

Introduction aux «User Stories»

Extrait du cours sur les méthodes agiles

Mireille Blay-Fornarino, Université Nice Sophia Antipolis, Département Info IUT, Septembre 2014

Comprendre ce que veut le client



Il était une fois la vie d'un Product Owner ... Romain Couturier, 2 octobre 2013 www.terredagile.com.

Saisir les «histoires des utilisateurs» du système

Histoire
utilisateur



Critères
d'acceptation
Cas nominaux
Cas limites
Cas d'erreurs

=

Exemples

*Ex : En tant que téléprospecteur
je veux prendre un prospect afin
de le contacter*

*Les coordonnées du prospect sont indiquées
avec au minimum : Raison sociale &
téléphone*

*Si pas intéressé ou rappel plus tard, alors
prise d'un nouveau prospect avec règles de
définition de la pile de prospect*

- *La pile est initialement constituée par
l'administrateur*
- *Un prospect qui n'a pas répondu est
remis dans la pile et doit être recontacté
dans les 24h*
- *Un prospect qui a répondu et qui n'est
pas intéressé ne sera jamais remis dans
la pile*

... et des exigences non-fonctionnelles

Les histoires utilisateur apparaissent, se développent ou disparaissent



Histoires utilisateurs

ENF

Les ENF restent stables et se renforcent

Usabilité

Environnement technique

Fiabilité

Interfaces

Performance

Supportabilité

User Story ou Histoire Utilisateur

User stories / (Récits ou histoires d'utilisateur)

- ❖ Résumé en une ou deux phrases ce que veut l'utilisateur
- ❖ Décrit comment le système est sensé travailler
- ❖ Contient suffisamment de détails pour pouvoir être estimée

User stories

**Je suis <rôle>,
Je veux <fonction>**

Au Recto :

- **Fonctionnalité exigée** sous la forme d'un «récit utilisateur»,
- Sa «**Valeur**» attribuée par l'utilisateur et
- Le «**Temps**» estimé par l'équipe pour sa réalisation.

(voir planning pocker)

User stories

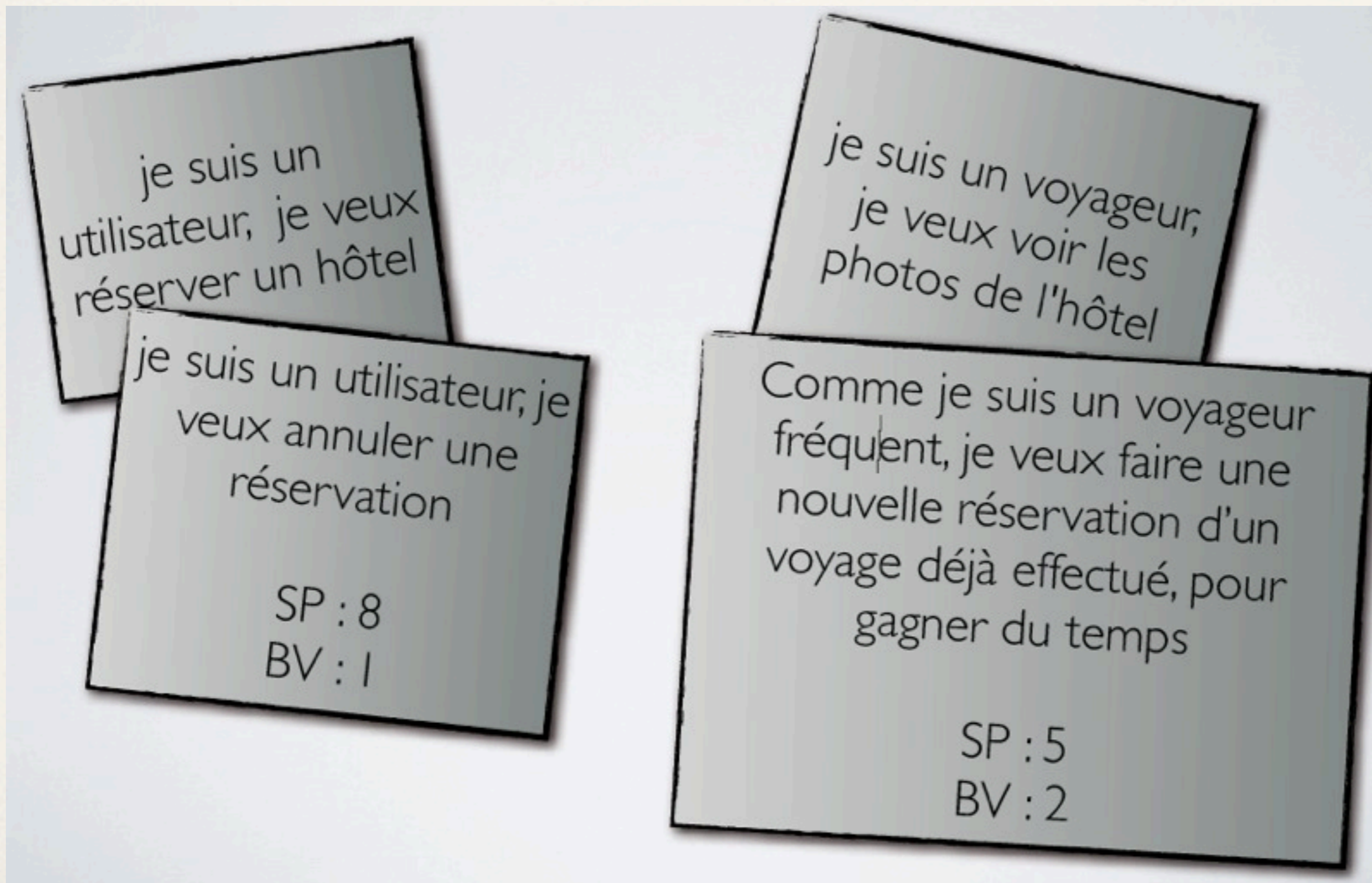
Je suis <rôle>,
Je veux <fonction>
et <un résultat>

Au Verso :

- **conditions d'acceptation** en accord avec le «Product Owner»
- **niveau de risque** (optionnel)
- **modifications de la demande** (optionnel)
- ...

Estimation plus détaillée, et un test d'acceptation spécifique- des histoires imprécises peuvent être «enrichies» ou prototypées

Exemples pour un site de voyage

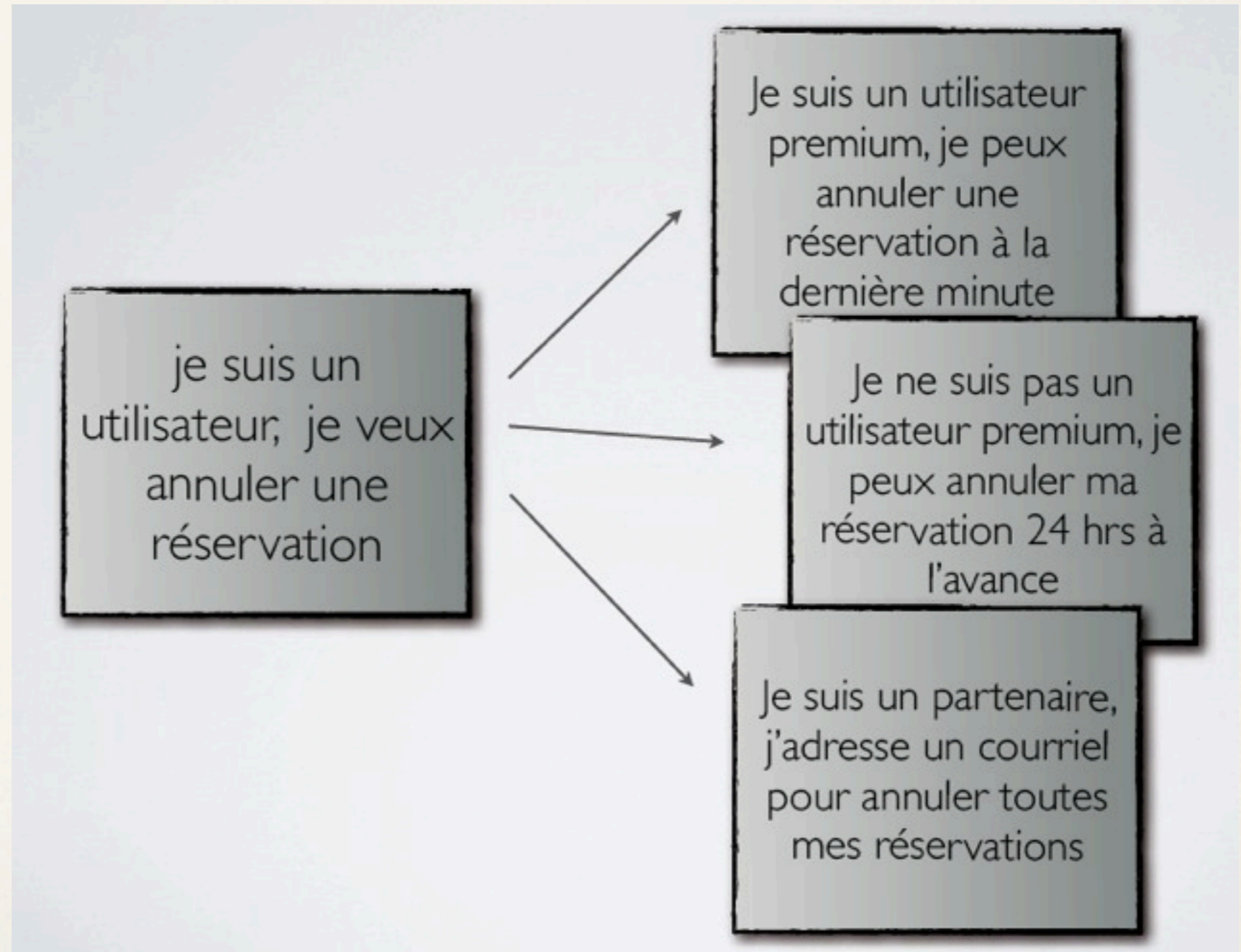


Détails

Je suis un utilisateur, je veux annuler une réservation

- Le client reçoit un remboursement complet ou partiel
 - Je rembourse directement sur son compte
- ◎ Comment doit fonctionner l'annulation d'une réservation ?
 - C'est le même principe pour tous les hôtels ?
 - Un voyageur fréquent peut-il annuler après sa réservation
- ◎ Une confirmation est-elle adressée à l'utilisateur ?
 - Comment ?

La prise en compte des «détails» peut conduire à de plus petites US



Les détails sont aussi une condition de satisfaction

- Le product owner peut ajouter aux users stories des conditions de satisfaction / d'acceptation

The diagram illustrates the relationship between a user story and its acceptance criteria. It consists of two overlapping grey boxes with black borders. The top-left box contains the user story text, and the bottom-right box contains a list of four acceptance criteria, each preceded by an empty checkbox.

je suis un utilisateur, je veux annuler une réservation

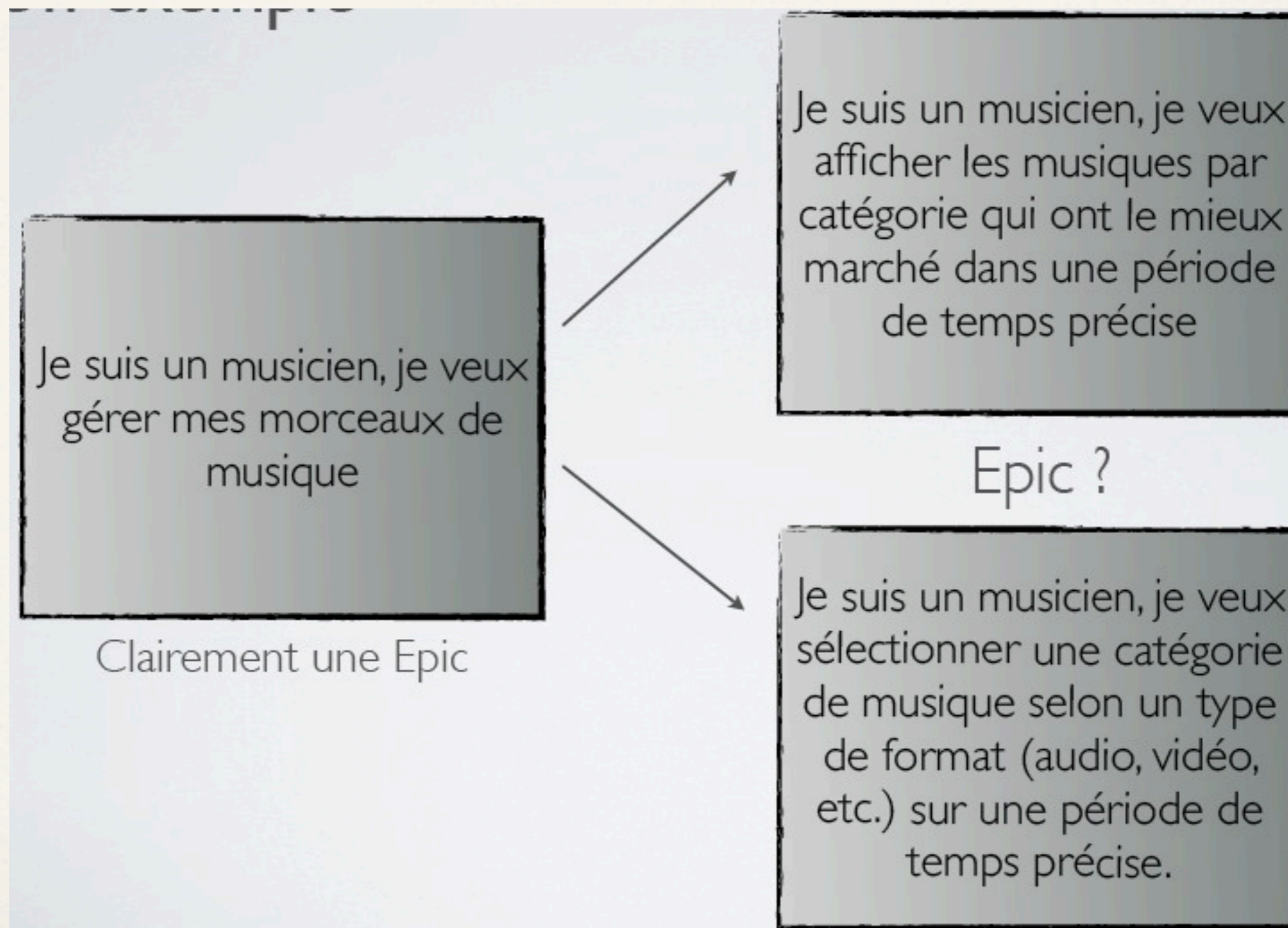
- Vérifier qu'un premium peut annuler le jour même sans charge supplémentaire
- Vérifier qu'un non-premium paye 10% du montant en cas d'annulation le jour de sa réservation
- Vérifier qu'il y a bien un courriel qui est adressé en cas d'annulation
- Vérifier que l'hôtel est bien notifié de l'ensemble des annulations

User Stories versus Use cases

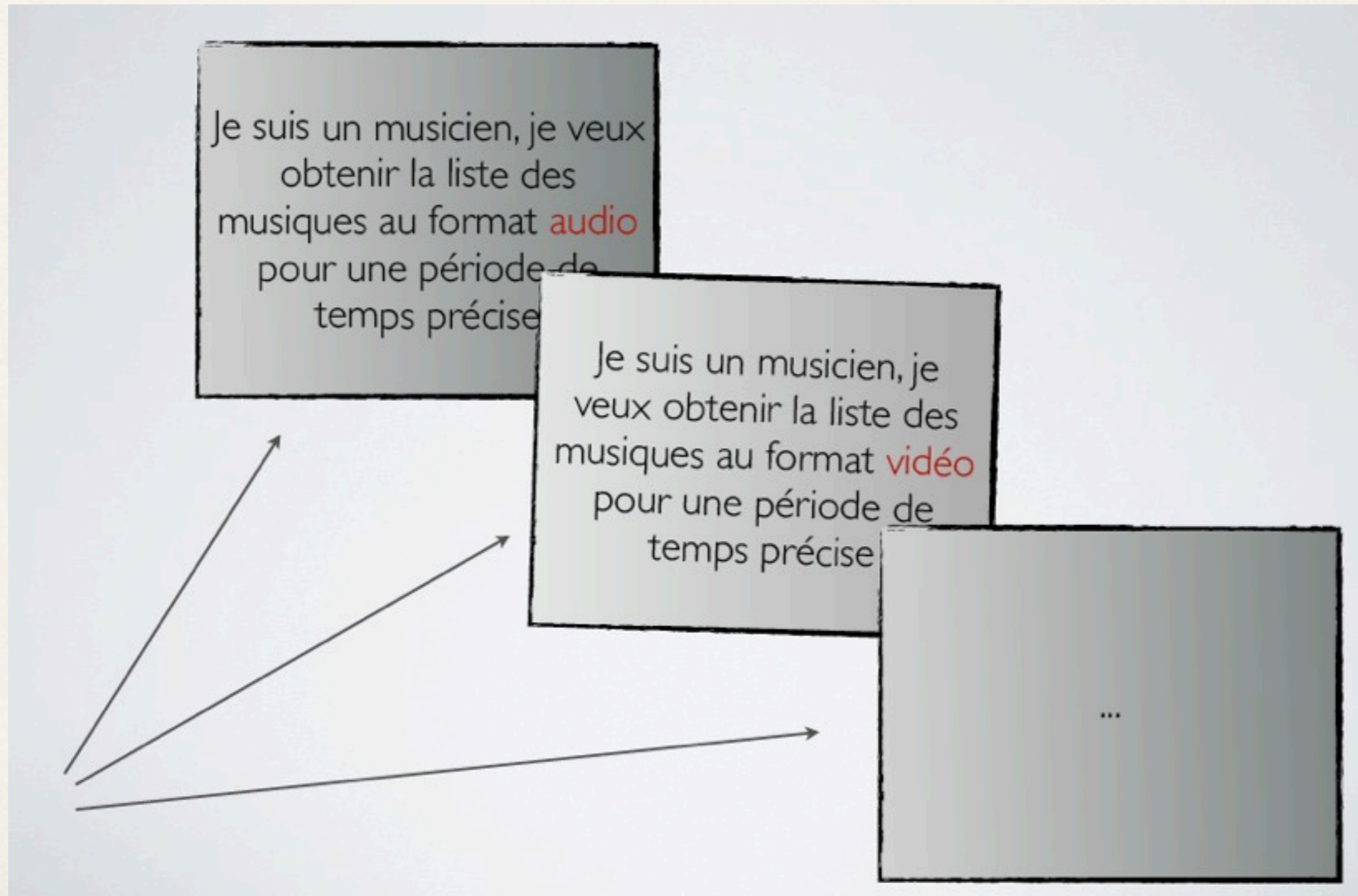
- ❖ Une “User story” : un **but**, **pas** une **séquence d’actions**.
- ❖ Une “User story” souvent seulement **un des scénarios** du “Use case”
- ❖ Les “User stories” reposent sur un **mode oral, collaboratif**, de proximité : elles sont discutées ...
- ❖ Une “User story” doit être implémentée et testée en une itération. Un “Use case” peut être traité sur plusieurs itérations (scénario nominal sur une, scénarios alternatifs sur une autre) en fonction des risques à lever.

Décomposition des US

EPIC



EPIC vers User stories

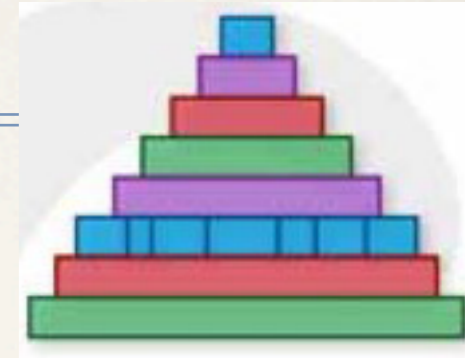


Ne pas oublier les conditions de satisfaction

Je suis un musicien, je veux afficher les musiques les plus populaires par catégorie dans une période de temps précise

- Afficher le nombre d'albums vendus par musique
- Afficher le nombre d'écoutes par musique

Une bonne «story» : Taille



- Des petites user stories pour un futur proche
- Macro (Epic) pour les prochaines
- Les user stories sont progressivement affinées dans le temps, plus elles s'approchent de la fin.
- Deux types de grandes user stories
 - Les user stories complexes : intrinsèquement grandes et sans possibilités de les réduire
 - Les user stories combinées : Plusieurs user stories combinées en une seule

Critères d'acceptation

Critères d'acceptation

- * Ensemble de conditions que l'histoire doit satisfaire pour être considérée comme complète

Méthode Given - When - Then

La matrice Given - When - Then un format recommandé pour le test fonctionnel d'une user story

- Given (étant donné) un contexte
- When (lorsque) l'utilisateur effectue certaines actions
- Then (alors) on doit pouvoir constater telles conséquences
- And (et) est utilisé de manière optionnelle pour ajouter des conditions

Un exemple

- Étant donné que j'ai fait une réservation,
- Lorsque j'annule ma réservation,
- Alors je dois recevoir un courriel de confirmation

Méthode Given - When - Then

- ❖ Les critères d'acceptation doivent être :
 - Visible pour l'utilisateur
- ❖ **Si le critère est « interne », ce n'est pas un critère d'acceptation**

SMART : Pour faciliter la rédaction des critères d'acceptation

- ❖ **Spécifique** - défini et explicite
- ❖ **Mesurable** - quantifiable et mesurable
- ❖ **Atteignable** - qui peut être réalisé et validé
- ❖ **Relevant** - pertinent pour la story
- ❖ **Temporaire** - limité dans le temps

SMART : Spécifique

- ❖ Un critère doit être suffisamment précis pour que **chacun** puisse comprendre ce qu'il implique.
- ❖ Utiliser des exemples concrets
 - ❖ Utiliser des comportements concrets
 - ❖ L'ambiguïté n'est pas permise

SMART : Mesurable

- ❖ La principale mesure est : “ Pouvons-nous le marquer comme réalisée ? ”

Une bonne «story» : Testable

- Un test démontre que la user stories correspond aux besoins du client

Un utilisateur ne doit jamais attendre longtemps que l'écran apparaisse



Je suis un utilisateur, je dois voir un nouvel écran en moins de 2 secondes 95% du temps

SMART : Atteignable

- ❖ Le propriétaire de la tâche doit être en mesure de savoir si la tâche est réalisable.

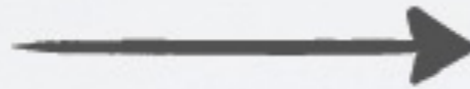
SMART : Relevant - Pertinent

- ❖ Chaque critère doit être pertinent, c'est-à-dire qu'il contribue à la story.
- ❖ Les stories sont découpées en (critères) tâches pour les développeurs, mais un PO doit s'attendre à ce qu'on lui explique chaque tâche et sa justification.

Une bonne «story» : Valeur

Elle doit être réécrite pour montrer le bénéfice pour les utilisateurs et les clients

Toutes les connexions à la base de données doivent passer par un pool de connexions



Je suis un acheteur de ce système, je veux que ce système soit utilisable pour 50 utilisateurs avec 5 licences utilisateurs

SMART : Temporaire

- ❖ Une tâche (critère) doit être définie dans le temps : limitée à une durée spécifique.
- ❖ Ce n'est pas une évaluation formelle. Mais l'équipe doit savoir s'il est nécessaire de la découper davantage

En résumé

Story
+
Critères d'acceptation
+
Exemple
(données + scénarios)
=

TEST D'ACCEPTATION

En résumé

Story
+
Critères d'acceptation
+
Exemple
(données + scénarios)
=

TEST D'ACCEPTATION

En Pratique

- ❖ Nous utiliserons les US dans l'étude de cas en Méthodologie
- ❖ et pour guider certains développements en Conception et Développement orientés Objets Avancée.