

# Содержание

<b>Предисловие</b>	13
<b>Благодарности</b>	14
<b>Введение</b>	15
<b>Часть I. Приступаем к работе</b>	19
<b>Глава 1. Общий обзор</b>	21
Что такое пользовательская история	22
Где описывать детали	23
“На скольких страницах я должен это написать?”	24
Команда заказчика	25
Что будет собой представлять сам процесс	26
Планирование выпусков и итераций	27
Что такое приемочные тесты	29
Зачем что-то менять	30
Резюме	32
Контрольные вопросы	32
<b>Глава 2. Написание историй</b>	35
Независимость	35
Обсуждаемость	36
Ценность для покупателей или пользователей	39
Оцениваемость	40
Компактность	41
Разбиение историй	41
Объединение историй	44
Тестируемость	44
Резюме	45
Обязанности разработчика	45
Обязанности заказчика	46
Контрольные вопросы	46
<b>Глава 3. Моделирование пользовательских ролей</b>	47
Пользовательские роли	47
Этапы моделирования ролей	48
Определение начального набора ролей методом “мозгового штурма”	49
Организация начального набора ролей	49
Объединение ролей	51
Уточнение ролей	52
Две дополнительные методики	53
Личности	53
Экстремальные персонажи	54

Если есть местные пользователи	55
Резюме	55
Обязанности разработчиков	56
Обязанности заказчика	56
Контрольные вопросы	56
<b>Глава 4. Сбор историй</b>	<b>57</b>
Откажитесь от выявления и фиксации требований	57
Сколько нужно написать историй	58
Методы	59
Интервьюирование пользователей	59
Открытые и контекстно-независимые вопросы	60
Анкетирование	61
Наблюдение	62
Собрания по написанию историй	62
Резюме	66
Обязанности разработчиков	66
Обязанности заказчика	66
Контрольные вопросы	67
<b>Глава 5. Работа с представителями пользователей</b>	<b>69</b>
Менеджер пользователей	69
Менеджер разработчиков	70
Продавцы	71
Специалисты в предметной области	72
Маркетинговая группа	72
Прежние пользователи	73
Заказчики	73
Обучающий персонал и группа технической поддержки	74
Системные аналитики и бизнес-аналитики	75
Как организовать работу с представителями пользователей	75
Если пользователи есть, но доступ к ним ограничен	75
Если доступ к пользователям полностью исключен	76
Можете ли вы сделать все сами	77
Принципы формирования команды заказчика	77
Резюме	78
Обязанности разработчика	79
Обязанности заказчика	79
Контрольные вопросы	79
<b>Глава 6. Приемочное тестирование пользовательских историй</b>	<b>81</b>
Сначала пишутся тесты, а затем — код	82
Тесты определяет заказчик	83
Тестирование — это часть процесса разработки	83
Сколько нужно тестов	84
Инфраструктура для интеграционного тестирования	84

Типы тестирования	85
Резюме	86
Обязанности разработчика	86
Обязанности заказчика	87
Контрольные вопросы	87
<b>Глава 7. Советы по написанию хороших историй</b>	<b>89</b>
Начинайте с целевых историй	89
Разрежьте пирог	89
Пишите законченные истории	90
Используйте карточки ограничений	91
Растяните историю до масштабов горизонта	92
Не беритесь за пользовательский интерфейс как можно дольше	93
Не все должно описываться историями	93
Включайте пользовательские роли в истории	94
Формулируйте историю для пользователя в единственном числе	94
Используйте действительный залог в предложениях	95
Истории пишет заказчик	95
Не нумеруйте карточки историй	95
Не упускайте из виду цель	95
Резюме	95
Контрольные вопросы	96
<b>Часть II. Оценка и планирование</b>	<b>97</b>
<b>Глава 8. Оценка пользовательских историй</b>	<b>99</b>
Баллы историй	99
Выполняйте оценку всей командой	100
Процесс оценки	100
Триангуляция	102
Использование баллов историй	102
А что если программисты работают в паре	104
Полезные напоминания	105
Резюме	105
Обязанности разработчика	105
Обязанности заказчика	106
Контрольные вопросы	106
<b>Глава 9. Планирование выпусков</b>	<b>107</b>
На какую дату планировать выпуск	107
Что должно войти в выпуск	108
Назначение приоритетов историям	108
Смешанные приоритеты	110
Истории, сопряженные с рисками	110
Приоритеты инфраструктурных потребностей	111
Выбор длительности итерации	112
От баллов историй к ожидаемой длительности	113

Начальная скорость	113
Выдвижение предположений относительно скорости разработки	114
Составление плана выпуска	114
Резюме	115
Обязанности разработчика	116
Обязанности заказчика	116
Контрольные вопросы	116
<b>Глава 10. Планирование итераций</b>	<b>117</b>
Общая схема процесса планирования итераций	117
Обсуждение историй	117
Разбиение историй на задачи	118
Рекомендации	119
Ответственность за выполнение	120
Оценка и подтверждение	121
Резюме	122
Обязанности разработчика	122
Обязанности заказчика	122
Контрольные вопросы	122
<b>Глава 11. Измерение и мониторинг производительности</b>	<b>123</b>
Измерение производительности	123
Плановая и фактическая скорость	125
Итерационный график объема невыполненных работ	126
График объема оставшихся работ для одной итерации	128
Резюме	131
Обязанности разработчика	132
Обязанности заказчика	132
Контрольные вопросы	132
<b>Часть III. Часто обсуждаемые вопросы</b>	<b>135</b>
<b>Глава 12. Чем не являются истории</b>	<b>137</b>
Пользовательские истории не подчиняются стандарту IEEE 830	137
Пользовательские истории — это не варианты использования	140
Пользовательские истории не являются сценариями	144
Резюме	146
Контрольные вопросы	147
<b>Глава 13. Зачем нужны пользовательские истории</b>	<b>149</b>
Устное общение	149
Пользовательские истории понятны	151
Размер пользовательских историй делает их удобными для планирования	152
Пользовательские истории пригодны для итеративной разработки	153
Истории стимулируют откладывать разработку деталей на более поздние этапы	154

Истории поддерживают спонтанную разработку	154
Пользовательские истории стимулируют совместное проектирование	155
Работа с историями способствует обмену опытом	156
Когда истории могут быть неэффективными	156
Резюме	157
Обязанности разработчика	158
Обязанности заказчика	158
Контрольные вопросы	158
<b>Глава 14. Каталог запахов историй</b>	<b>159</b>
Заниженный размер историй	159
Взаимозависимые истории	159
Украшательство	160
Чрезмерное количество деталей	161
Преждевременное включение деталей пользовательского интерфейса	161
Опережение событий	161
Разбиение слишком большого количества историй	162
Заказчик испытывает проблемы с назначением приоритетов историй	162
Отказ заказчика от написания и ранжирования историй	163
Резюме	163
Обязанности разработчика	164
Обязанности заказчика	164
Контрольные вопросы	164
<b>Глава 15. Использование историй в методологии Scrum</b>	<b>165</b>
Итеративная и инкрементная природа Scrum	165
Основы Scrum	166
Команда Scrum	166
Журнал запросов на выполнение работ	167
Собрания по планированию спринтов	168
Собрания по обзору результатов спринта	170
Ежедневные собрания Scrum	170
Добавление историй в Scrum	172
Истории и журнал запросов на выполнение работ	172
Использование историй на собраниях по планированию спринтов	173
Использование историй на собраниях по обзору результатов спринта	173
Истории и ежедневные Scrum-собрания	173
Конкретный пример	173
Резюме	175
Контрольные вопросы	175
<b>Глава 16. Дополнительные вопросы</b>	<b>177</b>
Обработка нефункциональных требований	177
Бумага или программное обеспечение?	178
Истории и пользовательский интерфейс	181
Хранение историй	183

Истории для устранения ошибок	184
Резюме	185
Обязанности разработчика	185
Обязанности заказчика	186
Контрольные вопросы	186
<b>Часть IV. Пример</b>	<b>187</b>
<b>Глава 17. Пользовательские роли</b>	<b>189</b>
Проект	189
Определение заказчика	189
Определение начальных ролей	190
Объединение и сужение ролей	191
Моделирование ролей	192
Добавление личностей	194
<b>Глава 18. Истории</b>	<b>197</b>
Истории для Терезы	197
Истории для капитана Рона	200
Истории для новичка	201
Истории для покупателя в подарок	201
Истории для читателя отчетов	202
Административные истории	203
Подведение итогов	204
<b>Глава 19. Оценка историй</b>	<b>205</b>
Первая история	206
Расширенный поиск	208
Рейтинги и отзывы	209
Учетные записи	210
Завершение процесса оценивания историй	210
Полная сводка оценок историй	211
<b>Глава 20. План выпуска</b>	<b>215</b>
Оценка производительности команды	215
Установление приоритетов историй	215
Окончательный план выпуска	217
<b>Глава 21. Приемочные тесты</b>	<b>219</b>
Тестирование поиска	219
Тестирование покупательской корзины	220
Покупка книг	221
Учетные записи пользователей	222
Администрирование	223
Тестирование ограничений	224
Завершающая история	224

<b>Часть V. Приложения</b>	227
<b>Приложение А. Обзор экстремального программирования</b>	229
Роли	229
Двенадцать основных приемов XP	230
Частые выпуски версий	230
Игра в планирование	231
Рефакторинг	232
Разработка через тестирование	232
Парное программирование	233
Оптимальный рабочий ритм	233
Совместное владение кодом	234
Стандарты кодирования	234
Простота дизайна	235
Метафора системы	235
Непрерывная интеграция	235
Присутствие заказчика в команде	236
Ценности XP	236
Принципы XP	237
Резюме	237
<b>Приложение Б. Ответы на контрольные вопросы</b>	239
Глава 1. “Общий обзор”	239
Глава 2. “Написание историй”	240
Глава 3. “Моделирование пользовательских ролей”	241
Глава 4. “Сбор историй”	242
Глава 5. “Работа с представителями пользователей”	243
Глава 6. “Приемочное тестирование пользовательских историй”	243
Глава 7. “Советы по написанию хороших историй”	243
Глава 8. “Оценка пользовательских историй”	245
Глава 9. “Планирование выпусков”	245
Глава 10. “Планирование итераций”	246
Глава 11. “Измерение и мониторинг производительности”	246
Глава 12. “Чем не являются истории”	247
Глава 13. “Зачем нужны пользовательские истории”	248
Глава 14. “Каталог запахов историй”	249
Глава 15. “Использование историй в методологии Scrum”	249
Глава 16. “Дополнительные вопросы”	250
<b>Список литературы</b>	251
<b>Предметный указатель</b>	255