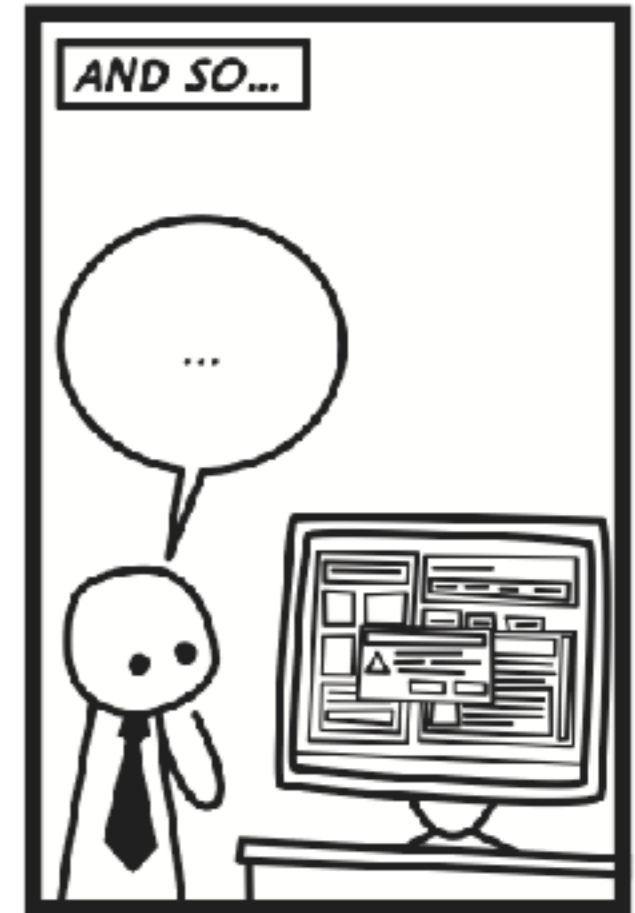
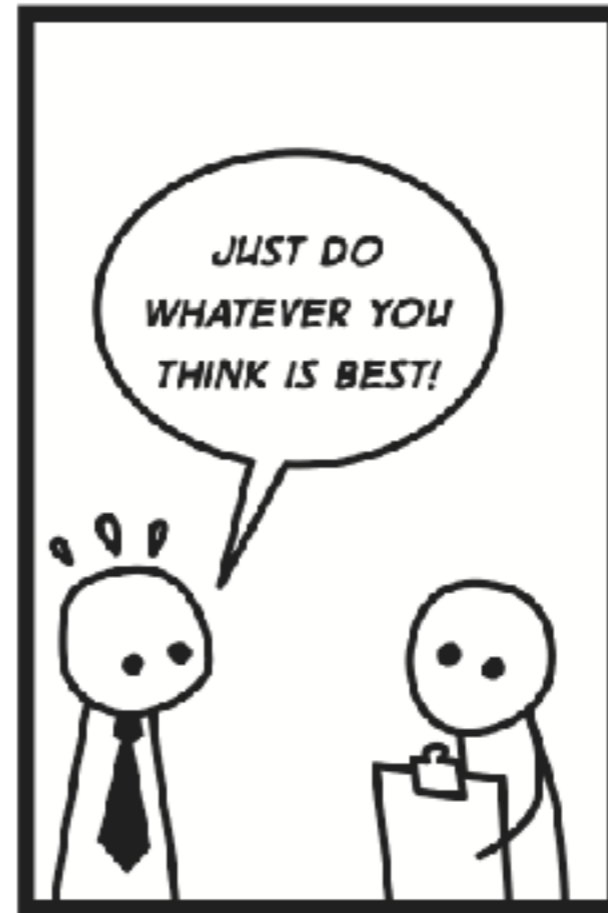
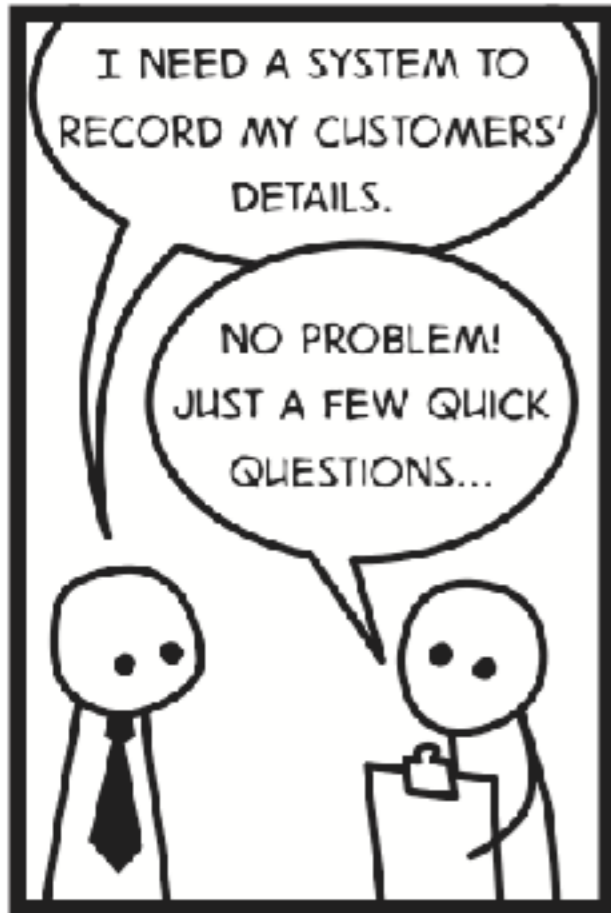


# Introduction aux «User Stories»

Ce que je veux dire,  
Ce que je crois dire,  
Ce que je dis,  
Ce que vous avez envie d'entendre,  
Ce que vous croyez entendre, Ce que vous entendez,  
Ce que vous avez envie de comprendre,  
Ce que vous croyez comprendre,  
Ce que vous comprenez...  
il y a dix possibilités qu'on ait des difficultés à  
communiquer. Mais essayons quand même...  
Bernard Werber

Mireille Blay-Fornarino 2018





# User Story ou Histoire Utilisateur

---

# Une histoire utilisateur : des exemples

- En tant que joueur, je veux m'inscrire à une partie
- En tant que joueur, je veux rechercher parmi les parties proposées en fonction des maîtres de jeux afin d'être le premier à m'inscrire
- En tant que joueur, je veux être notifié quand une partie va démarrer afin de ne pas rater une occasion



# Une histoire utilisateur

En tant que <role>  
Je veux <action>  
(afin de <bénéfice>)

# Une histoire utilisateur : l'essentiel

En tant que **<role>**, Je veux **<action>**  
(afin de **<bénéfice>**)

**Qui <role>** : pour qui ?

**Quoi <action>**: qu'attend-il/elle du système ?

**Pourquoi <bénéfice>** est-ce important?  
(optionnel?)

# User stories / (Récits ou histoires d'utilisateur)

- Résume ce que veut l'utilisateur dans les termes métier
- Décrit comment le système est sensé travailler
- Contient suffisamment de détails (mais pas trop) pour pouvoir être estimée

Story name



Story



Epic

**As**

**I want to**

**So that**



business value



story points



ready?



Story ID



# A VOUS

---

- Former des groupes de 2
- Prendre une feuille de papier
- Ecrire 3 US sur le jeu avec au moins un rôle différent
- Vous avez 5 mn



Story name



Story



Epic

**As**

**I want to**

**So that**



business value



story points



ready?



Story ID

# Retour sur vos histoires

---

- Quels sont les rôles identifiés?
- Avez-vous utilisé du vocabulaire technique? Est-ce que le client (un petit?) peut comprendre ?
- Avez vous utilisé le « Pourquoi » ?





## Well-formed

A user story includes at least a role and an action

## Example (Violation)

I want to revoke access to problematic event organizers

## Example (Violation)

I want to revoke access to problematic event organizers

⇓ *(add role)*

As a TicketExpert Employee, I want to revoke access to problematic event organizers

## Atomic

A user story expresses a requirement for exactly one feature/problem

## Example (Violation)

As a Visitor, I want to register for an event **and** create a personal account, so that I can quickly register for future events

## Example (Violation)

As a Visitor, I want to register for an event **and** create a personal account, so that I can quickly register for future events

⇓ *(split)*

- 1 As a Visitor, I want to **register for an event**, so that I am admitted to the event
- 2 As a Visitor, I want to **create a personal account** during event registration, so that I can quickly register for future events

# Retour sur vos histoires

---

- Sauriez-vous évaluer si les objectifs sont atteints? Sans ambiguïté?
- Sauriez-vous évaluer la complexité ?



# Critères d'acceptation

---





# Acceptance Criteria



# Comments

# Duplicated Cards



Story name

**As** Alice

**I want to** identify cheaters who trick the card deck with extra cards

**So that** I can report to management



## Acceptance Criteria

*One enters two overlapping hands (e.g. the two hands contains a QD). The game echoes an error stating that it encountered a cheat attempts.*

---



## Comments



*Related to Epic #1 « Detect Cheaters »*

# Critères d'acceptation



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



# A VOUS

---

- Former des groupes de 2
- Prendre une feuille de papier
- Ecrire les critères d'acceptation d'une ou deux histoires
- Vous avez 5 mn



# Retour sur vos critères

---

- Sauriez-vous évaluer si les objectifs sont atteints? Sans ambiguïté?
- Sauriez-vous évaluer la complexité ?
- Est-ce que vos histoires vous semblent bien définies?







# 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 ?** ”

## – Tests !

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



# 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 *tâches pour les développeurs*, mais un PO doit s'attendre à ce qu'on lui **explique chaque tâche et sa justification**.

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



# 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



**A user story  
is an  
INVESTment**

**I** ndependent

**N** egociable

**V** alued

**E** stimable

**S** mall

**T** estable

# Retour sur vos histoires

---

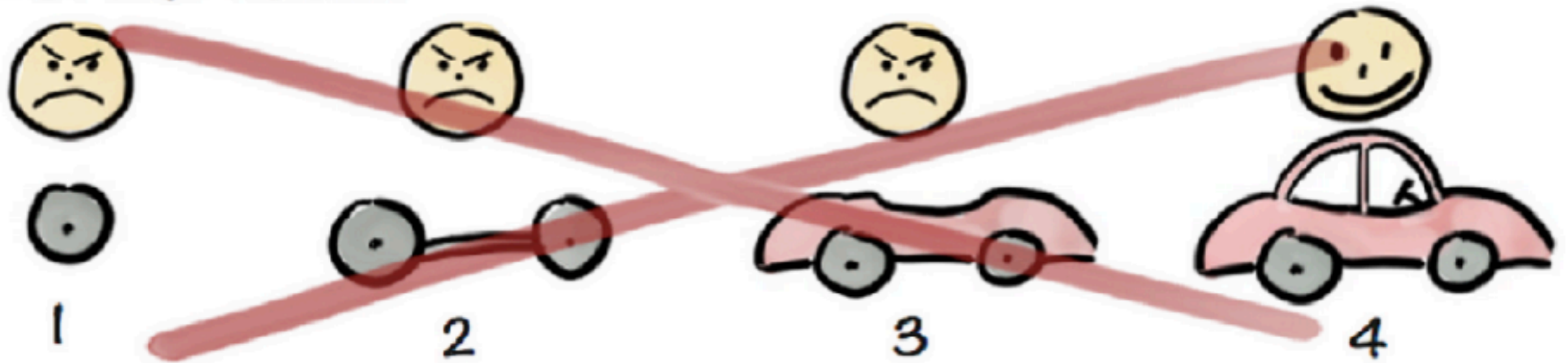
- Vos critères sont SMART? Sont source de valeur ?
- Comment construire l'ensemble des US « SMART » ?



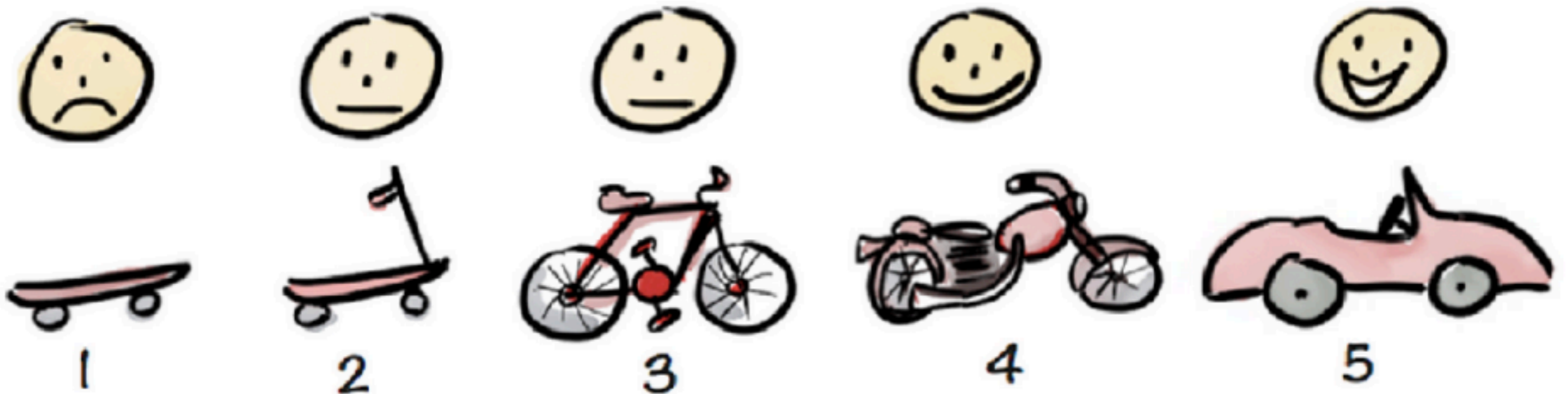
# Décomposition des US

---

Not like this....



Like this!



by Henrik Kniberg

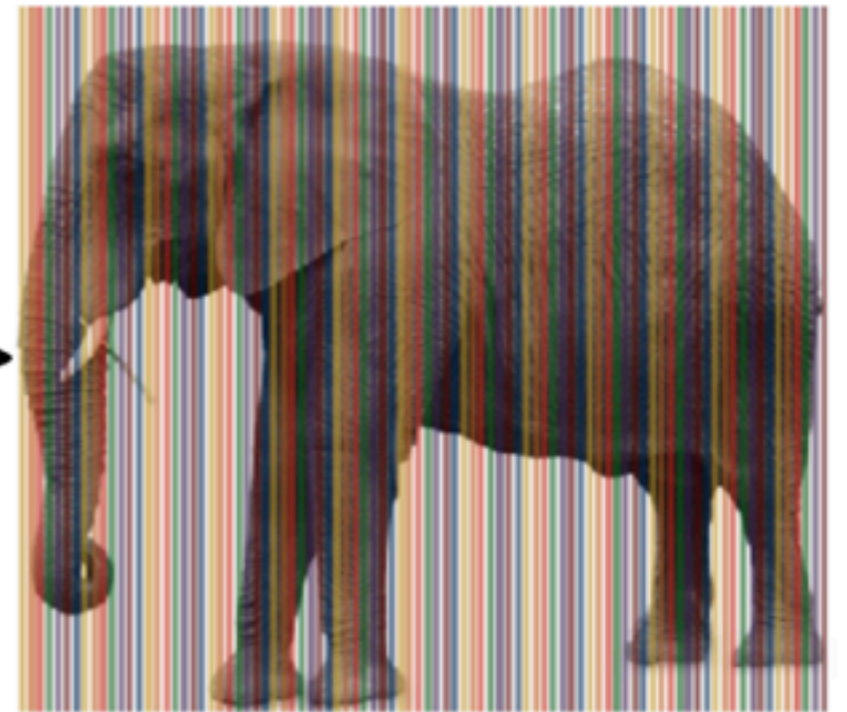




**identify epics**



**refine  
into  
stories**



# EPIC

## epic

Retours à la ligne: epic

Prononciation: /'ɛpɪk  /

---

Définition de *epic* en Anglais:

NOM

- 1 A long **poem**, typically one **derived** from **ancient oral tradition**, **narrating** the **deeds** and **adventures** of **heroic** or **legendary** figures or the **past history** of a **nation**.

<http://www.oxforddictionaries.com/fr/definition/anglais/epic>

- \* US plus **larges**
- \* **Non** implémentables en **une seule itération**

# Detect Cheaters



Story



Epic

Story name

As *Alice*

I want to *identify cheaters in a game*

So that *I can keep my job*



business value

*ready?*



story points

*ready?*



ready?



#

Story ID

*1*



# Duplicated Cards

Story name



Story



Epic



As *Alice*

I want to *identify cheaters who trick the card deck with extra cards*

So that *I can report to management*



business value



story points



ready?



Story ID

*42*

**“** A **user story** is the **title**  
of **one scenario**, where a  
**use case** is the **contents**  
of **multiple scenarios**

**- Alistair Cockburn**



# Retour sur vos histoires

---

- Quelle valeur métier à vos histoires ?
- Quelle complexité ?



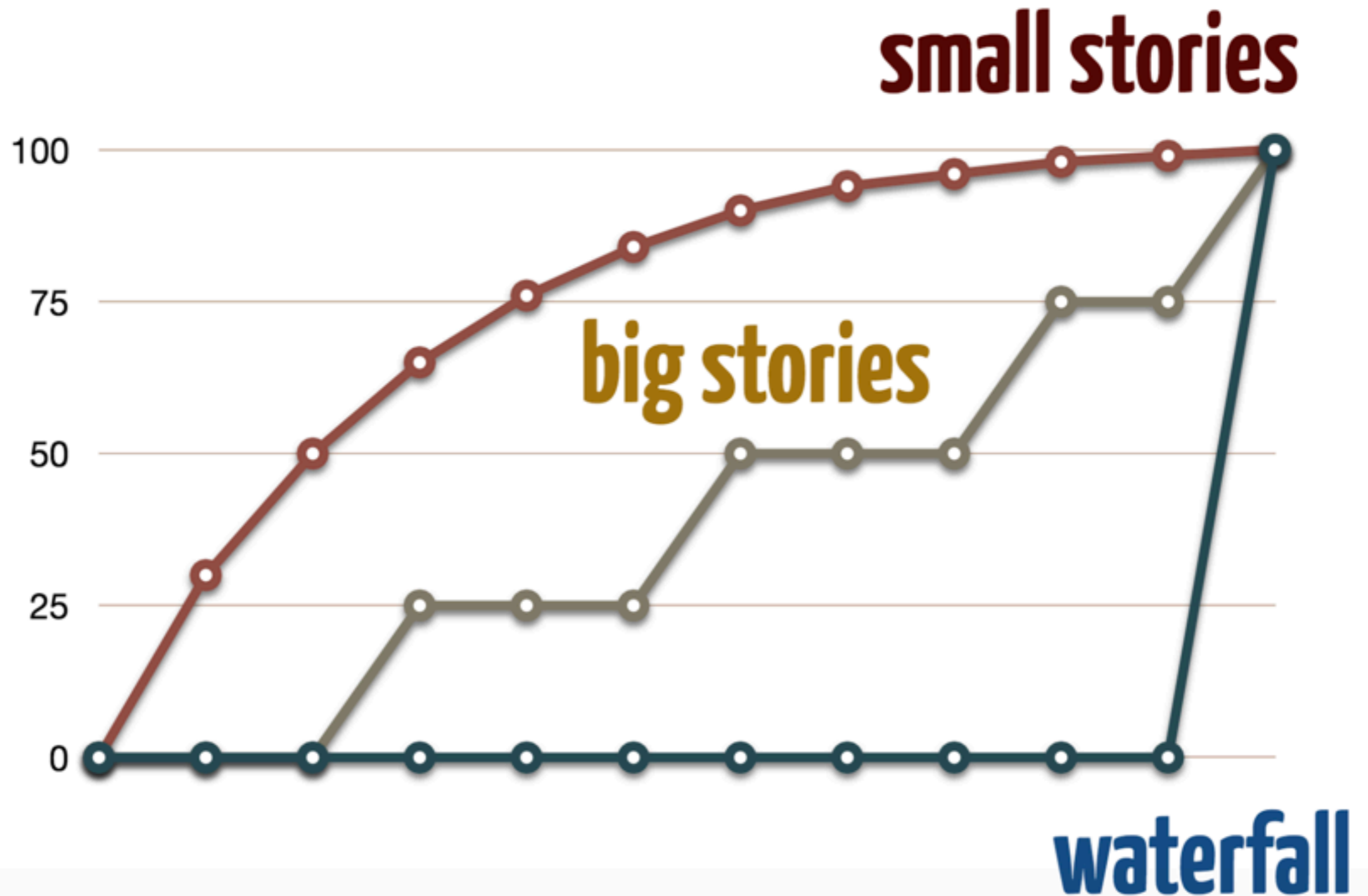


# Maximize Value, not Output



Henrik Kniberg

# Cumulative value





« En tant que product owner, je veux mes US sur Post-it afin de communiquer efficacement mes attentes»



BRUCE ALMIGHTY

# Décomposition en tâches

# Estimation d'une US par les développeurs

## Le planning Poker





# Duplicated Cards

Story name



As *Alice*

I want to *identify cheaters who trick the card deck with extra cards*

So that *?* *can report to management*



*42*

# Planning Poker





# Planning Poker



Combien de temps va prendre ce scénario



PO



Mr B



Mr C



Mr A



Mr E



Mr D

ario

# Planning Poker





# US ... 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

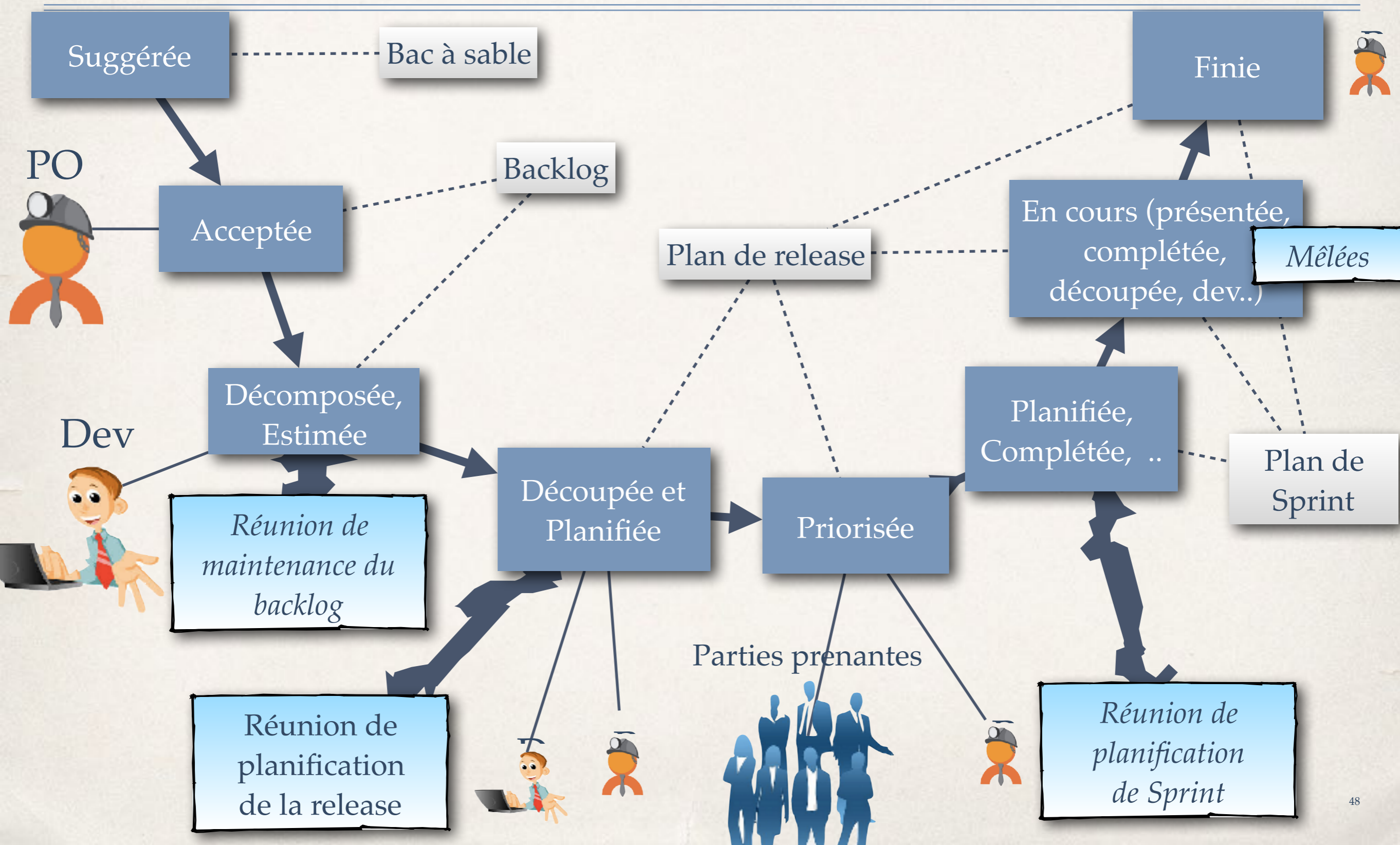
Performance

Supportabilité

# Cycle de vie des US

---

# Cycle de vie des US





# Le développement agile commence : la version 0 du logiciel

---

- ❖ Les user-stories sont intégrées au fur et à mesure dans le logiciel
- ❖ La version 0 est quasiment une coquille vide : elle doit être rapidement opérationnelle
- ❖ Idéalement, la V0 doit faire intervenir tous les composants du logiciel final : périphériques, interfaces graphiques, systèmes de fichiers, réseau, ...
  - ➔ Si la V0 fait bien intervenir tous les éléments de la chaîne, on pourra détecter très tôt tout problème technique majeur : par exemple des incompatibilités matérielles ou logicielles
- ❖ Quelle seraient de bonnes V0 pour les logiciels suivants :
  - ❖ 1 Navigateur web
  - ❖ 2 Eclipse
  - ❖ 3 GIT

# Rendu des US

---

- 5 US par équipe avec
  - au moins 2 rôles différents
  - les auteurs : un ou 2 par histoires et tout le monde participe (évidemment)
  - vendredi 21 septembre à 17h





Respectez les dates : 21 septembre !!



*Avez-vous  
besoin de  
soutien sur les  
outils?*

---





# Tutorat/ Parrainage des 1<sup>e</sup> année

---



**You can't just ask customers  
what they want and then  
try to give that to them.  
By the time you get it built,  
they'll want something new.**

**Steve Jobs**