

Übungen zu Softwaretechnik: Programmierung und Software-Entwicklung

Aufgabe 3-1 **Allgemeine Fragen zu Product Backlog** *Präsenz*

- a) In einem Lastenheft sind alle Anwendungsfälle detailliert beschrieben, warum ist ein klassisches Lastenheft dennoch nicht als Grundlage für den Product Backlog geeignet?
- b) Eigenschaften der Elemente in einem Product Backlog sollten sein, dass sie priorisiert sind und ihr Aufwand abgeschätzt wurde. Welchen Rollen kommen dabei welche Aufgaben zu? Wie leiten sich möglicherweise die Prioritäten der einzelnen Features ab?

Aufgabe 3-2 **User-Story Workshop** *Präsenz*

- a) Auf dem ersten Übungsblatt trat das Management des Fernsehsenders SWT-TV an sie heran um das Online-Angebot um eine zeitgemäße Mediathek zu erweitern. Dabei wurden die Anforderungen lediglich sehr grob wie folgt definiert: „In der Mediathek sollen gesendete Inhalte zeitnah für die Zuschauerschaft bereitgestellt werden. Außerdem soll es möglich sein für ausgewählte Inhalte einen live-Stream zur Verfügung zu stellen. Um den Zuschauern eine Anmeldung für das zukünftig geplante SWT-TV-premium Angebot schmackhaft zu machen ist außerdem ein premium-Bereich mit besonderen Inhalten angedacht.“ Als Vorbereitung auf den Entwicklungsbeginn hat der Product Owner zu einem mehrstündigen User-Story Workshop geladen. Welche Personen sollten an diesem Workshop teilnehmen?
- b) Ein erster Schritt ist es aus den durch das Management skizzierten Anforderungen Features/Epen zu extrahieren. Dazu teilt der Product Owner die Anwesenden in mehrere gemischte Gruppen aus bis zu 5 Personen. In diesen Gruppen sollen Features/ Epen gesammelt werden. Welche Epen fallen Ihnen ein?
- c) Nun sollen auf Basis der identifizierten Epen Rollen gefunden werden. Welche Rollen identifizieren Sie?
- d) Auf Basis der gesammelten Epen lässt sich natürlich noch kein Product Backlog befüllen. Daher bittet der Product Owner die Gruppen im nächsten Schritt für jeden gefundenen Epos möglichst viele Anforderungen, am besten knapp in einer Zeile, zu formulieren.
- e) Eine weitere Möglichkeit Anforderungen an das System zu finden und darzustellen ist das Entwerfen von rollenbasierten Papier-Prototypen. Der Product Owner bittet die Gruppe daher darum einen Papier-Prototypen für einen normalen Benutzer zu erstellen. Wie könnte der Papier-Prototyp aussehen?
- f) Die gesammelten Anforderungen haben nun schon etwas Struktur aber noch nicht die gewünschte Form einer User Story. Die Gruppen sollen nun die Anforderungen so umformulieren, dass sich User Stories ergeben. Welche Form sollen User Stories haben? Formulieren Sie die Anforderungen entsprechend der gewünschten Form.
- g) Die gesammelten User Stories werden vom Product Owner im Anschluss an den Workshop an das Entwicklerteam übergeben. Das Team möchte nun den Product Backlog damit befüllen und dabei die „DEEP“ Kriterien für ein gutes Product Backlog erfüllen. Dazu wird der Aufwand der einzelnen gesammelten Stories mittels Planning Poker geschätzt. Wie läuft Planning Poker gleich nochmal ab?

- h) Eine geforderte User Story ist, dass Filme, die der Mediathek neu hinzugefügt werden, automatisch entweder als premium oder als normaler Inhalt klassifiziert werden. So soll beispielsweise sichergestellt werden, dass Filme aus Fremdproduktionen, die nicht älter als ein Jahr sind, nur im premium-Bereich zur Verfügung stehen. Ältere Filme sollen hingegen frei zur Verfügung stehen. Außerdem sollen alle Inhalte (auch Filme), die eigene Produktionen des Senders und älter als 14 Tage sind frei zugänglich sein. Um sicher zu gehen, dass Inhalte korrekt klassifiziert werden, verfasst der Product Owner einige Akzeptanztests. Dazu verwendet er das FitNesse Acceptance Testing Framework. In der Vorlesung haben Sie bereits gesehen, dass die Tests als Tabellen verfasst werden. Wie könnten die Tabellen aussehen, mit denen der Product Owner die Tests durchführt?