|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Slide de diapositivas (Títulos)** | | |
| **Indicaciones** | * Título o subtítulo de la temática que se aborda * Colocar una breve descripción del tema que se aborda en el slide * Colocar el texto que va en cada diapositiva según el formato instruccional * Máximo 8 slide | |
| **Título** | ***Behaviour Driven Development (BDD)*** | |
| **Texto descriptivo** | A continuación, se presentan dos escenarios derivados de la historia de usuario especificada | |
| **Título** | **Texto** | **Imagen (obligatoria)** |
| El desarrollo dirigido por  comportamiento (BDD) | El objetivo de BDD es que las historias de usuario dirijan el  desarrollo del proyecto *software*. Ademas, BDD permite comprobar  que el software implementado cumple con la funcionalidad requerida.   * **Un ejemplo muy sencillo es el siguiente:** primero definimos la característica o funcionalidad a implementar en la historia de usuario. * **Característica:** un usuario quiere acceder a una plataforma web universitaria para descargar sus apuntes. | Mano usando una computadora portátil con pantalla virtual y documento para aprobar en línea el concepto de gestión de ERP y garantía de calidad sin papel  <https://www.freepik.es/foto-gratis/mano-usando-computadora-portatil-pantalla-virtual-documento-aprobar-linea-concepto-gestion-erp-garantia-calidad-papel_24755711.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=fc5a1c35-6be3-4494-bcd4-7bad753f6442> |
| Primer escenario | * El usuario entra correctamente. * Tiene un email y una contraseña. * Verifica que el nombre de usuario existe. * Verifica que la contraseña es correcta. * El usuario puede acceder a su cuenta, su información y puede descargar sus apuntes. | Formulario de iniciar sesión colorido creativo  <https://www.freepik.es/vector-gratis/formulario-iniciar-sesion-colorido-creativo_1510697.htm#fromView=search&page=1&position=2&uuid=c860672c-da28-4565-a6b4-4a12c08649aa> |
| Segundo escenario | * El usuario no recuerda la contraseña * Tiene un email * Cuando el usuario hace clic en: "No recuerdo la contraseña" * Luego el usuario inserta su email. * Posteriormente el email existe. * Se envía un correo de verificación. * Y el usuario debe validar el enlace. * Y el usuario debe insertar nueva contraseña. * El usuario tiene que volver a entrar con su nueva contraseña. * Se ejecuta primer escenario. | Mujer confundida olvidando su ilustración de contraseña para página web  <https://www.freepik.es/vector-premium/mujer-confundida-olvidando-su-ilustracion-contrasena-pagina-web_8152390.htm#fromView=search&page=1&position=32&uuid=88d9f14a-7fe7-48e7-9101-7dafb30902c7> |
| *Frameworks* de BDD por lenguaje | Una vez definida, BDD utiliza herramientas para convertir esta historia de usuario en código. Para ello se utilizan "contenedores" o *frameworks;* hay tantos contenedores como lenguajes de programación. Normalmente están  disponibles para la mayoría de los lenguajes de programación. A continuación, se muestran algunos:   |  |  | | --- | --- | | **Lenguaje** | **Framework** | | Javascript | Concordion, JDave y Easyb | | Ruby | Jasmine | | Phyton | Cucumber | | PHP | BeHave | | Java | Behat y Kanlan | | No aplica |