

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort von Kent Beck</b> .....	15
	<b>Über die Fachkorrektoren</b> .....	16
	<b>Danksagungen</b> .....	17
	<b>Einleitung</b> .....	19
<b>Teil I</b>	<b>Der Einstieg</b> .....	23
<b>1</b>	<b>Ein Überblick</b> .....	25
1.1	Was ist eine User Story? .....	26
1.2	Wo sind die Details? .....	27
1.3	»Wie viel muss ich schreiben?« .....	29
1.4	Das Kundenteam .....	30
1.5	Wie soll der Prozess aussehen? .....	30
1.6	Releases und Iterationen planen .....	32
1.7	Was sind Akzeptanztests? .....	34
1.8	Warum Veränderung? .....	35
1.9	Zusammenfassung .....	36
1.10	Fragen .....	37
<b>2</b>	<b>User Stories schreiben</b> .....	39
2.1	Independent (unabhängig) .....	39
2.2	Negotiable (verhandelbar) .....	40
2.3	Valuable (werthaltig) für Käufer oder User .....	42
2.4	Estimatable (schätzbar) .....	44
2.5	Small (klein) .....	45
2.5.1	Stories aufteilen .....	45
2.5.2	Stories kombinieren .....	48
2.6	Testable (testbar) .....	48
2.7	Zusammenfassung .....	49
2.8	Verantwortung des Entwicklers .....	50
2.9	Verantwortung des Kunden .....	50
2.10	Fragen .....	50

<b>3</b>	<b>Modellieren von Nutzerrollen</b>	<b>51</b>
3.1	Nutzerrollen	51
3.2	Schritt für Schritt zur Rollenmodellierung	53
3.2.1	Ideen für einen Initialsatz an Nutzerrollen sammeln	53
3.2.2	Initialsatz an Nutzerrollen ordnen	54
3.2.3	Nutzerrollen konsolidieren	55
3.2.4	Nutzerrollen verfeinern	56
3.3	Zwei weitere Methoden	57
3.3.1	Personas	58
3.3.2	Extreme Charaktere	59
3.4	Was, wenn ich lokale User habe?	59
3.5	Zusammenfassung	60
3.6	Verantwortung des Entwicklers	60
3.7	Verantwortung des Kunden	60
3.8	Fragen	61
<b>4</b>	<b>User Stories sammeln</b>	<b>63</b>
4.1	Datenerhebung sollte verboten sein	63
4.2	Ein bisschen reicht doch, oder nicht?	64
4.3	Methoden	65
4.4	Interviews mit Usern	65
4.4.1	Offene und kontextunabhängige Fragen	66
4.5	Fragebögen	67
4.6	Beobachtung	68
4.7	Story-Workshops	69
4.8	Zusammenfassung	72
4.9	Verantwortung des Entwicklers	73
4.10	Verantwortung des Kunden	73
4.11	Fragen	74
<b>5</b>	<b>Arbeiten mit User Proxys</b>	<b>75</b>
5.1	Manager	75
5.2	Entwicklungsleiter	77
5.3	Vertriebsleute	77
5.4	Domänenexperten	77
5.5	Marketinggruppe	79
5.6	Ehemalige User	79
5.7	Kunden	79
5.8	Schulungsleiter und technischer Support	80

5.9	Business oder Systemanalysten .....	81
5.10	Was beim Arbeiten mit einem User Proxy zu tun ist. ....	81
5.10.1	Wenn es zwar User, aber nur begrenzten Zugang zu ihnen gibt .....	81
5.10.2	Wenn es wirklich keinen User gibt .....	82
5.11	Können Sie es selbst machen? .....	83
5.12	Das Kundenteam zusammenstellen .....	83
5.13	Zusammenfassung .....	84
5.14	Verantwortung des Entwicklers .....	85
5.15	Verantwortung des Kunden .....	85
5.16	Fragen. ....	85
<b>6</b>	<b>User Stories für Akzeptanztests .....</b>	<b>87</b>
6.1	Erst Tests schreiben, dann programmieren .....	88
6.2	Der Kunde legt die Tests fest .....	89
6.3	Testen ist Teil des Prozesses .....	89
6.4	Wie viele Tests sind zu viele? .....	90
6.5	Das Framework for Integrated Test (FIT) .....	90
6.6	Testmethoden .....	91
6.7	Zusammenfassung .....	92
6.8	Verantwortung des Entwicklers .....	93
6.9	Verantwortung des Kunden .....	93
6.10	Fragen. ....	93
<b>7</b>	<b>Leitfaden für gute User Stories .....</b>	<b>95</b>
7.1	Mit Ziel-Stories beginnen .....	95
7.2	Den Kuchen in Stücke schneiden .....	95
7.3	Geschlossene Stories schreiben .....	96
7.4	Beschränkungen auf Story Cards festhalten .....	97
7.5	Story an den geplanten Zeitraum anpassen .....	98
7.6	UI so lange wie möglich heraushalten .....	99
7.7	Manche Dinge sind keine Stories .....	100
7.8	Nutzerrollen in Stories einbinden .....	100
7.9	Für einen einzelnen User schreiben .....	101
7.10	Im Aktiv schreiben .....	101
7.11	Kunden schreiben lassen .....	101
7.12	Story Cards nicht nummerieren. ....	101
7.13	Nicht den Zweck vergessen .....	102
7.14	Zusammenfassung .....	102
7.15	Fragen. ....	103

<b>Teil II</b>	<b>Schätzen und Planen</b>	<b>105</b>
<b>8</b>	<b>User Stories schätzen</b>	<b>107</b>
8.1	Story Points	107
8.2	Schätzen im Team	108
8.3	Schätzen	108
8.4	Triangulieren	110
8.5	Mit Story Points arbeiten	111
8.6	Was ist mit Pair Programming?	112
8.7	Einige Gedächtnisstützen	113
8.8	Zusammenfassung	114
8.9	Verantwortung des Entwicklers	114
8.10	Verantwortung des Kunden	115
8.11	Fragen	115
<b>9</b>	<b>Ein Release planen</b>	<b>117</b>
9.1	Wann wollen wir das Release?	117
9.2	Was hätten Sie denn gerne?	118
9.3	User Stories priorisieren	119
9.4	Gemischte Prioritäten	120
9.5	Riskante User Stories	120
9.6	Infrastrukturelle Anforderungen priorisieren	121
9.7	Iterationslänge auswählen	122
9.8	Von Story Points zu voraussichtlicher Dauer	123
9.9	Die anfängliche Velocity	123
9.9.1	Velocity erraten	124
9.10	Releasepläne erstellen	124
9.11	Zusammenfassung	125
9.12	Verantwortung des Entwicklers	126
9.13	Verantwortung des Kunden	126
9.14	Fragen	126
<b>10</b>	<b>Iterationen planen</b>	<b>127</b>
10.1	Übersicht über die Iterationsplanung	127
10.2	Stories besprechen	127
10.3	In Tasks zerlegen	128
10.3.1	Leitlinien	130
10.4	Verantwortung übernehmen	130
10.5	Schätzen und Bestätigen	131

10.6	Zusammenfassung .....	132
10.7	Verantwortung des Entwicklers .....	133
10.8	Verantwortung des Kunden .....	133
10.9	Fragen. ....	133
<b>11</b>	<b>Velocity messen und überwachen .....</b>	<b>135</b>
11.1	Velocity messen .....	135
11.2	Soll- und Ist-Velocity .....	137
11.3	Iteration Burndown Charts .....	138
11.4	Burndown Charts während einer Iteration .....	141
11.5	Zusammenfassung .....	143
11.6	Verantwortung des Entwicklers .....	143
11.7	Verantwortung des Kunden .....	144
11.8	Fragen. ....	144

---

### **Teil III Häufig diskutierte Themen .....** **147**

<b>12</b>	<b>Was User Stories nicht sind .....</b>	<b>149</b>
12.1	User Stories sind nicht IEEE 830. ....	149
12.2	User Stories sind keine Use Cases .....	153
12.3	User Stories sind keine Szenarios .....	157
12.4	Zusammenfassung .....	159
12.5	Fragen. ....	160
<b>13</b>	<b>Warum User Stories? .....</b>	<b>161</b>
13.1	Verbale Kommunikation. ....	161
13.2	User Stories sind verständlich .....	164
13.3	User Stories haben die richtige Größe für die Planung. ....	164
13.4	User Stories eignen sich für iterative Softwareentwicklung .....	165
13.5	User Stories ermutigen dazu, Details zurückzustellen .....	166
13.6	User Stories unterstützen opportunistische Softwareentwicklung ..	167
13.7	User Stories unterstützen partizipatorisches Design .....	168
13.8	User Stories bauen implizites Wissen auf. ....	169
13.9	Warum keine User Stories? .....	169
13.10	Zusammenfassung .....	170
13.11	Verantwortung des Entwicklers .....	171
13.12	Verantwortung des Kunden .....	171
13.13	Fragen. ....	171

<b>14</b>	<b>Mängelliste für User Stories</b>	<b>173</b>
14.1	User Stories sind zu klein	173
14.2	Voneinander abhängige User Stories	173
14.3	Goldplating	174
14.4	Zu viele Details	175
14.5	Zu früh Details zur Benutzeroberfläche aufnehmen	175
14.6	Zu weit vorausdenken	176
14.7	Ständiges Aufteilen von Stories	176
14.8	Kunden haben Probleme mit dem Priorisieren	177
14.9	Kunden wollen Stories weder schreiben, noch priorisieren	178
14.10	Zusammenfassung	178
14.11	Verantwortung des Entwicklers	179
14.12	Verantwortung des Kunden	179
14.13	Fragen	179
<b>15</b>	<b>User Stories und Scrum</b>	<b>181</b>
15.1	Scrum ist iterativ und inkrementell	181
15.2	Scrum – Die Grundlagen	182
15.3	Das Scrum-Team	182
15.4	Der Product Backlog	183
15.5	Das Sprint Planning Meeting	184
15.6	Das Sprint Review Meeting	186
15.7	Das Daily Scrum Meeting	187
15.8	Stories in Scrum einfügen	189
15.8.1	User Stories und der Product Backlog	189
15.8.2	User Stories im Sprint Planning Meeting	189
15.8.3	User Stories im Sprint Review Meeting	190
15.8.4	User Stories und das Daily Scrum Meeting	190
15.9	Eine Fallstudie	190
15.10	Zusammenfassung	192
15.11	Fragen	192
<b>16</b>	<b>Weitere Themen</b>	<b>193</b>
16.1	Nichtfunktionale Anforderungen behandeln	193
16.2	Papier oder Software?	195
16.3	User Stories und die Benutzerschnittstelle	197
16.4	User Stories aufbewahren	200
16.5	User Stories für Fehlerberichte	201
16.6	Zusammenfassung	202
16.7	Verantwortung des Entwicklers	202

16.8	Verantwortung des Kunden .....	203
16.9	Fragen. ....	203

## **Teil IV Ein Beispiel ..... 205**

<b>17</b>	<b>Die Nutzerrollen .....</b>	<b>207</b>
17.1	Das Projekt. ....	207
17.2	Wer ist der Kunde? .....	207
17.3	Erste Nutzerrollen festlegen .....	208
17.4	Konsolidieren und eingrenzen. ....	208
17.5	Rollenmodellierung. ....	211
17.6	Personas hinzufügen .....	213
<b>18</b>	<b>Die User Stories. ....</b>	<b>215</b>
18.1	User Stories für Teresa .....	215
18.2	User Stories für Kapitän Müller. ....	218
18.3	User Stories für einen Segelanfänger .....	219
18.4	User Stories für nicht segelnde Geschenkeinkäufer .....	219
18.5	User Stories für einen Nutzungsstatistik-Beobachter .....	220
18.6	Einige User Stories zum Administrator .....	220
18.7	Zusammenfassung .....	221
<b>19</b>	<b>User Stories schätzen .....</b>	<b>223</b>
19.1	Die erste Story .....	224
19.2	Erweiterte Suche .....	226
19.3	Buchbewertung und -besprechung .....	227
19.4	Konten .....	228
19.5	Schätzungen beenden. ....	229
19.6	Alle Schätzungen auf einen Blick .....	230
<b>20</b>	<b>Der Releaseplan .....</b>	<b>233</b>
20.1	Velocity schätzen .....	233
20.2	User Stories priorisieren. ....	234
20.3	Der fertige Releaseplan .....	235
<b>21</b>	<b>Die Akzeptanztests .....</b>	<b>237</b>
21.1	Tests für die Suche .....	237
21.2	Tests für den Warenkorb .....	238
21.3	Bücher kaufen .....	239
21.4	Kundenkonten .....	240

21.5	Verwaltung .....	241
21.6	Beschränkungen testen .....	242
21.7	Eine letzte Story .....	242

---

<b>Teil V</b>	<b>Anhänge .....</b>	<b>245</b>
---------------	----------------------	------------

---

<b>A</b>	<b>Extreme Programming – Ein Überblick .....</b>	<b>247</b>
A.1	Nutzerrollen .....	247
A.2	Die zwölf Techniken .....	248
A.2.1	Kurze Releasezyklen .....	249
A.2.2	Das Planning Game .....	249
A.2.3	Refactoring .....	250
A.2.4	Testen .....	250
A.2.5	Pair Programming .....	251
A.2.6	Nachhaltiges Tempo .....	252
A.2.7	Collective Ownership .....	252
A.2.8	Coding-Standards .....	253
A.2.9	Einfaches Design .....	253
A.2.10	Metapher .....	253
A.2.11	Continuous Integration .....	254
A.2.12	Kunde vor Ort .....	254
A.3	Die XP-Werte .....	254
A.4	Die XP-Prinzipien .....	255
A.5	Zusammenfassung .....	256
<b>B</b>	<b>Antworten auf die Fragen .....</b>	<b>257</b>
B.1	Kapitel 1 – Ein Überblick .....	257
B.2	Kapitel 2 – User Stories schreiben .....	258
B.3	Kapitel 3 – Modellieren von Nutzerrollen .....	259
B.4	Kapitel 4 – User Stories sammeln .....	260
B.5	Kapitel 5 – Arbeiten mit User Proxys .....	261
B.6	Kapitel 6 – User Stories für Akzeptanztests .....	261
B.7	Kapitel 7 – Leitfaden für gute User Stories .....	262
B.8	Kapitel 8 – User Stories schätzen .....	263
B.9	Kapitel 9 – Ein Release planen .....	264
B.10	Kapitel 10 – Iterationen planen .....	264
B.11	Kapitel 11 – Velocity messen und überwachen .....	264
B.12	Kapitel 12 – Was User Stories nicht sind .....	266

B.13	Kapitel 13 – Warum User Stories? . . . . .	267
B.14	Kapitel 14 – Mängelliste für User Stories . . . . .	267
B.15	Kapitel 15 – User Stories und Scrum . . . . .	268
B.16	Kapitel 16 – Weitere Themen . . . . .	269
<b>C</b>	<b>Literaturverzeichnis</b> . . . . .	271
C.1	Bücher und Artikel . . . . .	271
C.2	Englischsprachige Websites . . . . .	274
	<b>Stichwortverzeichnis</b> . . . . .	275