

INFOSÜSTEEMIDE ARENDAMINE III - HAJUSRAKENDUSED

Praktikum 3 – User Story, Acceptance Criteria ja planeerimispokker

Tarvo Treier, Tauno Treier
Tarkvarateaduse instituut

17.09.2024

VIITED

- <https://gitlab.cs.ttu.ee>
- <https://rubygarage.org/blog/clear-acceptance-criteria-and-why-its-important>
- <https://about.gitlab.com/blog/2018/03/05/gitlab-for-agile-software-development/>
- <https://scrumpoker.online/>
- <https://www.pointingpoker.com/>

**TAL
TECH**

1. SPRINDI BACKLOG

- Võtame aluseks projektiplaani, aga võime seda muuta ja täpsustada.
- Iga kohal oleva meeskonna liikme kohta teeme vähemalt 2 User Story-t.
- Kasutame User Story-de haldamiseks gitlab-i Issue-seid:
 - Tiitliks paneme User Story pealkirja ja kirjelduseks Connextra formaadis kirjelduse
 - Vastuvõtutesti (Acceptance Criteria) lisame Issue kommentaariks
- Püüdke valida sellised omadused esimeseks, mis pakuvad kasutajale kõige suuremat väärtust.
- **0.5p**

1. SPRINDI USER STORY-DELE KASUTAJALIIDESE VISANDID JA PLANEERIMISPOKKER

- Joonistage paberi ja pliiatsi abil kõikidele 1. sprindi User Story-dele visandid. Lisage visand Issue-le.
- Hinnake kõiki User Story-si kasutades planeerimispokkerit. Võib kasutada eraldi vahendit või kivi-paber-käärid stiilis hääletamist.
- Saadud punktid lisame Issue-le kommentaari.
- **0.5p**