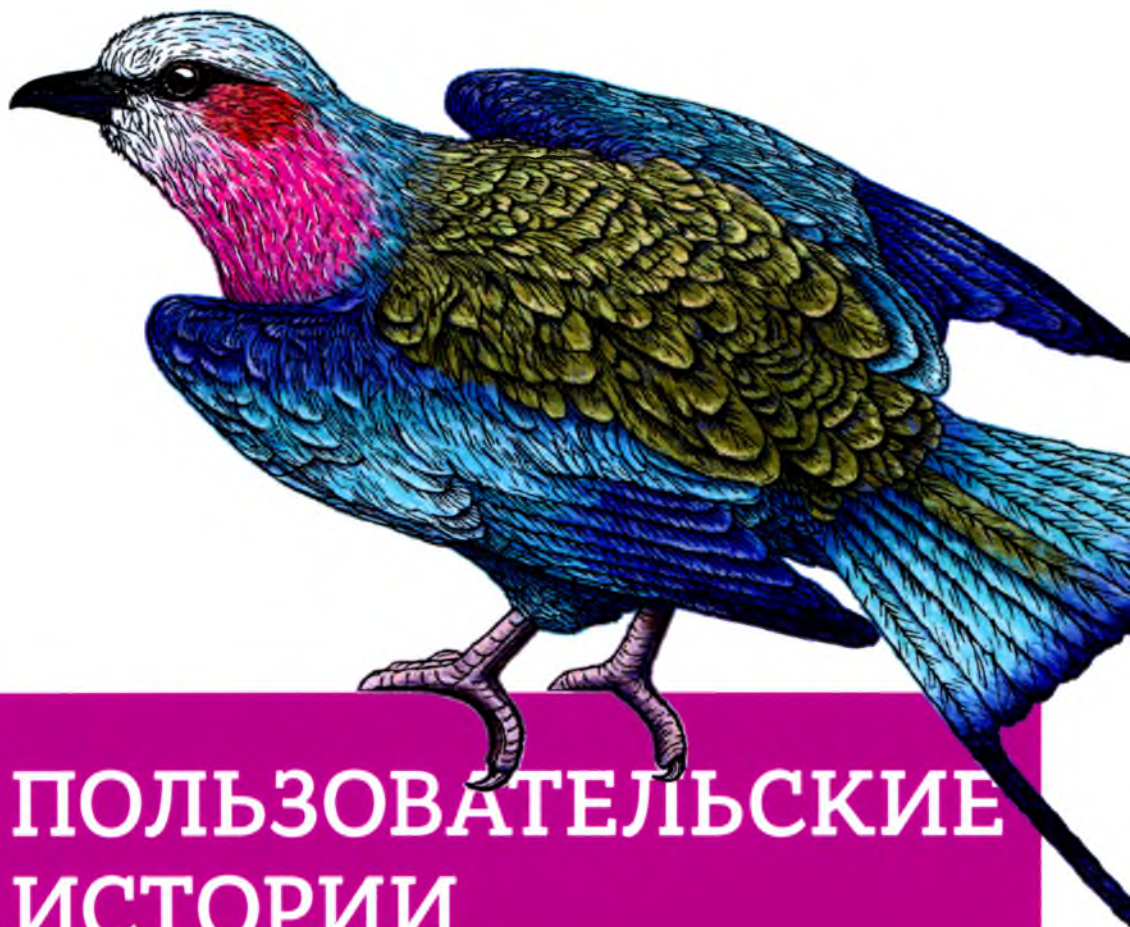


O'REILLY®



ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ
ИСТОРИИ

Искусство гибкой
разработки ПО

 ПИТЕР®

Джефф Паттон

Оглавление

Предисловие Мартина Фаулера	12
Предисловие Алана Купера	14
Предисловие Марти Когана	16
Об авторе	20
Вступление	21
Почему я?	22
Если вы используете истории и страдаете, эта книга — для вас	23
Для кого еще эта книга	24
Используемые соглашения	25
Подзаголовки внутри каждой главы будут подсказывать вам направление темы	25
Как устроена эта книга	25
Построение карт историй с высоты птичьего полета	26
Интуитивное понимание пользовательских историй	26
Лучшие бэклоги	26
Лучшая разработка	27
Сначала прочтите это	28
Игра в испорченный телефон	28
Единое понимание — это невероятно просто	32
Перестаньте пытаться написать идеальную документацию	33
Хорошие документы похожи на фотографии из отпуска	34
Документируйте, чтобы активизировать воспоминания	35
Обсуждайте то, что действительно нужно	36
До и после	36
Суть не в программах	37

Ладно, не только о людях	38
Программируйте меньше	39
Страшные слова на букву «Т».....	41
Вот и всё	42
Глава 1. Общая картина	43
Слово на «А»	43
Истории надо рассказывать, а не писать	45
Изложение истории с начала до конца	46
Гэри Левитт и плоский бэклог	47
Говорите и пишите.....	48
Оформите свою идею.....	50
Опишите своих пользователей и заказчиков	50
Изложите свои истории	52
Займемся вариантами и деталями	55
Глава 2. Планируйте разработать меньше	62
Составление карт помогает достичь единого мнения в больших группах.....	63
Карты помогают вам распознать дыры в истории	67
Всегда слишком много	67
Отделите релиз минимального работоспособного продукта	69
Составьте план релизов	69
Не пытайтесь расставить приоритеты в функциональностях вместо результатов	71
Волшебство? Так и есть.....	71
Почему никто не любит МЖП.....	74
Новый МЖП вообще не продукт!	75
Глава 3. План быстрых исследований	77
Начните с обсуждения перспектив	78
Подтвердите наличие проблемы	79
Прототипируйте, чтобы исследовать.....	80
Критически относитесь к тому, что люди говорят о своих желаниях	81
Разрабатывайте, чтобы исследовать.....	81
Повторяйте до жизнеспособности.....	84
Как делать не надо	85
Эмпирическое обучение.....	86
Ставьте минимальные эксперименты	88
Резюме	89

Глава 4. План своевременного завершения	90
Поделитесь с командой	91
Секрет верной оценки затрат времени	92
Планируйте разработку шаг за шагом	93
Не каждый срез достоин релиза	95
Еще один секрет верной оценки временных затрат	95
Регулируйте свой бюджет	96
Итерации и прирост	101
Дебют, миттельшпиль, эндшпиль	102
Разделите стратегию разработки прямо на карте	103
На самом деле суть в рисках	104
Что теперь?	104
Глава 5. На самом деле вы уже всё умеете!	105
1. Запишите свою историю по одному шагу за раз	105
Задачи — это то, что мы делаем	106
Мои задачи отличаются от ваших	107
Я ориентирован на детали	108
2. Организуйте свою историю	110
3. Исследуйте альтернативные истории	111
4. Уберите всё лишнее, чтобы выделить каркас	113
5. Выделите задачи, необходимые для достижения особенных целей	114
Вот и всё! Теперь вы знаете всё, что важно	116
На самом деле попробуйте — дома или на работе	116
На карте настоящее, а не будущее	118
Испробуйте метод в реальности	119
С программами труднее	120
Карта только начало	121
Глава 6. Реальные примеры применения историй	126
Убийственно простая идея Кента	126
Просто — не значит легко	128
Рон Джеффрис и три «П»	129
1. Пишем	130
2. Проговариваем	130
3. Подтверждаем	131
Слова и картинки	131
Вот и всё	133

Глава 7. Как нужно рассказывать истории	134
Классный шаблон Soapextra	134
Шаблонные зомби и снегоочиститель	139
Чек-лист: о чем говорить	141
Сделайте «фото из отпуска»	144
Придется о многом позаботиться	145
Глава 8. Не бросайте на карту всё	146
Разные люди, разные обсуждения	146
Нам понадобится карточка побольше	147
Борьба и единство радиатора и морозилки	150
Эта штука здесь не поможет!	152
Выработка единого понимания	153
Запоминание	154
Трекинг	155
Глава 9. Карточка — только начало	157
Разрабатывайте, держа в голове ясную картину	157
Заложите традицию устного рассказа	159
Следите за результатами своей работы	160
Это не для вас	162
Разрабатывайте, чтобы изучать	163
Не только программы	164
Планируйте изучение и учитесь планировать	164
Глава 10. Истории готовят как торты	165
Начните с рецепта	165
Разделим торт на части	167
Глава 11. Как дробить камни	171
Размер имеет значение	171
Истории похожи на камни	173
Эпики — большие камни, которыми иногда кидаются в людей	174
Группу историй организует тема	175
Забудьте все эти термины и сконцентрируйтесь на изложении историй	176
Начните с возможностей	177
Найдите минимально жизнеспособное решение	178
Погрузитесь в детали каждой истории во время разработки	180
Продолжайте обсуждать в процессе разработки	181
Оценивайте каждую часть	182
Оценивайте с участием пользователей и заказчиков	184

Оценивайте вместе с ключевыми партнерами	185
Выпустите релиз и продолжайте оценивать	186
Глава 12. Берем в руки камнедробилку	188
Для успешной работы ключевой команде нужна помощь многих других	191
Three Amigos	192
Владелец продукта как продюсер	195
Это сложно	196
Глава 13. Начните с возможностей	198
Обсуждайте свои возможности	198
После анализа: выбрасываем или продолжаем думать	199
Возможность не должна быть эвфемизмом	204
Карты историй и возможности	204
Не бойтесь риска	210
Глава 14. Выработывайте единое понимание с помощью исследований	211
Суть исследований не в создании программных продуктов	211
Четыре необходимых шага исследования	213
1. Сформулируйте идею	213
2. Поймите заказчиков и пользователей	213
3. Визуализируйте свое решение	216
4. Минимизируйте объем работы и составьте план	225
Действия, обсуждения и артефакты в исследовании	228
Цель исследования — выработка единого понимания	229
Глава 15. Эмпирическое обучение через исследование	230
Большую часть времени мы ошибаемся	230
Старые недобрые времена	232
Эмпатия, фокус, формулировка, прототип, тестирование	233
Хороший инструмент в неумелых руках	236
Короткие циклы с эмпирическим обучением	238
Как метод мышления Lean Startup меняет дизайн продукта	239
Начните с догадок	240
Определите рискованные предположения	240
Дизайн, реализация и небольшие проверки	241
Получайте обратную связь из тестирования с пользователями и заказчиками	244
Пересмотрите свое решение и предположения	244
Истории и карты историй	245

Глава 16. Огранка, полировка, разработка	246
Карточки, обсуждения, много карточек, много обсуждений.....	246
Огранка и полировка	247
Проведение семинаров по историям.....	247
Планирование спринта или итерации	250
В толпе не может быть сотрудничества	253
Важность компактности	255
Используйте карту историй во время разработки	260
Используйте карту для визуализации прогресса	261
Используйте простые карты во время семинаров по историям	262
Глава 17. Истории — это нечто вроде астероидов	266
Обратная сборка разбитых камней.....	268
Не перестарайтесь, составляя карты.....	270
Не волнуйтесь по пустякам.....	270
Глава 18. Извлекайте уроки из всех своих разработок	272
Оцените свою командную работу	272
Оцените свою работу с помощью других сотрудников организации	275
Достаточно.....	278
Учитесь у пользователей	279
Извлекайте уроки из пользовательских релизов.....	279
Результаты по расписанию.....	280
Используйте карты для оценки готовности релиза	281
Конец или не конец?	283
Благодарности	284