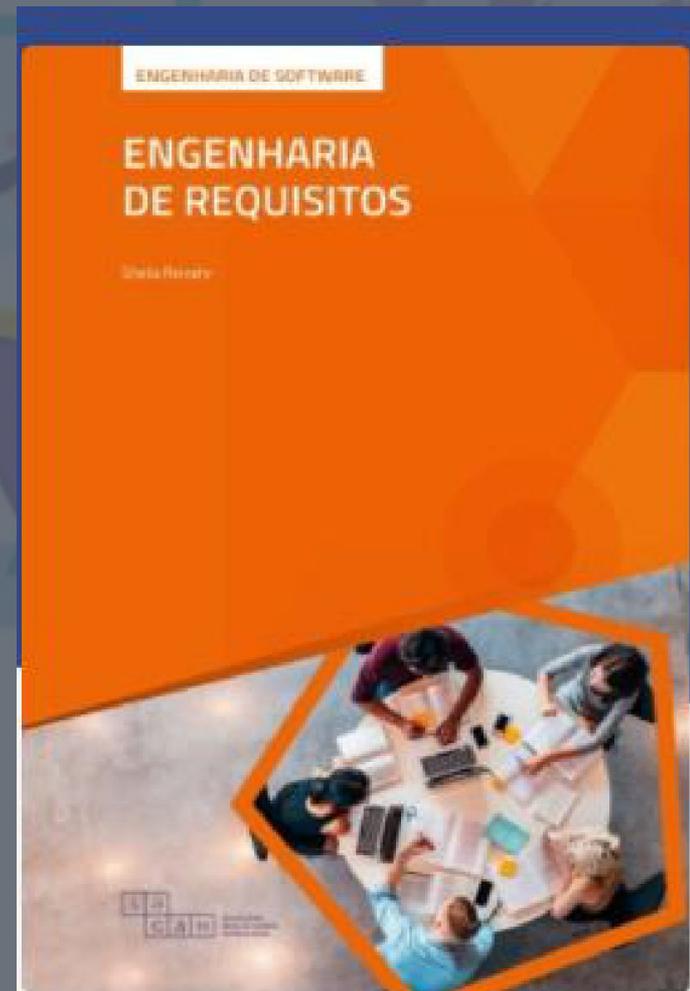
- ✓ Da página 68 até 121 a página do livro
- ✓ Larman, Craig. Utilizando UML e padrões. Disponível em: Minha Biblioteca, (3rd edição). Grupo A, 2011..
- ✓ No ULIFE, link da Minha biblioteca



Leitura Recomendada

Busca Ativa

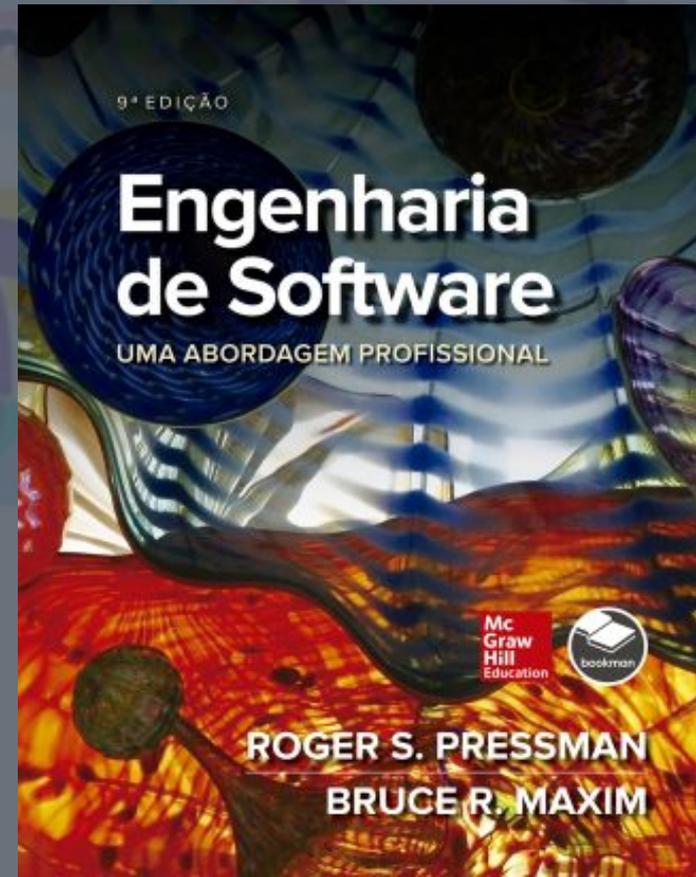
- ✓ Da página 33 até a página 107 do livro
- ✓ REINEHR, Sheila. Engenharia de Requisitos . Grupo A, 2020. 9786556900674. Disponível em:
- ✓ <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900674/>. Acesso em: 04 mar. 2022.
- ✓ No ULIFE, link da Minha biblioteca



Leitura Recomendada

Busca Ativa

- ✓ Da página 84 até a página 135 do livro
- ✓ Pressman, Roger, S. e Bruce R. Maxim. Engenharia de software. Disponível em: Minha Biblioteca, (9th edição). Grupo A, 2021..
- ✓ No ULIFE, link da Minha biblioteca



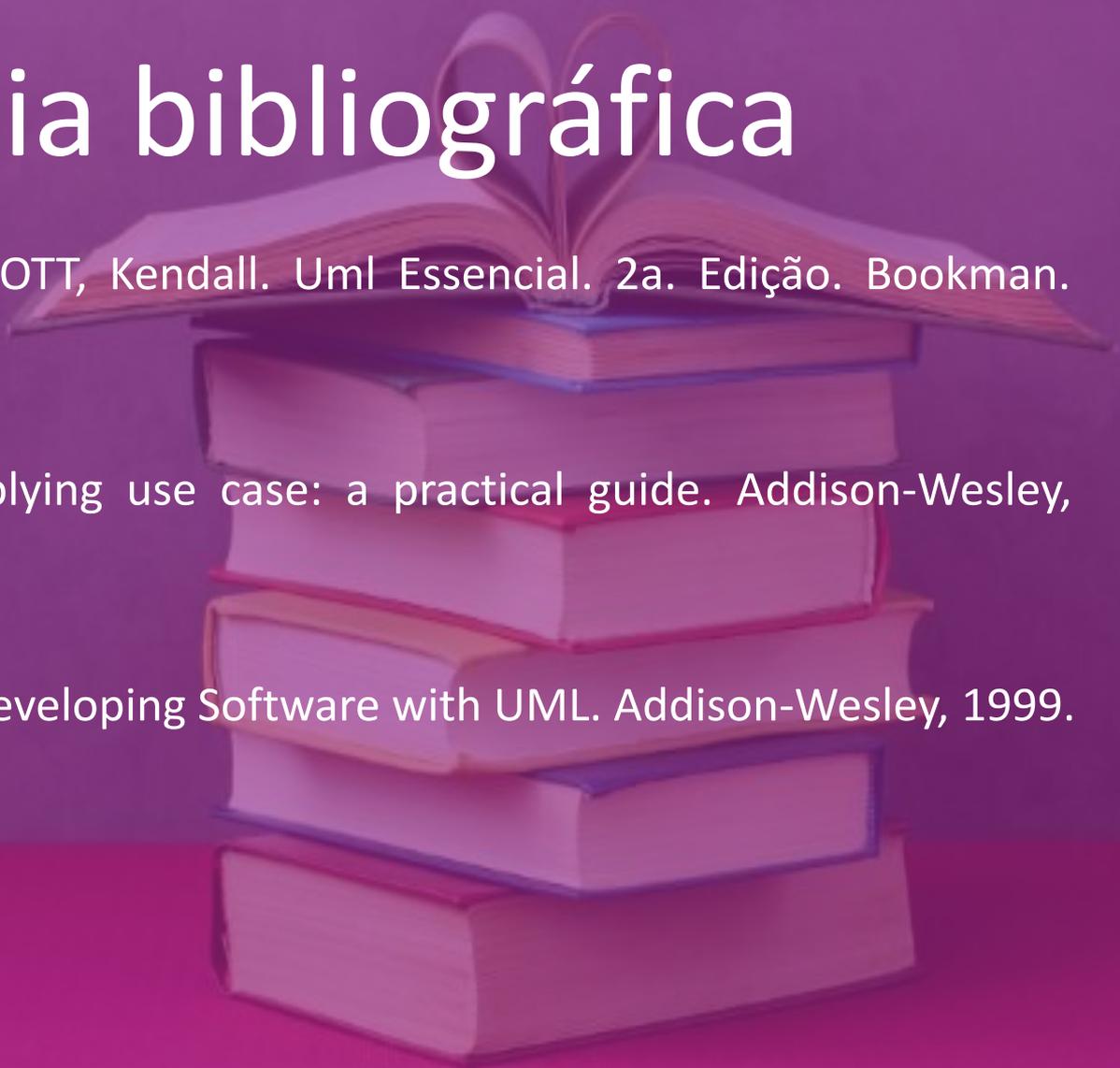
Leitura Recomendada

Busca Ativa

- ✓ Da página 85 até a página 128 do livro
- ✓ Engenharia de Software. Ian Sommerville. 2018.
- ✓ <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/168127/pdf/142>.
- ✓ No ULIFE, link da biblioteca Pearson



Referência bibliográfica

A stack of six books is shown, with the top one open. The books are in various colors (blue, red, yellow, white, blue, red). The background is a solid purple color.

FOWLER, Martin e SCOTT, Kendall. Uml Essencial. 2a. Edição. Bookman. Porto Alegre, 2000.

SCHNEIDER, Geri. Applying use case: a practical guide. Addison-Wesley, 1998.

OESTEREICH, Bernd. Developing Software with UML. Addison-Wesley, 1999.

CRÉDITOS

COORDENAÇÃO



Vera Rejane Niedersberg
Schuhmacher

PROFESSORES



Rafael Lessa
Daniella Vieira
