

敏捷开发技巧：以用户故事管理项目一 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/145/2021_2022__E6_95_8F_E6_8D_B7_E5_BC_80_E5_c104_145567.htm

什么是用户故事(user story) 假定这个项目的客户是个饮料自动售货机的制造商。他们要求我们为他们的售货机开发一款软件。我们可以找他们的市场经理了解这个软件的需求。因此，我们的客户就是他们的市场经理。谈需求的时候，有一回他这样说：“用户往售货机每塞一个硬币，售货机都要显示当前该客户已经投了多少钱。当用户投的钱够买某一款饮料时，代表这款饮料的按钮的灯就会亮。如果那个用户按了这个按钮，售货机就放一罐饮料到出口，然后找零钱给他。”上面的话描述的是一件事情，一件用户通过系统完成他一个有价值的目标（买一罐饮料）的事。这样的过程就叫“用户案例(user case)”或者“用户故事(user story)”。也就是说，上面我们的客户所说的话，就是在描述一个用户故事（user story）。（我解释一下为什么用故事这个词，没兴趣也可以忽略。在一个系统面前，每个用户要完成同样的目标，都要做这个系统设定的例行的事，这件事情不是一个例子，所以不叫事例，这也不是故事，也不能算一段历程，而是一个例行的事。）如果我们想要记下这段用户故事，我们可能会用这样的格式：名称：卖饮料事件：1. 用户投入一些钱。2. 售货机显示用户已经投了多少钱。3. 如果投入的钱足够买某种饮料，这种饮料对应的按钮的灯就会亮。4. 用户按了某个亮了的按钮。5. 售货机卖出一罐饮料给他。6. 售货机找零钱给他。注意到，一个用户故事里面的事件可以这样描述：1. 用户做XX。2. 系统做YY。3.

用户做ZZ。4. 系统做TT。5. ... 用户故事只是描述系统的外在行为 一个用户故事只是以客户能够明白的方式，描述了一个系统的外在行为，它完全忽略了系统的内部动作。比如，下面有下划线的那些文字，就属于不应该出现在用户故事中的系统内部动作：1. 用户投入一些钱。2. 售货机将塞进来的钱存在钱箱里，然后发送一条命令给屏幕，屏幕显示目前已经投入的金额。3. 售货机查询数据库里面所有饮料的价格，判定钱足够买哪些饮料，对于钱足够买的那些饮料，对应的按钮的灯就会亮起来。4. 用户按下一个亮起来的按钮。5. 售货机卖出一罐饮料给用户，然后将数据库里面该饮料的存货数量减1。6. 售货机找零钱给用户。不管是口头描述的，还是书面形式，这样的内容是描述用户故事时一个很常见的错误。特别的，千万不要提及任何有关数据库，记录，字段之类的对客户一点意义都没有的东西。评估发布时间 用户故事是用来干嘛的？假定客户希望在50天内递交这个系统。我们做得了吗？为了解答这个问题，我们就要在项目开始的阶段，试着找出所有的用户故事，然后评估一下，每一项历程需要多长的开发时间。可是，怎么评估呢？比如，我们现在收集了下面这些用户故事：卖饮料：如上面所说的。取消购买：在投入了一些钱后，用户可以取消购买。输入管理密码：授权的人可以输入管理密码，然后增加存货，设定价格，拿走里面的钱等等。补充饮料：授权的人可以在输入管理密码后增加存货。取出钱箱里的钱：授权的人在输入管理密码后，可以取出钱箱里的钱箱里面的钱。安全警报：有些事情经常发生的话，系统会自动打开安全警报。打印月销售报表：授权的人可以打印出月销售报表。然后找出里面最简单的用户

故事（这里的“简单”，意思是说实现周期最短）。我们不一定非常精准地判断哪个最简单。只要挑出你觉得最简单的就行了。比如，我们觉得“输入管理密码”是最简单的用户故事。然后我们判断说，这个用户故事算1个“故事点（story point）”。

用户故事 故事点 卖饮料 取消购买 输入管理密码 1
补充饮料 取出钱箱里的钱 安全警报 打印月销售报表 不过一般我们不会列出清单，而是做出一堆卡片贴在墙上，每张卡片记录一个用户故事，然后将故事点写在卡片上面：这样的一张卡片就叫“故事卡（story card）”。

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com