

▶ Postup práce s požadavky



▶ Reqts development

- ▶ Elicit
- ▶ Analyze, Negotiate
 - potential → stable requirements
- ▶ Document
- ▶ Review
 - baselined requirements

▶ Reqts management

- ▶ Change management

► Typy požadavků



- Business reqts
 - Vize a rozsah projektu
- User (funkční) reqts
- Business rules, Constraints
- Extra-functional
 - vlastnosti
- System reqts
- Contractual, legal, ...

Příklad:
business rules



▶ **Vize produktu: kostra**

▶ **Popis problému a účelu**

- smysl a účel cílového produktu
- obchodní příležitost, důvod ekonomické návratnosti

▶ **Přehled stakeholders**

- kdo jsou zájemci o systém, typy uživatelů
- (potenciální konkurence)

▶ **Přehled očekávaných schopností a funkcí produktu**

- popis, kvalitativní charakteristiky, priority
- stručný výčet bez detailů

▶ **Omezení, standardy, závislosti**

- vztahující se k projektu

▶ **(Rámec plánu projektu)**

- časový rozsah, plánované verze / vydání

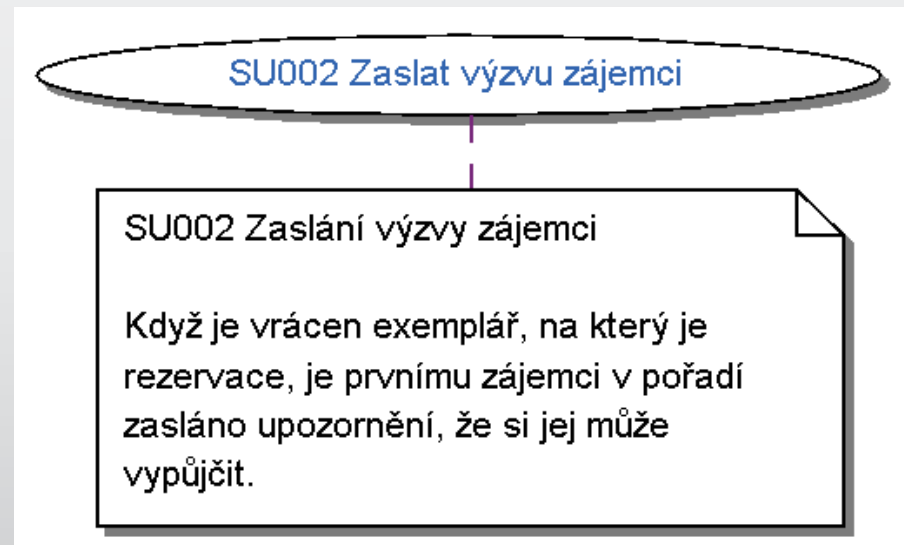
Příklad: Wiegiers



▶ Základní popis případu užití

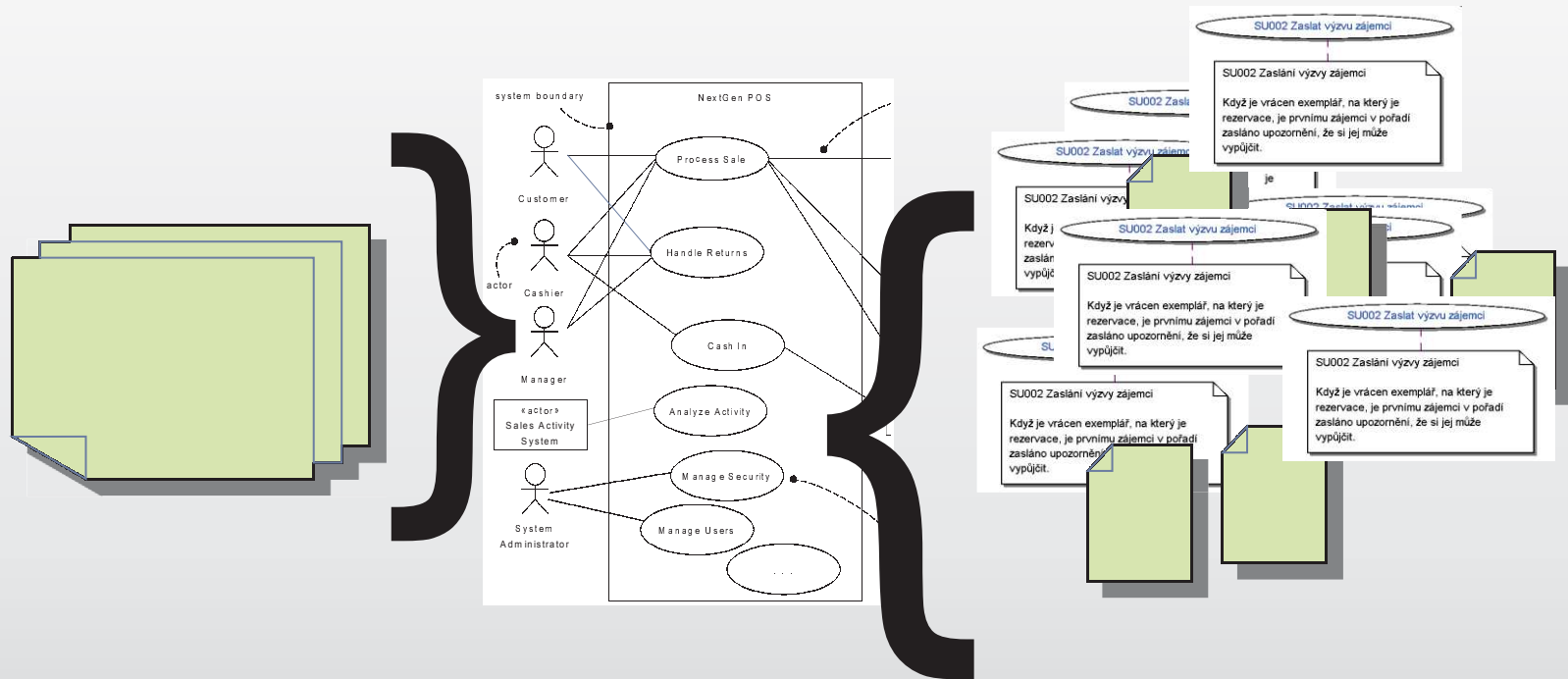
... ve fázi shromažďování požadavků:
základní popis dané funkce aplikace

- ▶ Název (+ ID)
- ▶ Stručný popis – 1 věta
- ▶ Případně
 - ▶ Základní kroky postupu pro klíčové PU
 - ▶ Odkazy na zdrojové informace



► Obrysy požadavků s případy užití

- Charakteristiky aktérů
- Model užití



- Jeden dokument (diagram jako „obsah“) nebo informace v UML nástroji

► Forma: User Story



► Co uživatel od systému očekává a proč

► Obsah

- název
- stručný popis
- důležitost

► Způsob zápisu

- karta
- položka v ALM nástroji

173

As a student I want to purchase
a parking pass so that I can
drive to school

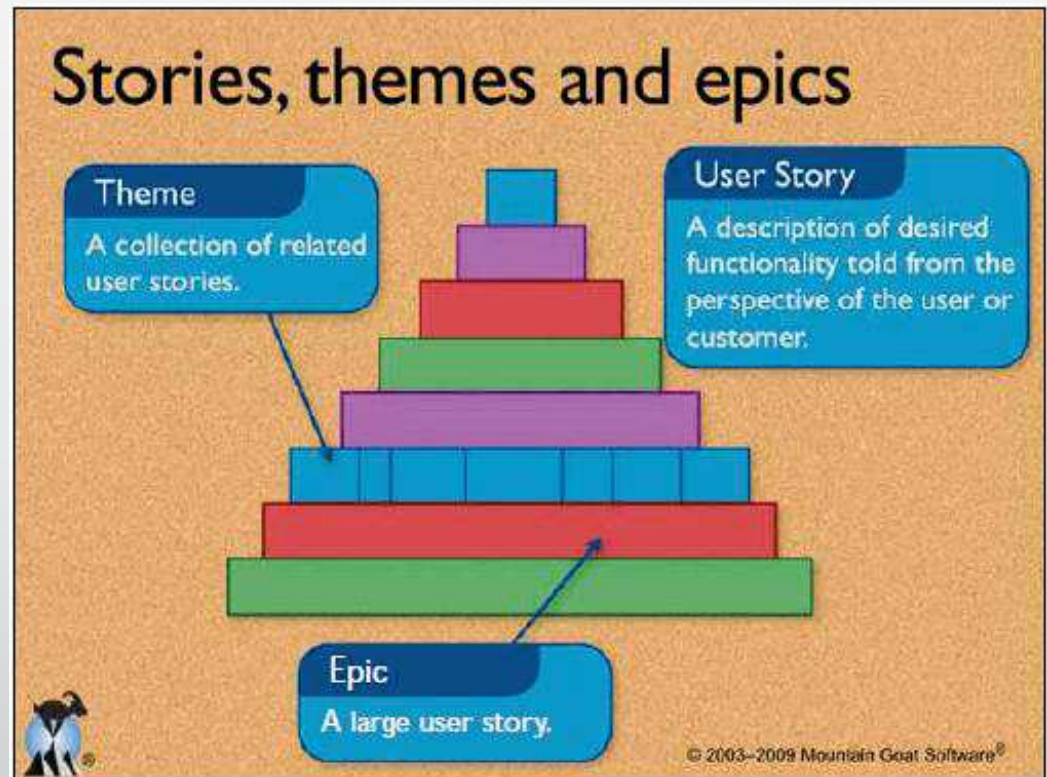
Priority: ~~High~~ Should
Estimate: 4

<http://www.agileconnection.com/article/how-do-i-write-requirements-using-stories-and-acceptance-criteria-part-one>
<http://www.agilemodeling.com/artifacts/userStory.htm>

► Obrysy požadavků agilně: Backlog



- Product Backlog = základní struktura
 - obsahuje epics, stories
 - just-in-time zpřesňování (příští iterace)
- Nejen požadavky
 - viz Plánování



► Obrysy základních struktur s UML: doménový diagram

