

## <<用户故事与敏捷方法>>

### 图书基本信息

书名：<<用户故事与敏捷方法>>

13位ISBN编号：9787302223405

10位ISBN编号：7302223408

出版时间：2010 年4月

出版时间：清华大学出版社

作者：Mike Cohn

页数：220

译者：石永超,张博超

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;用户故事与敏捷方法&gt;&gt;

## 前言

数年前，Mike Cohn写了这本User Stories Applied: For Agile Software Development，而我从2007年才真正开始接触敏捷，没想到在2009年我竟有机会能够参与翻译这本有关用户故事的经典著作，我感到十分的荣幸。

敏捷开发近些年在国内软件开发公司中十分流行，因为它为软件开发指引了一个方向。

而用户故事是敏捷实践中一个十分重要的环节。

它能帮助我们高效地收集客户真正的需求。

软件开发都起始于需求收集与分析。

如果一开始需求都弄错了，软件的成功也就无从谈起。

同时，用户故事带来了一个十分重要的作用，即高效沟通，不论是开发团队与客户的沟通，还是团队内部成员之间的沟通。

沟通使客户和团队成员都朝同一个方向前进，这意味着更少的错误，更少的浪费、风险和成本。

用户故事还是敏捷计划与估算的重要基础。

我十分有幸能在Irdeto BSS进行敏捷开发。

在这里，我们使用Scrum，结合XP进行开发。

用户故事自然是不可或缺的。

在这里，每个团队都有一个白板，上面贴有一些卡片。

它们是这个Sprint团队计划完成的用户故事以及这些故事划分的任务。

这些用户故事卡片概要描述了需求，形如“作为(角色)，我想要(功能)，以此(商业价值)”，有时上面还附着另一张卡片写着验收条件。

在做计划和开发的时候，团队可以拿着这个用户故事讨论故事细节，故事如何才算完成，等等，正如Ron Jeffries所描述的3C：Card(卡片)，Conversation(交谈)和Confirmation(确认)。

用户故事从始至终贯穿于整个开发流程。

首先产品负责人根据收集来的需求编写用户故事，放入产品Backlog中。

在Sprint计划会议中，团队成员讨论其中的一些用户故事，细化故事细节，确定验收标准，使用Planning Poker(计划扑克)估算故事点。

然后，将故事分成一些小的任务，并估算工作时间。

最后，将故事放入Sprint Backlog中，并按优先级排序。

Sprint开始时，故事卡片和任务卡片都放在白板的To Do栏，团队成员按故事的优先级挑选任务，将任务卡片挪到Doing栏。

任务完成后，将任务卡片挪到Done栏。

团队尽可能地先完成优先级高的故事。

在故事开发的初始阶段，测试人员和产品负责人一起确认测试用例。

故事的任务都完成后，产品负责人验收并确认故事已完成，将故事卡片挪到Done栏中。

如此完成整个Sprint的所有故事。

Sprint结束时，团队还要将完成的故事演示给利益相关人、其他产品负责人和团队等。

这样，每个Sprint团队都会通过完成一系列的用户故事来向客户输出商业价值。

这次翻译我们一共四个人参与，我和石永超主要负责翻译，滕振宇和李国彪主要负责审核。

前期的第一个月，我们几乎没有什么太大的进展。

我们讨论过后，发现这次翻译其实是一个具有固定交付时间、固定范围(21章和两个附录)且依赖虚拟兼职开发团队的项目，包含开发(翻译)和测试(审核)等工作，何不用敏捷的方式来开展？

于是，第二个月开始，我们使用敏捷的思想来指导翻译工作。

我们首先把每一章当作一个用户故事，每个故事估算一个故事点(这个是我们做的不足的地方，一个故事点显然不能准确反映各章的不同篇幅)。

我们以一个星期为一个迭代，用一份Excel文档作电子白板。

每个周末固定时间用Skype开一次网上语音会议。

## <<用户故事与敏捷方法>>

如同Scrum的每日例会一样，大家回答三个问题：这个星期我做了什么，下个星期准备做什么，有什么困难。

然后讨论大家遇到的一些翻译难点，统一一些术语的翻译。

大家在完成每个星期的翻译工作的同时，必须及时简单地更新Excel中故事的状态。

这样一来，每个人都能及时知道每一章的进度，哪一章可以审核，哪一章没有人翻译，可以认领。

同时，Excel中还有燃尽图，告诉我们离目标还有多远，是否需要调整。

如此，这份Excel文档就成为我们的另一个沟通工具。

另外，我们还有十分重要的工具，如同我们的软件项目一样，对于项目中的所有文件(包括电子白板和术语表)，我们使用版本管理工具Subversion和持续集成工具CruiseControl。

我们每次签入，持续集成工具都会立即发一封邮件通知大家有新的改动，邮件包含有签入的描述，这样可以提醒大家某一章翻译完了，应该审核，等等。

这样，从第二个月开始，我们的翻译工作就始终保持稳定的进度，团队通过更多更频繁的回馈不断学习成长，持续改善译稿和翻译过程，最终按时交付了翻译稿。

这次翻译成为我们软件开发之外的一次敏捷实践，获益良多。

同样，我们也希望能够让更多的人了解敏捷，让更多从事软件开发的人和其他行业的人从中获益。

翻译这本书也希望能传播敏捷思想与方法尽一份力。

让更多的人了解用户故事，使用用户故事，带来更多成功的项目。

在此感谢一起翻译的伙伴们：李国彪、滕振宇和石永超。

感谢你们让我能够获得参与翻译此书的机会，我从中学习了很多很多，不仅仅是对用户故事更深入的了解，还有在这次翻译过程中对敏捷更全面、深刻的理解。

## <<用户故事与敏捷方法>>

### 内容概要

本书详细介绍了用户故事与敏捷开发方法的结合，诠释了用户故事的重要价值，用户故事的实践过程，良好用户故事编写准则，如何搜集和整理用户故事，如何排列用户故事的优先级，进而澄清真正适合用户需求的、有价值的功能需求。

本书对于软件开发人员、测试人员、需求分析师和管理者，具有实际的指导意义和重要的参考价值。

## <<用户故事与敏捷方法>>

### 作者简介

科恩（Mike Cohn），是敏捷联盟的发起成员之一，并担任其文章项目的总监。他1984年开始编程，1988年开始管理软件项目，客户包括富达投资、维亚康姆、宝洁、NBC和花旗银行。

Mike写本书时是Fast401k的软件工程副总裁。

这家行业领先公司提供基于互联网的401（k）档案保存和管理解决方案。

Fast401k向金融服务行业客户提供自主品牌的e401k软件产品，作为外包服务供应商，利用专有技术实现规模经济效应。

在本书之前，Mike著有或合写了4本编程方面的书籍。

（译者注：Mike也是《敏捷估计及估算》及Succeedingwith Agile两本重要敏捷著作的作者，并与其他两位敏捷泰斗Ken Schwaber和EstherDerby一起创办了Scrum联盟。

）

## <<用户故事与敏捷方法>>

### 书籍目录

#### 第 部分 起步

- 第1章 概览
- 第2章 编写故事
- 第3章 用户角色建模
- 第4章 搜集故事
- 第5章 与用户代理合作
- 第6章 用户故事验收测试

#### 第 部分 估算和计划

- 第8章 估算用户故事
- 第9章 发布计划
- 第10章 迭代计划
- 第11章 测量并监控速率

#### 第 部分 经常讨论的话题

- 第12章 故事不是什么
- 第13章 用户故事的优势
- 第14章 用户故事不良征兆一览
- 第15章 Scrum与用户故事
- 第16章 其他话题

#### 第 部分 一个完整的实例

- 第17章 用户角色
- 第19章 估算故事
- 第20章 发布计划
- 第21章 验收测试

#### 第 部分 附录

- 附录A 极限编程概览
- 附录B 参考答案

## <<用户故事与敏捷方法>>

### 章节摘录

插图：我们需要一种协同工作的方法，让双方都不占绝对主导地位，共同面对感情用事和办公室政治化的资源分配问题。

若资源分配问题完全落在一方，项目必定会失败。

如果只让开发人员来承担这些问题（他们通常会被告知“我不关心你们怎么做，但请你们在6月份之前完成”），他们可能会牺牲质量来换取额外的特性，也可能只部分实现一个特性，或者自行做出一些本该在有客户和用户参与情况下才能做出的决定。

如果只是客户和用户承担资源分配的责任，那么我们通常会在项目开始时看到一系列漫长的讨论，项目中的特性逐渐减少。

之后，在最终发布软件时，只剩下很少的功能，甚至少于被减掉的功能。

至此我们已经了解到，我们不能完美地预测软件开发项目。

当用户看到软件的早期版本时，他们会想出新的点子，从而改变他们的观点。

由于软件的这种不可控性，大部分开发人员都会遇到众所周知的艰难时刻，估计需要多长时间才能完事儿。

因为这些因素及其他一些因素，导致我们无法勾勒出一幅完美的PERT图 来展示项目中所有必须完成的事情。

## <<用户故事与敏捷方法>>

### 编辑推荐

《用户故事与敏捷方法》：敏捷大师Mike Cohn的软件需求方法圣经，小型团队(项目)不可或缺的敏捷开发宝典，亚马逊五星级长销图书，敏捷社区重点推荐，结合精髓和实例，充分演绎用户故事的智慧。

在敏捷社区的详尽评审和热切期盼下，《用户故事与敏捷方法》不负众望.为软件行业提供了一种节省时间和消除重复工作的需求管理方法.对开发更优秀的软件起着积极、高效的推动作用。

构建满足用户需求的软件.最好的方法是从“用户故事”开始，即简明扼要、清楚明确地描述对实际用户有价值的功能。

在《用户故事与敏捷方法》中.敏捷大师Mike cohn提供详尽的蓝图来指导我们如何编写用户故事.如何把它们应用于软件开发生命周期中。

《用户故事与敏捷方法》介绍了如何编写理想的用户故事，造成用户故事不理想的原因有哪些，如何在无法与用户交流的情况下有效地搜集用户故事.如何对已经写好的用户故事进行整理、排列优先级及在此基础上进行计划、管理和测试。

- 专注于“用户故事”这一灵活、敏捷和实用的需求方法。
- 强调如何用更短的时间开发更符合用户需求的软件应用。
- 揭示如何在不能直接与用户交流的情况下搜集用户故事。
- 诠释用户故事的优势，用户故事与用例、使用场景和传统需求方法的不同。
- 精辟阐述如何围绕着用户故事进行全面的规划、进度、估算和测试。
- 极限编程(Extreme Programming)，scrum或其他任何敏捷方法的最佳伴侣。

采用XP和scrum等敏捷开发方法或其他软件开发方法的开发人员、测试人员，分析师和管理人员，可以从《用户故事与敏捷方法》获得有价值的信息，以更少的人员在更少的时间内开发出更符合用户需求的软件应用



<<用户故事与敏捷方法>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>