



USE CASE 2.0

Wissenschaftliche Vertiefung

Lukas Ruckwied

Softwaretechnik und Medieninformatik

22.01.2016

AGENDA

1. Idee

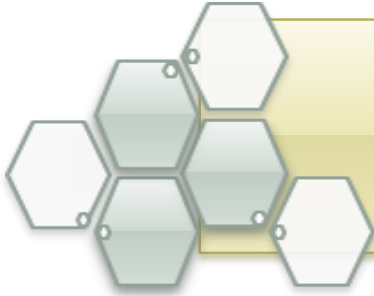
2. Use Case Slice

3. Einbindung von Use Case 2.0 in Scrum

4. Vergleich zu User Story Mapping

5. Bewertung

1. IDEE



„A **big picture** helps communicate effectively with users, it helps everyone involved avoid building unnecessary features, and it provides an orientation for a coherent user experience (Jeff Patton).“



Ivar Jacobson,
Ian Spence,
Kurt Bittner
2011

Problem von agilen Methoden:
Kontextverlust der Fragmente

1.
Idee

2.
Use Case Slice

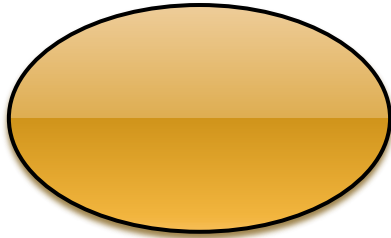
3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

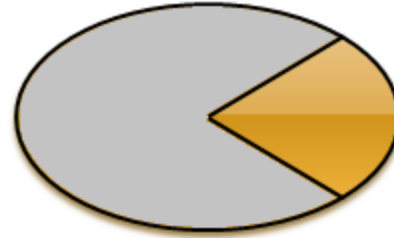
1. IDEE

Use Case



- System Vision
- Kontextwahrung durch Use Case-Diagramm des Systems

Use Case Slice



- Planungseinheit
- leichtgewichtig
- anpassbar
- vielseitig

Fragmentieren eines schwergewichtigen Use Case

1.
Idee

2.
Use Case Slice

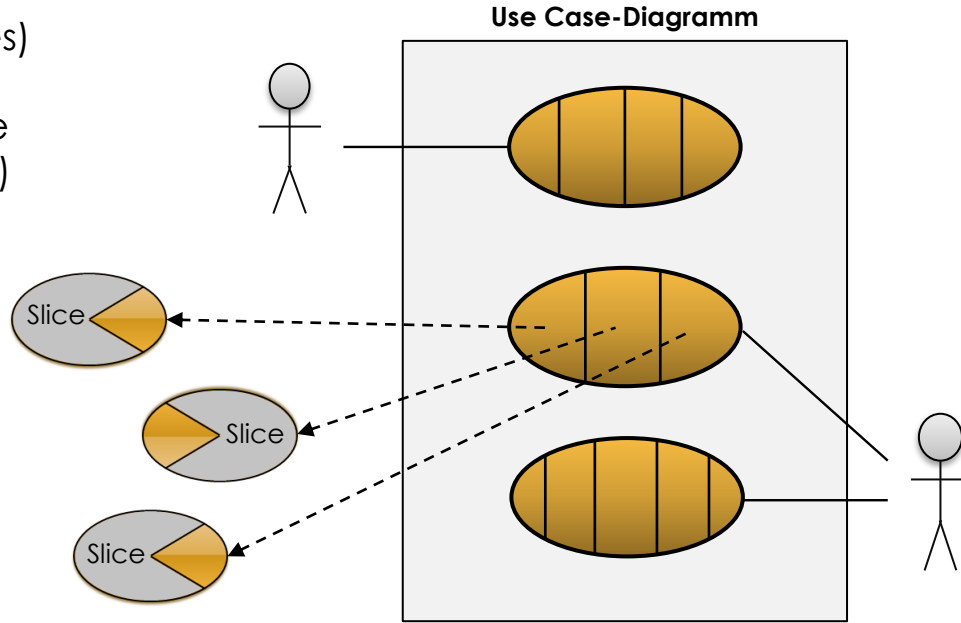
3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

1. IDEE

- Fragmente (Slices) sind in die Gesamtsicht (Use Case-Diagramm) eingebettet



(Slices nicht nach UML-Notation)

Shared Understanding der System View

1.
Idee

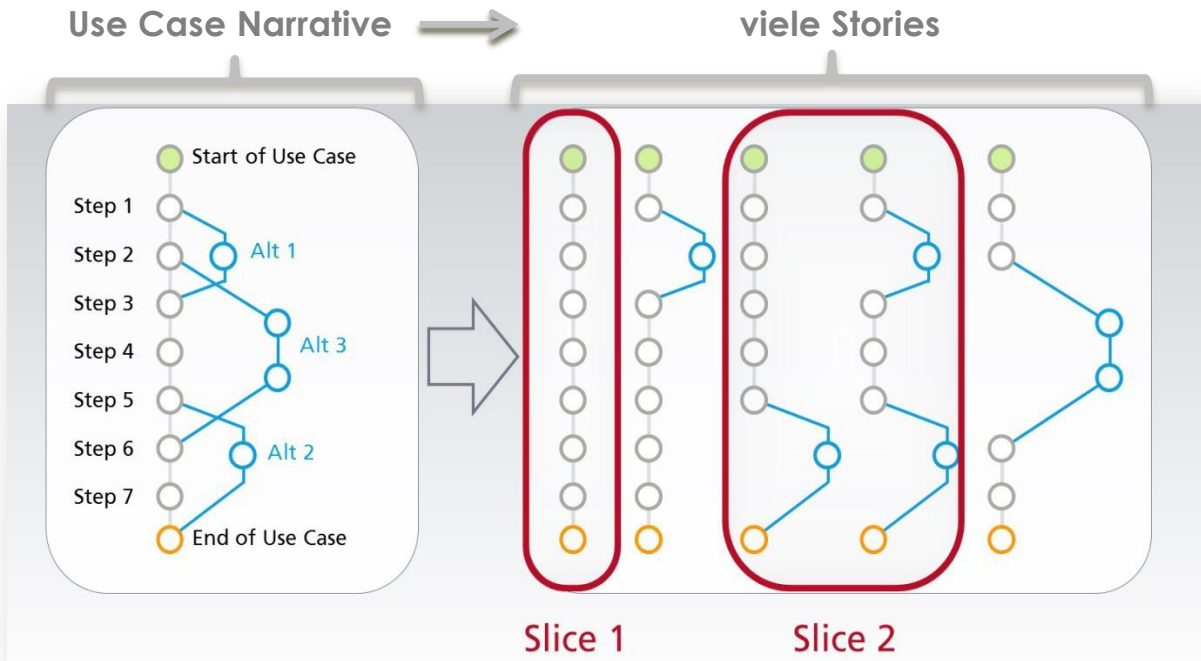
2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

1. IDEE



Bildquelle: Ein ungehobener Schatz, Meseberg



Schneiden entlang der Abläufe im Normalfall

1.
Idee

2.
Use Case Slice

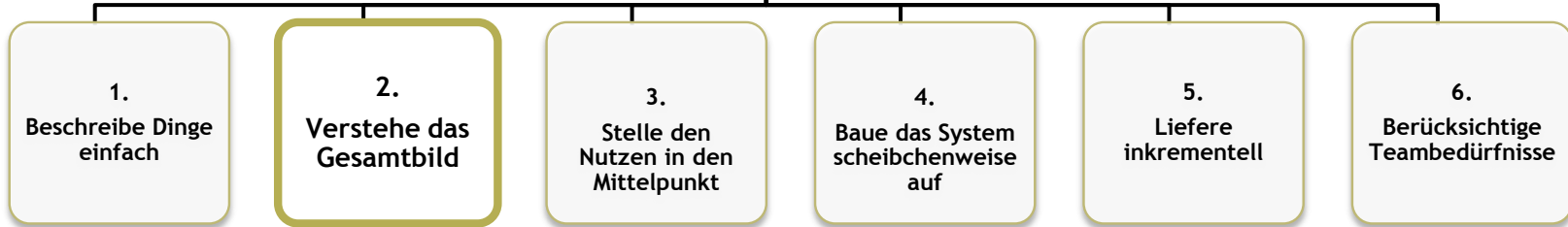
3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

1. IDEE

Use Case 2.0



Prinzipien von Use Case 2.0

1.
Idee

2.
Use Case Slice

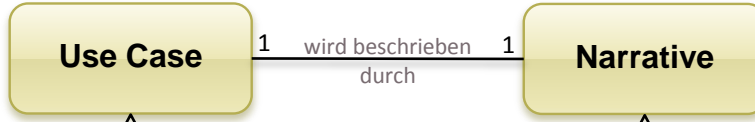
3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

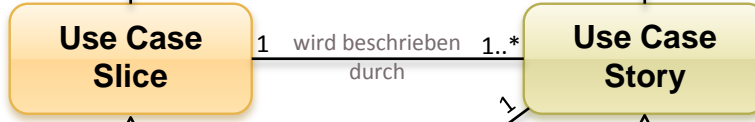
2. USE CASE SLICE

Gesamtsicht auf das System durch das Use Case-Diagramm.



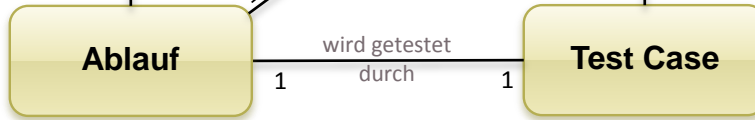
Erzählt viele Stories und umfasst damit alle Abläufe eines Use Case.

Zentrales Planungsinstrument von Use Case 2.0

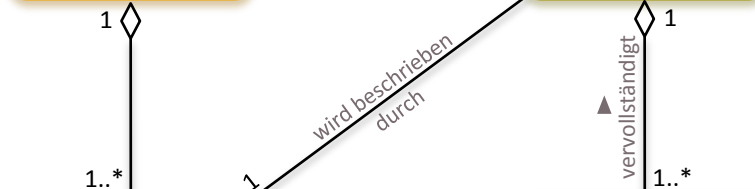


Spezifizieren einen geforderten Nutzen eines Ablaufs bzw. mehrere Abläufe.

Der Slice zugeordnete Ablauf eines Use Case



Akzeptanzkriterium, testet auf Lauffähigkeit der Slice



Zusammenhänge der Spezifikationen bei Use Case 2.0

* Eigener Entwurf

1.
Idee

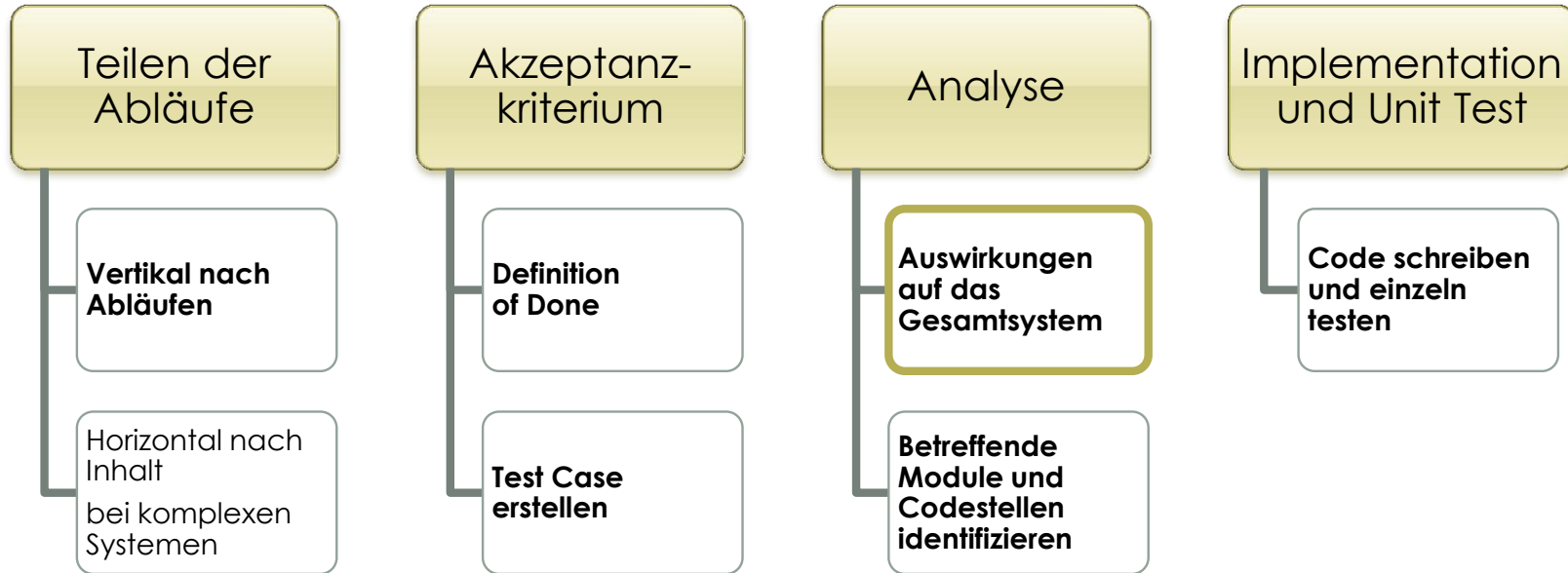
2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

2. USE CASE SLICE

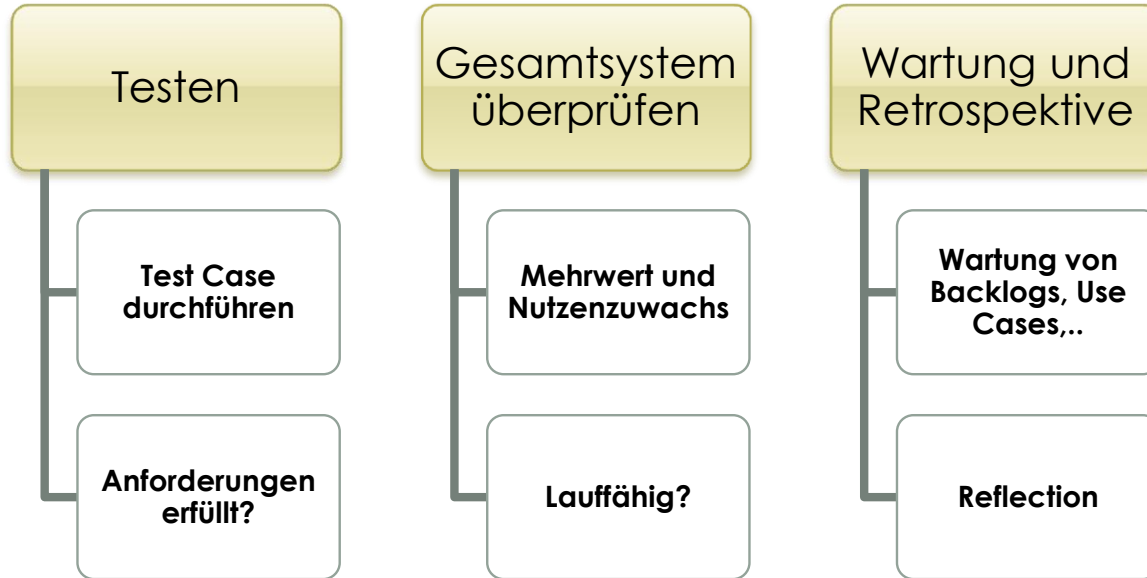


1. Idee
2. Use Case Slice
3. Einbindung
4. Vergleich
5. Bewertung

Entwicklungsschritte zur Umsetzung von Use Case 2.0



2. USE CASE SLICE



Entwicklungsschritte zur Umsetzung von Use Case 2.0



1.
Idee

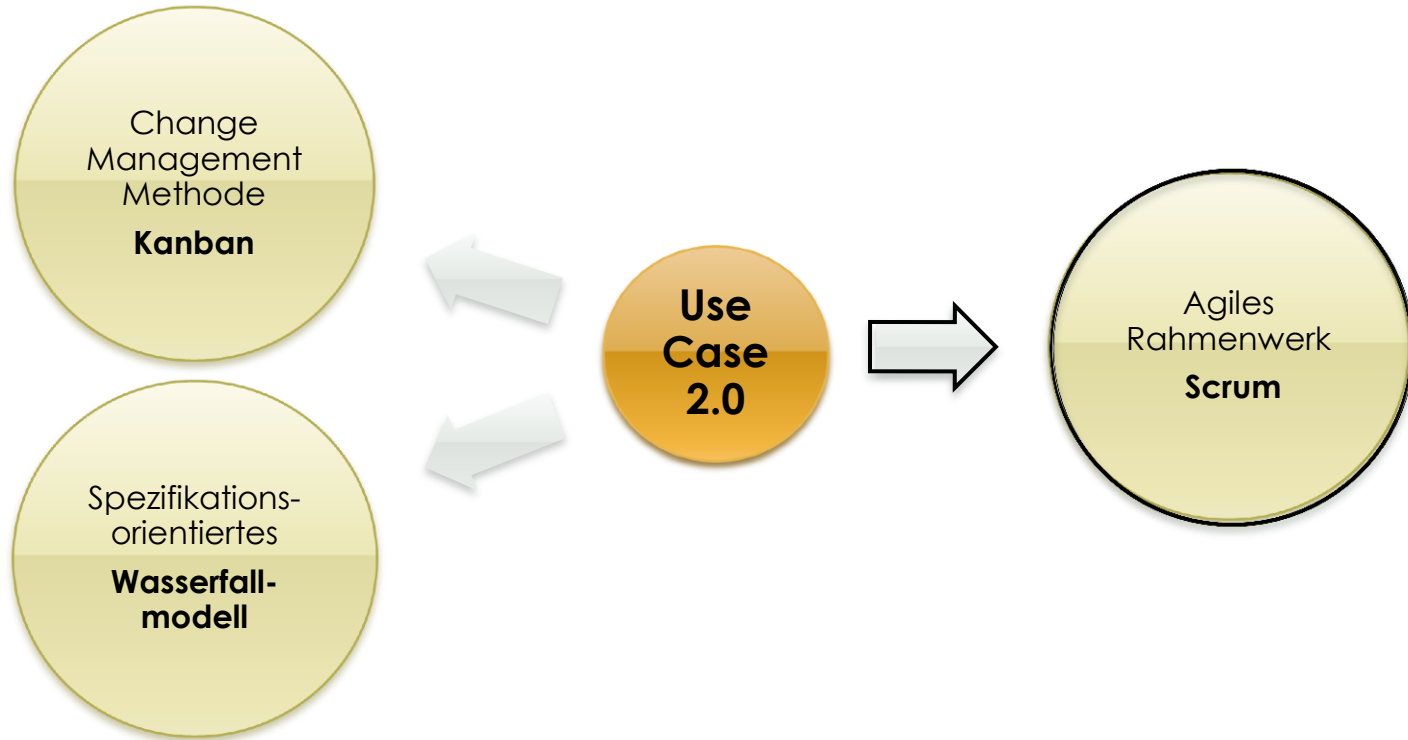
2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

3. EINBINDUNG VON USE CASE 2.0 IN SCRUM



Verwendung bei unterschiedlichem Vorgehen

1.
Idee

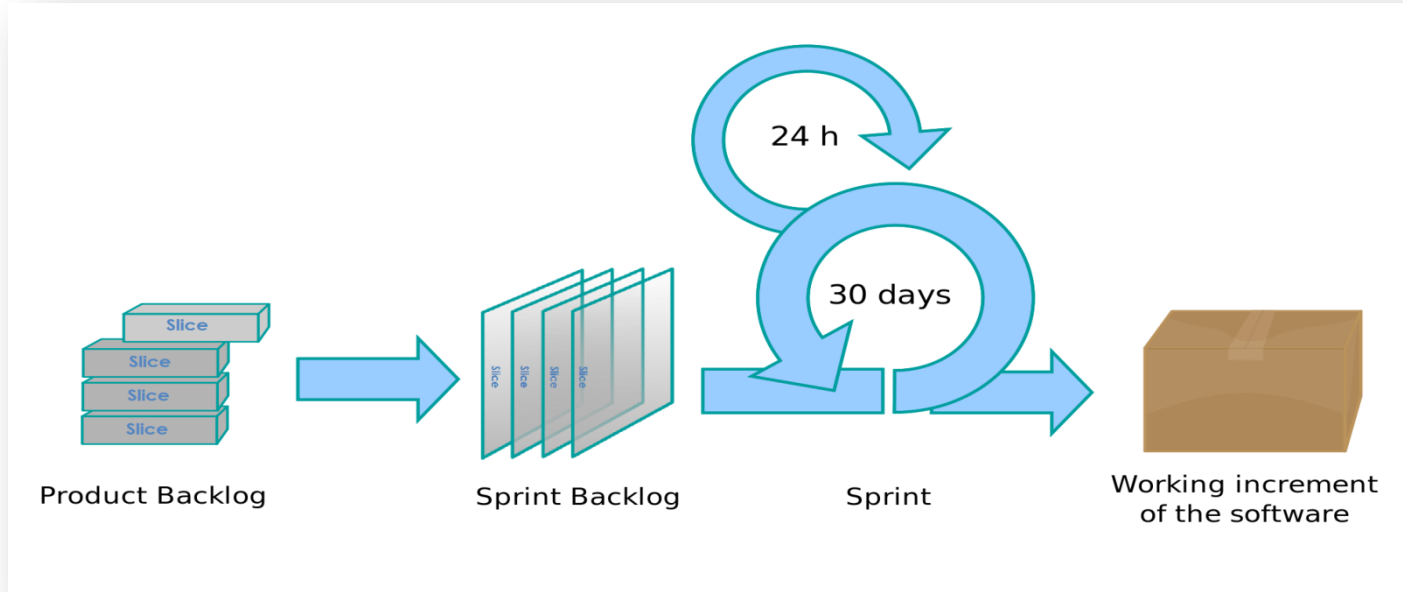
2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

3. EINBINDUNG VON USE CASE 2.0 IN SCRUM



Bildquelle: vgl. <http://der-shopstart.de/wie-wir-unsere-prozesse-mit-scrum-im-kleinen-team-organisieren>, Schaller

Use Case Slice als Backlog Item

1.
Idee

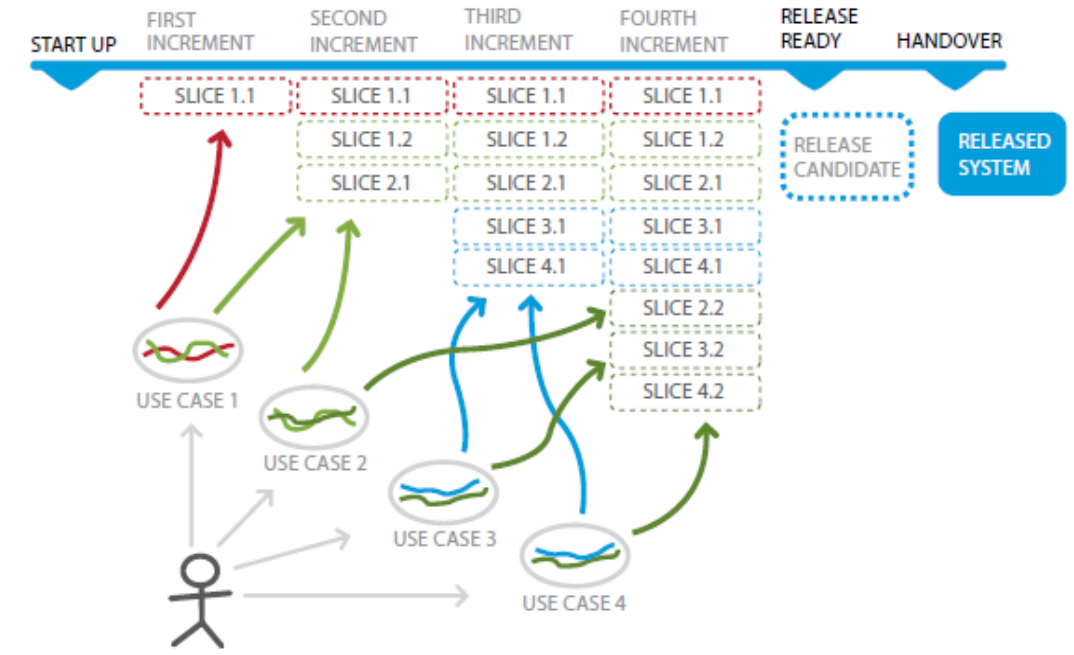
2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

3. EINBINDUNG VON USE CASE 2.0 IN SCRUM



Bildquelle: vgl. Use-Case 2.0 The Guide to Succeeding with Use Cases, Jacobson

Auslieferung in verschiedenen Inkrementen

1.
Idee

2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

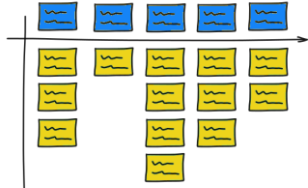
5.
Bewertung

4. VERGLEICH ZU USER STORY MAPPING

User Stories

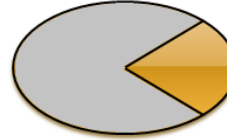


User Story Mapping

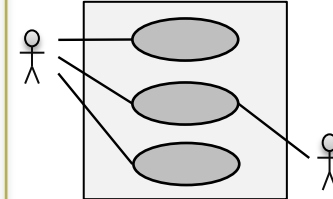


- System Vision **muss mühsam erarbeitet werden**
- Gesamtsicht auf das System **muss erarbeitet werden**
- Anpassbare Planungseinheit

Use Case Slice



Use Case-Diagramm



- System Vision **vorhanden**, wenn Use Case-Diagramm erstellt
- Gesamtsicht auf das System **vorhanden**
- Anpassbare Planungseinheiten

Gesamtsicht und Vision bei Use Case 2.0 schon vorhanden

1.
Idee

2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

5. BEWERTUNG

- Zusätzlicher Aufwand durch das Zurückführen der Slices zum zugehörigen Use Case (Aufwand weniger groß als bei User Story Mapping)
- Noch wenig verbreitet
- Jacobsons Verkauf der Technik erzeugt Unklarheiten und ist nicht zu Ende gedacht

Schwächen

1.
Idee

2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung

5. BEWERTUNG



- **Sicht auf das System durch das Use Case-Diagramm des Systems**
- Technik der Use Cases (1.0) weltweit erprobt
- Kleine Planungseinheiten (Slices) für iterative Entwicklung geeignet
- Komplexität einschätzbar
- Einfache Aufwandsabschätzung
- Fortschritt immer sichtbar
- Vielseitig einsetzbar

Stärken

1.
Idee

2.
Use Case Slice

3.
Einbindung

4.
Vergleich

5.
Bewertung



VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT

Use Case 2.0

Wissenschaftliche Vertiefung

Lukas Ruckwied

22.01.2016

Softwaretechnik und Medieninformatik