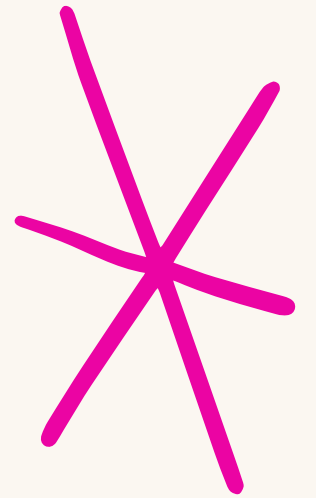


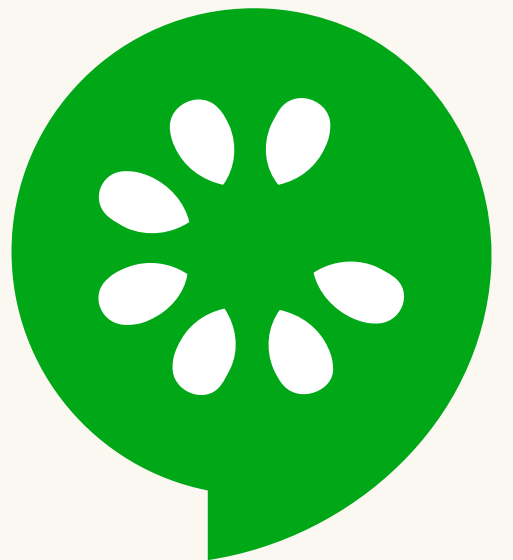
By Sawssen Amri

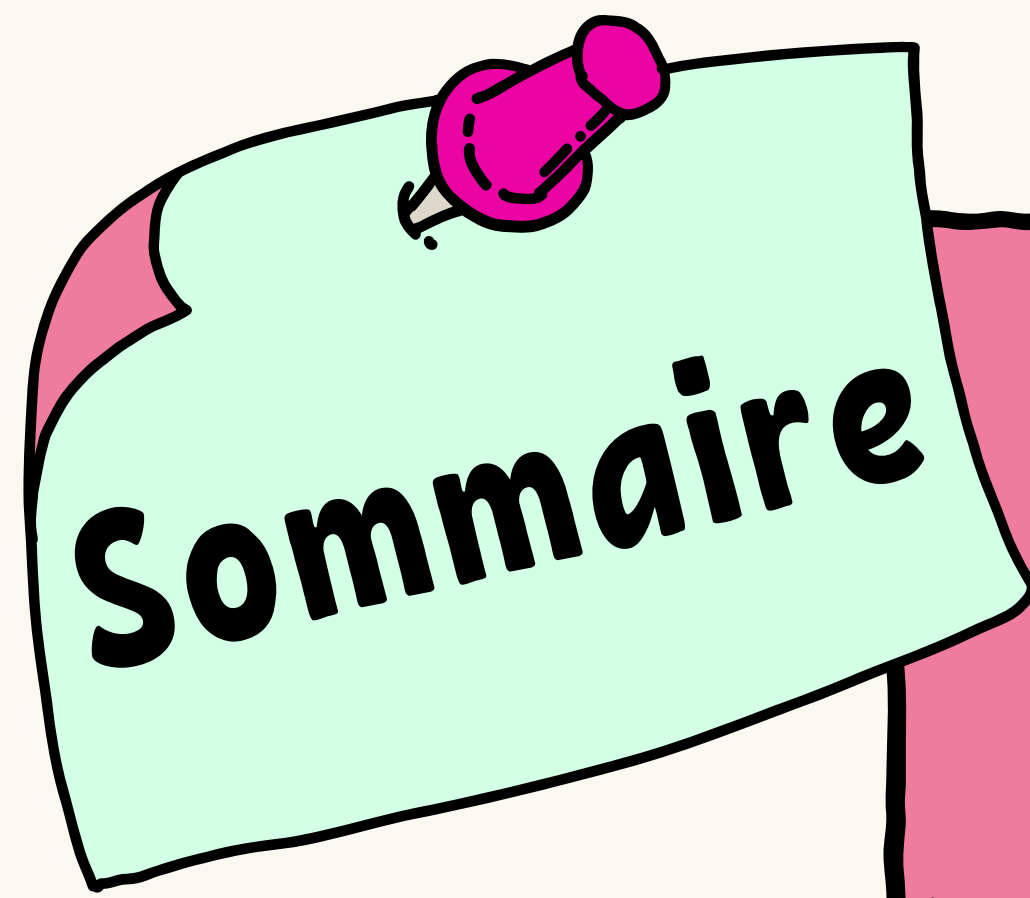


Gherkin



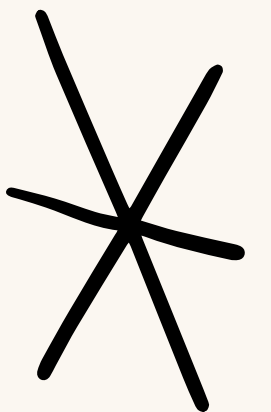
KEYWORDS





Sommaire

1. Feature
2. Scenario
3. Steps
4. Background
5. Scenario Outline
6. Rule



Feature

Background

Rule

Scenario

And

Given

Then

But

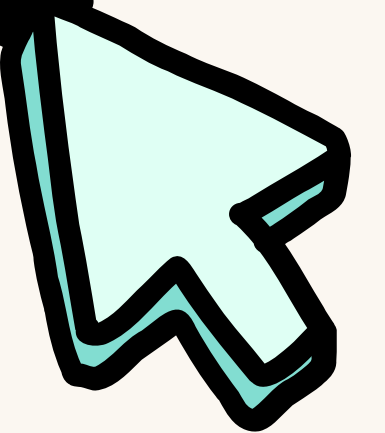
When

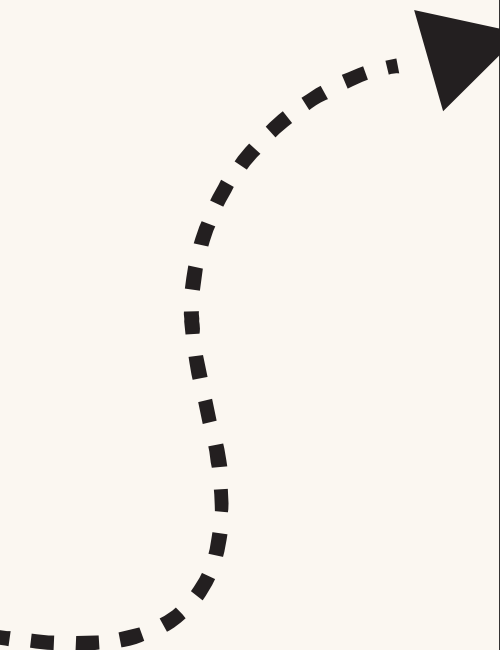
Scenario Outline

Scenarios

Gherkin utilise un ensemble de mots-clés (Keywords) spéciaux pour donner structure et signification aux spécifications exécutables.

Introduction





Le 1er “Keyword” principal dans un document Gherkin doit toujours être “Feature**”, suivi de “ : ” et d'un texte court décrivant la fonctionnalité.**



1.FEATURE



Le but du mot-clé "Feature" est de fournir une description de haut niveau d'une fonctionnalité logicielle et de regrouper les scénarios associés.

Feature name

Tag

@something

Feature : Guess the word

Description
optional

The word guess game is a turn-based game for two players.
The Maker makes a word for the Breaker to guess.

Scenario: Maker starts a game

Exemple

Example = Scenario

Ceci est un exemple concret illustrant une règle métier. Il est composé de plusieurs étapes.



2. SCENARIO



“Il est recommandé de limiter chaque scenario à 3 à 5 étapes.”

Les Scenarios suivent une structure similaire :

- Présentez un contexte initial (Étapes **Given**)
- Décrivez un événement (Étapes **When**)
- Indiquez un résultat attendu (Étapes **Then**)

Chaque étape commence par un "Keyword":

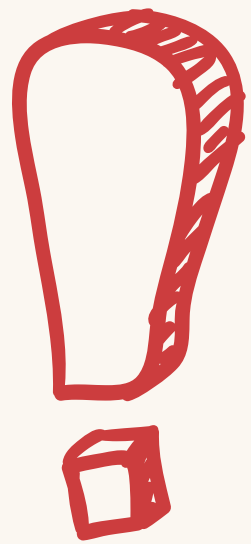
Given, When, Then, And, ou But.



3.STEPS

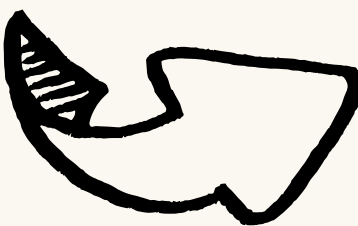
Cucumber exécute chaque étape d'un scénario séquentiellement, dans l'ordre où elles sont écrites.

Lors de l'exécution d'une étape, Cucumber recherche une "Step Definition" correspondante.



Les "Keywords" ne sont pas pris en compte lors de la recherche d'une "Step Definition".

Par conséquent, il n'est pas possible d'avoir une étape Given, When, Then, And ou But avec le même libellé qu'une autre étape.



Cucumber considère les étapes suivantes comme des doublons :



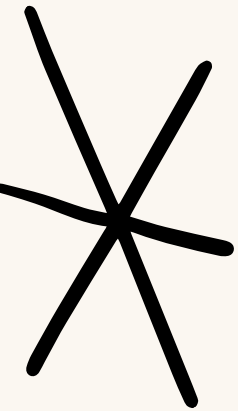
Given there is money in my account

Then there is money in my account

Cela peut sembler être une limitation, mais cela vous oblige à trouver un langage de domaine moins ambigu et plus clair :

Given my account has a balance of £430

Then my account should have a balance of £430



Exemple

Given

Le but des étapes *Given* est de mettre le système dans un état connu avant que l'utilisateur (ou le système externe) ne commence à interagir avec le système (dans les étapes *When*).

Exemples:

- ***Given* Mickey and Minnie have started a game**
- ***Given* I am logged in**
- ***Given* Joe has a balance of £42**

**Défini le
contexte initial
du système**

Préconditions

GIVEN

**Configuration
du Système**

**Utilise des
termes en
passé**



When

Les étapes **When** servent à décrire un événement ou une action, qu'il s'agisse d'une interaction d'une personne avec le système ou d'un événement déclenché par un autre système.

Exemples:

- **When** the user clicks the "Submit" button
- **When** the system receives a login request
- **When** the sensor detects motion

Then

Les étapes **Then** sont utilisées pour décrire un résultat attendu:

La “Step Definition” d'une étape **Then** devrait utiliser une assertion pour comparer **le résultat réel** au **résultat attendu**

Exemples:

- **Then** Receive an invitation
- **Then** Card should be swallowed
- **Then** the confirmation email is sent to the user.

And, But

"And" et "But" rendent le Scenario plus structuré et fluide en remplaçant les "Given" successifs ou "Then" avec des And et des But.

syntaxe SANS "And" et "But"

Scenario : Multiple Givens

Given one thing

Given another thing

Given yet another thing

When I open my eyes

Then I should see something

Then I shouldn't see something else

syntaxe AVEC "And" et "But"

Scenario : Multiple Givens

Given one thing

And another thing

And yet another thing

When I open my eyes

Then I should see something

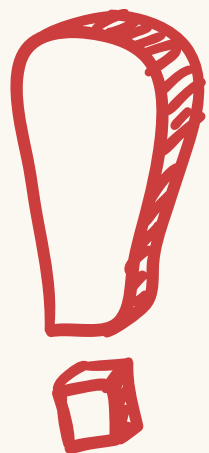
But I shouldn't see something else

Il arrive parfois que vous ayez à répéter les mêmes étapes **Given** dans tous les scénarios d'une fonctionnalité.

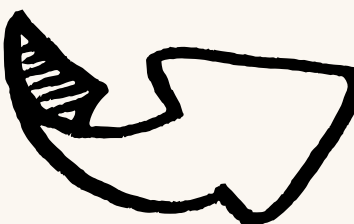


4. BACKGROUND

Puisqu'elles se répètent dans chaque scénario, cela indique que ces étapes ne sont pas essentielles pour décrire les scénarios ; ce sont des détails incidentels. Vous pouvez littéralement déplacer ces étapes **Given** à l'arrière-plan, en les regroupant sous une section "**Background**".



un "Background" peut contenir une ou plusieurs étapes **Given**, qui sont exécutées avant chaque scénario, mais après tous les hooks Before.





Feature: User Authentication

Background:

Given I am on the login page

And I have entered my username and password

Scenario: Successful login

When I click the login button

Then I should be redirected to the dashboard

Scenario: Forgotten password

When I click the forgotten password link

Then I should see a password reset form



Exemple



5. SCENARIO OUTLINE

Scenario Outline = Scenario Template

Le Keyword “**Scenario Outline**” peut être utilisé pour exécuter le même scénario plusieurs fois, avec différentes combinaisons de valeurs.



SANS Senario Outline

Scenario: eat 5 out of 12

Given there are 12 cucumbers

When I eat 5 cucumbers

Then I should have 7 cucumbers

Scenario: eat 5 out of 20

Given there are 20 cucumbers

When I eat 5 cucumbers

Then I should have 15 cucumbers

AVEC Senario Outline

Scenario Outline: eating

Given there are <start> cucumbers

When I eat <eat> cucumbers

Then I should have <left>
cucumbers

Examples:

start	eat	left	
12	5	7	
20	5	15	


Exemple



Le mot-clé "**Rule**" (optionnel) fait partie de Gherkin depuis la version 6.



6.RULE

- Le but de keyword "**Rule**" est de représenter une règle métier qui doit être implémentée.
 - Une "**Rule**" est utilisée pour regrouper plusieurs scénarios qui appartiennent à cette règle métier
 - Une "**Feature**" peut avoir plusieurs "**Rule**", mais chaque "**Rule**" peut avoir une seule "**Backgroun**".
- 

Feature: User Management

Rule: Creating a user

As an administrator

I want to be able to create a new user

Scenario: Creating a user successfully

Given I am logged in as an administrator

When I create a new user with the name "John" and email "john@exp.com"

Then The user "John" is successfully created

Scenario: Creating a user with an existing email

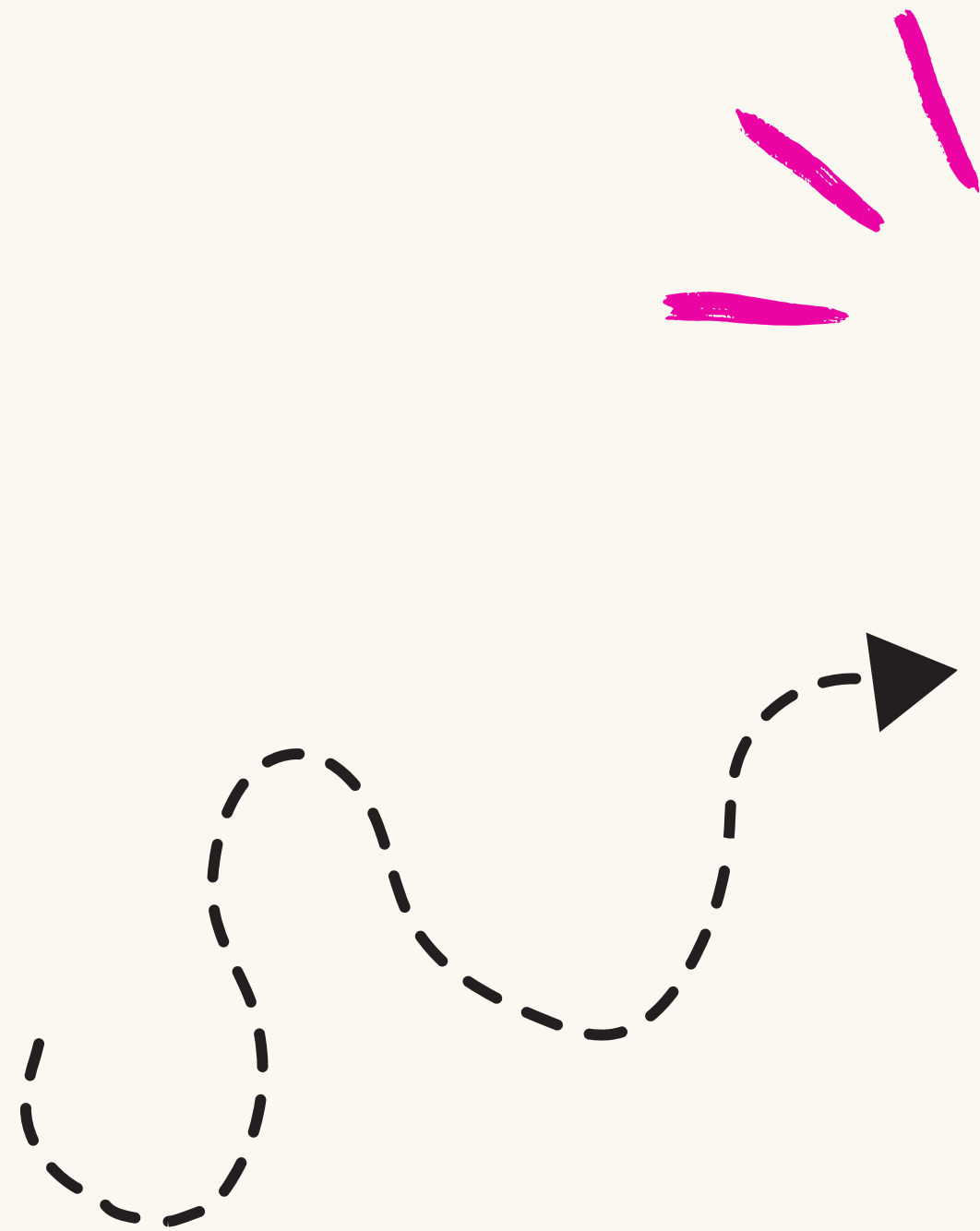
Given I am logged in as an administrator

And A user with the email "john@example.com" already exists

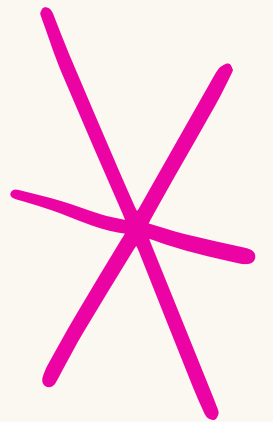
When I create a new user with the name "John" and email "john@exp.com"

Then I receive an error message indicating that the email is already in use

Example



**THANK
YOU!**



Sawssen Amri
sawssen.amri@yahoo.com