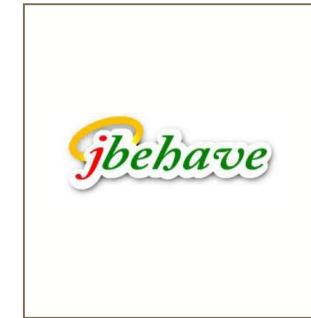


CUCUMBER

Prácticas de Automatización de Pruebas

Herramientas BDD

- ▶ En el mercado existe gran variedad de herramientas y frameworks que ofrecen implementaciones a través de notación Gherkin algunos ejemplos son: Behat(PHP), Specflow(.NET), Cucumber(Java, Ruby), Jbehave(Java).
- ▶ Se elige entonces Cucumber, debido a que es una herramienta más nueva que Jbehave y a pesar de eso tiene una excelente documentación, además soporta Java 8 y su comunidad es más extensa y más activa.



CUCUMBER

- ▶ Es Cucumber es una herramienta de software que los automatizadores utilizan para probar un software. esta escrita en Ruby pero puede ser utilizado para probar código escrito tanto en Ruby como en otros lenguajes, incluyendo Java, C#, Python, .NET, Flex y muchas otras.
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=l5mHYaHUDq8>

• Básicamente, lo que hace **Cucumber** es transformar una especificación bajo **Gherkin** en un lenguaje de programación, creando el esqueleto de lo que típicamente será una prueba, ya en un lenguaje de alto nivel.



CUCUMBER

- ▶ Los archivos de Cucumber deben tener extensión **".feature"**.
- ▶ Cada feature puede estar compuesto por un Background (opcional si se requieren pasos previos antes de ejecutar los escenarios).
- ▶ Para trabajar los features en español se debe colocar al inicio del archivo la sentencia **#lenguaje:es**.
- ▶ La notación de nombramiento de un feature, es todo en minúscula y separado por guion bajo. (cambio_de_clave.feature)

CUCUMBER

► En Cucumber, cada línea que no está en blanco comienza con una clave, seguida por el texto que se deseé.

Las claves principales son:

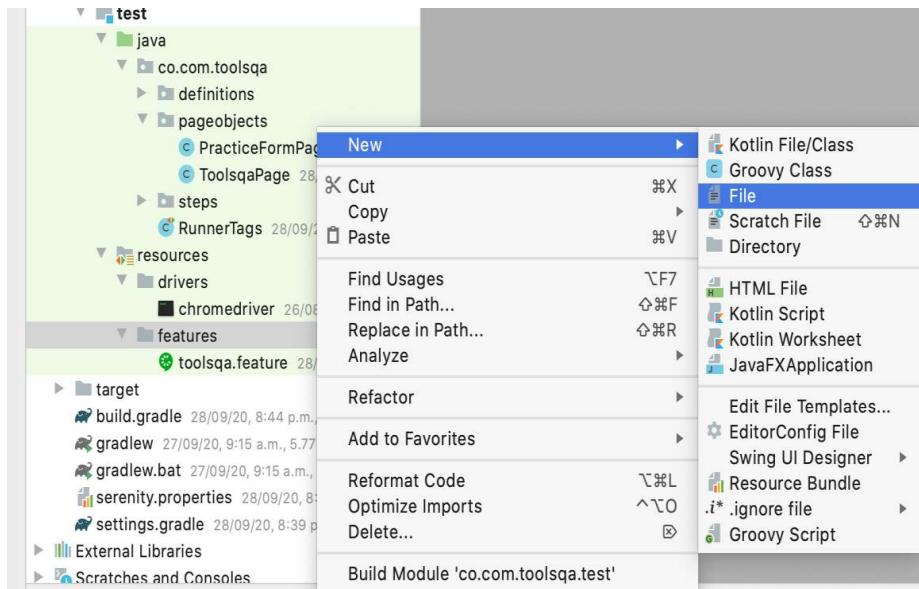
- Feature
- Scenario
- Given, When, Then, And, But (Steps)
- Background
- Scenario Outline
- Examples

Algunas llaves extras como:

- *** (Doc String)
- | (Data Tables)
- @ (Tags)
- # (Comments)

CUCUMBER – .Feature

En un proyecto java,
creamos un fichero con
extensión .feature,
ubicados en la carpeta
features.



**Feature
creado**



Feature - Característica

Feature: Cucumber talk

As a Cucumber user

I want to talk about BDD with Cucumber

Scenario: "BDD with Cucumber" talk

Given I have managed to prepare a talk

And there are people there to hear it

When I give the talk

Then the audience should learn something

Scenario Background

Feature: Posting messages to friends

Scenario: Posting a text message

Given I am logged in
When I post a text message
Then my friends should see my message

Scenario: Posting a photo

Given I am logged in
When I post a photo
Then my friends should see a thumbnail of my photo
And clicking the thumbnail should show the photo

Escenario inicial

Feature: Posting messages to friends

Scenario: Posting a text message

Given I am logged in
When I post a text message
Then my friends should see my message

Scenario: Posting a photo

Given I am logged in
When I post a photo
Then my friends should see a thumbnail of my photo
And clicking the thumbnail should show the photo

Escenario Background

Feature: Posting messages to friends

Background:

Given I am logged in

Scenario: Posting a text message

When I post a text message
Then my friends should see my message

Scenario: Posting a photo

When I post a photo
Then my friends should see a thumbnail of my photo
And clicking the thumbnail should show the photo

Scenario Outline – Esquema del Escenario

Scenario: Simple addition

When I calculate $2 + 2$
Then the answer should be 4

When I calculate $10 + 5$
Then the answer should be 15

Scenario: Simple multiplication

When I calculate $2 * 2$
Then the answer should be 4

When I calculate $6 * 7$
Then the answer should be 42



Scenario Outline: Simple arithmetic

When I calculate <first> <operation> <second>
Then the answer should be <answer>

Examples:

first	operation	second	answer
2	+	2	4
10	+	5	15
2	*	2	4
6	*	7	42

Buenas practicas

Scenario:

When I add 1 widget to my order
And I add 5 doodahs to my order
And I add 2 thingummies to my order
Then my basket total should be £12.34

Por medio de una tabla puedo
enviar los datos en un
escenario

Scenario:

When I add the following to my order:

Quantity	Item
1	widget
5	doodah
2	thingummy

Then my basket total should be £12.34

Buenas practicas

language: es

Característica: adición

Para evitar hacer errores tontos

Como un matemático idiota

Quiero saber la suma de los números

Esquema del escenario: Sumar dos números

Dado que he introducido <entrada_1> en la calculadora

Y que he introducido <entrada_2> en la calculadora

Cuando oprimo el <botón>

Entonces el resultado debe ser <resultado> en la pantalla

Ejemplos:

	entrada_1	entrada_2	botón	resultado	
	20	30	add	50	
	2	5	add	7	
	0	40	add	40	

Realizar todo en un mismo lenguaje en el feature.

Taller

1. Crear un proyecto en java
2. Crear un Source Folder → **src/test/resources**
3. Crear un paquete llamado **features**
4. Crear un archivo **.feature**, para los siguientes casos.

Caso 1

- Logueo exitoso a la sucursal virtual persona
- Logueo fallido a la sucursal virtual persona

Usuario

Si no tienes un usuario asignado ingresa con tu documento de identidad

Ingresa tu usuario

Continuar

[¿Olvidaste tu usuario?](#)

[¿Problemas para conectarte?](#)

Clave

Si la imagen y frase no son las que has definido, por seguridad no ingreses la clave.

Ingresa tu clave

Ingresá mediante el teclado virtual la clave que usas en el cajero automático.

Cancelar **Ingresar**

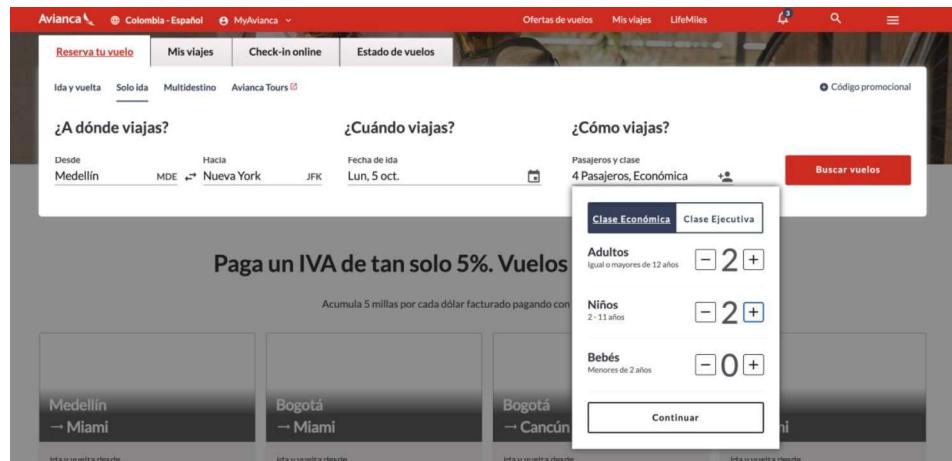
[Genera una clave personal](#)

Taller

► Caso 2 – Outline

- ▶ Reservar tiquetes de Medellin a Nueva York; desde la aplicación web de Avianca:
- ▶ Clase económica
- ▶ Personas: 2 niños y 2 adultos
- ▶ Crear 1 escenario negativo y un exitoso

- ▶ Reservar tiquetes de Bogotá a Paris; desde la aplicación web de Avianca:
- ▶ Clase ejecutiva
- ▶ Personas: 4 niños y 4 adultos
- ▶ Crear 1 escenario negativo y un exitoso



Taller

Caso 3 - Background

- Realizar un pago desde la sucursal virtual personas
- Pago de TC Visa \$100
- Pago TC Amex \$200
- Pago TC Master \$500

Referencias

- [Gherkin... Una guía de supervivencia ágil](#)
- [Tidy App - Gherkin](#)

"Tidy Gherkin"

GLOSARIO

- Feature (Característica).
- Scenario (Escenario).
- Step (Paso).
- Given, When, Then, And y But (Dado, Cuando, Entonce, Y, Pero).
- Background (Antecedentes).
- Scenario Outline with Examples (Esquema del escenario con Ejemplos).
- Step Definition (Definición del Paso o esqueleto del caso de prueba).
- TDD ó Test Driven Development (Desarrollo guiado por Pruebas)
- BDD ó Behaviour Driven Development (Desarrollo guiado por Comportamiento).



¡Muchas gracias!

¡En Choucair somos más que pruebas!

