



ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

Estudiante:

MOYA LARREA LUIS ANGEL

Tema:

Automatización de Pruebas de Aceptación

Materia:

Ingeniería de Software II

Profesor:

Ing. Carlos Monsalve

Guayaquil, Ecuador

- **¿Qué es y en que consiste BDD?**

BDD (Behavior Driven Development – Desarrollo dirigido por comportamiento) es una forma de expresión por parte de los desarrolladores, es decir, se enfoca en el uso de un lenguaje común que sea entendible por los clientes y los desarrolladores. [1]

- **Explicar el uso del estilo Given-When-Then para escribir pruebas de aceptación**

Given (Dado): Son las circunstancias iniciales que se deben de cumplir para poder efectuar una acción.

When (Cuando): Acción que desea realizar el usuario.

Then (Entonces): Es el resultado que se espera por parte del sistema.

El estilo Give-When-Then es una forma de describir las pruebas de aceptación en un sistema y consiste básicamente en crear casos con ejemplos en donde los usuarios realizan una acción y dependiendo de esa acción ellos esperarían un resultado por parte del sistema.

Al igual que las historias de usuario se busca que los desarrolladores tengan una mejor comprensión de lo que se debe esperar del sistema y el tiempo que les toma entenderlas sea menor que leer todo un documento de requerimientos.[2] [3]

- **¿Por qué son convenientes las pruebas de aceptación o criterios de aceptación?**

Las pruebas de aceptación son convenientes ya que permiten comprobar que el software que se está desarrollando puede ser utilizado por los usuarios finales y como resultado obtienen lo esperado. [4]

- **¿Cómo se relacionan las pruebas de aceptación con las características CCC de una historia de usuario?**

La relación que existe es que en CCC de una historia de usuario detalla una funcionalidad que tendrá que cumplir un sistema y las pruebas de aceptación usa dicha funcionalidad para definir las pruebas que deberá pasar esa funcionalidad para que sea aceptada por el cliente. [5]

- **¿Qué es Gherkin, cuáles son sus 10 palabras clave básicas y para qué sirven?**

Es un lenguaje utilizado para escribir pruebas de aceptación utilizando un léxico entendible por todos los participantes (Desarrolladores y clientes) y permite automatizar dichas pruebas.

Gherkin posee 10 palabras claves las cuales son:

- | | |
|-------------|---------------------|
| 1. Given | 7. Feature |
| 2. When | 8. Background |
| 3. Then | 9. Scenario Outline |
| 4. And | 10. Examples [6] |
| 5. But | |
| 6. Scenario | |

- **¿Cuáles son las principales herramientas comerciales para automatizar pruebas de aceptación?**

- ✓ **Cucumber**

Es una de las herramientas que podemos utilizar para automatizar nuestras pruebas en BDD. Cucumber permite ejecutar descripciones funcionales en texto plano como pruebas de software automatizadas. [7]



- ✓ **JBehave**

JBehave consiste en un sistema para hacer BDD en Java. En otras palabras: permite definir en un lenguaje no formal el comportamiento de la aplicación, utilizando expresiones regulares para transformarlo en un lenguaje formal. [8]



- ✓ **Serenity**

Serenity es una herramienta que nos facilita hacer BDD centralizando las pruebas de nuestra aplicación. El reporte generado nos indica el estado funcional de nuestra aplicación con gran detalle y sirve también como documentación viva. [9]



Bibliografía

- [1 Federico, «federico-toledo.com,» 27 Julio 2017. [En línea]. Available: <https://www.federico-toledo.com/que-es-bdd/>. [Último acceso: 2020 Enero 1].
- [2 «openclassrooms,» 9 Octubre 2019. [En línea]. Available: <https://openclassrooms.com/en/courses/4544611-write-agile-documentation-user-stories-and-acceptance-tests/4810081-writing-acceptance-tests>. [Último acceso: 2020 Enero 1].
- [3 D. Hee, «thoughtworks,» 17 Junio 2019. [En línea]. Available: <https://www.thoughtworks.com/insights/blog/applying-bdd-acceptance-criteria-user-stories>. [Último acceso: 1 Enero 2020].
- [4 «cgrw01,» 1 Enero 2020. [En línea]. Available: https://cgrw01.cgr.go.cr/rup/RUP.es/LargeProjects/core.base_rup/guidances/concepts/acceptance_testing_12A0F152.html.
- [5 openclassrooms, «openclassrooms,» 9 Octubre 2019. [En línea]. Available: <https://openclassrooms.com/en/courses/4544611-write-agile-documentation-user-stories-and-acceptance-tests/4810081-writing-acceptance-tests>.
- [6 R. Hewitt, «modernanalyst,» [En línea]. Available: <https://www.modernanalyst.com/Resources/Articles/tabid/115/ID/3810/Gherkin-for-Business-Analysts.aspx>. [Último acceso: 1 Enero 2020].
- [7 R. HERNÁNDEZ, «genbeta,» 1 Junio 2016. [En línea]. Available: <https://www.genbeta.com/desarrollo/bdd-cucumber-y-gherkin-desarrollo-dirigido-por-comportamiento>. [Último acceso: 1 Enero 2020].
- [8 M. Á. García, 12 Enero 2012. [En línea]. Available: <https://magmax.org/blog/jbehave/>. [Último acceso: 1 Enero 2020].
- [9 S. Toledano, «adictosaltrabajo,» 20 Diciembre 2017. [En línea]. Available: <https://www.adictosaltrabajo.com/2017/12/20/primeros-pasos-con-serenity-y-cucumber/>. [Último acceso: 1 Enero 2020].