Teste de software

Material produzido por: Gustavo Molina

Observações importantes

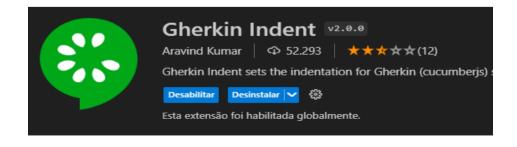
Links uteis

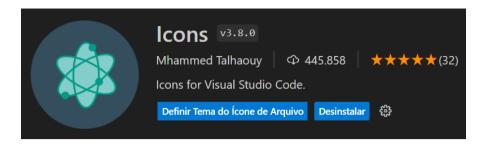
- Para validar a tradução das keywords: https://cucumber.io/docs/gherkin/languages/
- Referência do Gherking: https://cucumber.io/docs/gherkin/reference/#scenario-outline

Visual Studio Code - Extensões









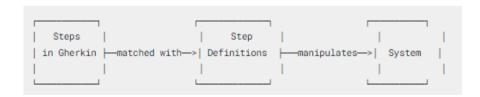
O que é Gherking

Gherking é uma padrão de escrita universal com suporte para muitas linguagens. Muitas vezes é confundido com o BDD, porém o Gherking é uma escrita universal que pode ser utilizado dentro da metodologia BDD (*Behavior Driven Development*).

As **vantagens** de se utilizar o **Gherking** na sua escrita de validação é gerar um documentação clara e com padrão de escrita, possibilidade de reaproveitar a validação para a sua automação e evitar documentações ambíguas.

A escrita do Gherking é baseada em **Steps** onde o inicio de cada step possui uma **Keyword** padrão que irá determinar a ação ou validação que deve ser realizada.

Para quem já possui conhecimento em automação, o fluxo abaixo mostra como funciona os steps quando implementados dentro do fluxo da automação. O primeiro quadrado *Steps in Gherking* indica a escrita do step \rightarrow esta escrita irá ter uma conexão com o *Step definitions* declarado no seu código de automação \rightarrow que irá manipular os dados do seu **System.**



Referência da imagem: https://cucumber.io/docs/guides/overview/

Keywords básica (DADO, QUANDO, ENTÃO, E, MAS)

 Vamos iniciar a nossa escrita pelos comando básico. Estes comandos são simples e vocêpode já começar a praticar agora mesmo nas validações que você já escreve.

GIVEN ou DADO

A primeira Keyword que vamos aprender é o *DADO*, através dele é indicado o local inicial dasua validação, com ele você irá indicar o contexto inicial do seu sistema.

Alguns exemplos:

- DADO que sou aluno da faculdade UniPaulistana
- DADO que estou no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- DADO que moro na cidade X

Em todos os exemplos citados acima foi descrito após a Keyword **DADO** a localidade (contexto) em que você se encontra no momento.

WHEN ou QUANDO

A nossa próxima keyword é o **QUANDO** e aqui ela tem como função indicar a ação que serárealizada no sistema e não será qualquer ação, será a ação principal do sistema que irá gerar um resultado (a nossa validação).

Alguns exemplos:

- QUANDO adiciono meus dados de acesso → você terá um resultado após completado esta ação
- QUANDO eu finalizo as aulas do curso \rightarrow você terá um resultado após completado esta ação

Então sempre que for realizar uma ação no seu sistema e esta ação for gerar a validação você devem implementar o **QUANDO** no inicio do seu step.

THEN ou ENTÃO

A keyword **ENTÃO** vem na sequencia da keyword *QUANDO*, *visto que* é utilizada para descrever uma validação a ser feita.

Juntando as informações anteriores ...

DADO que sou aluno da faculdade Unipaulistana \rightarrow contexto de onde o usuário deve se encontrar

 ${\it QUANDO}$ adiciono meus dados de acesso no portal do aluno \rightarrow você terá um resultado após completado esta ação

ENTÃO o login é realizado no portal do aluno → resultado da ação

AND ou E

A keyword **E** é utilizada para informar um step importante a ser realizado. Ele nos dá a ideia de junção.

DADO que sou aluno da faculdade UniPaulistana → contexto de onde o usuário deve se encontrar

 ${\it QUANDO}$ adiciono meus dados de acesso no portal do aluno ightarrow você terá um resultado após completado esta ação

E adiciono os dados de acesso corretamente → indica a massa de teste a ser testada

ENTÃO o login é realizado no portal do aluno → resultado da ação

BUT ou MAS

O **MAS** funciona como um contra ponto positivo no seu teste que teve a sua validação (ENTÃO) como negativa.

DADO que sou aluno da faculdade UniPaulistana

QUANDO adiciono meus dados de acesso no portal do aluno

E adiciono os dados incorretos quando tento logar

 $ENT\tilde{AO}$ o login não é realizado no portal do aluno \rightarrow teste validando um cenário negativo

MAS umamensagem de erro é exibida na tela \rightarrow o mas traz um contra ponto que também é umresultado esperado