

1. Introdução

terça-feira, 12 de março de 2019 14:30

BDD – Testes em comportamento da funcionalidade e não em partes unitárias do sistema.

BDD = Metodologia, conceitos e valores.

Resposta ao DDD.

Inspiração em:

- Red - Green – Refactor
- Linguagem ubíqua do DDD
 - Linguagem única para pessoas de negócio e desenvolvedores.

Muito comum os testes serem feitos no início do projeto e, com a evolução do mesmo, os testes não são atualizados.

Especificação viva / Especificação executável: especificação ligada ao código, podendo medir facilmente o impacto de uma alteração no projeto.

Como um usuário/perfil/papel <-- *quem será beneficiado com a criação da estória*

Eu quero fazer uma determinada ação <-- *o que deve ser feito para que a estória seja considerada concluída*

Para atingir um objetivo qualquer <-- *o que eu ganho com a implementação dessa estória*

História de usuário é uma conversa inicial. Apenas quando a história for implementada ela será discutida melhor.

Critérios de aceitação para definir se a história foi implementada em completude ou não. Deve ser testável.

Cucumber: ferramenta que pode ser usada para aplicar o BDD.

2. Fundamentos

terça-feira, 12 de março de 2019 14:43

Definir o valor de uma estória para decidir se ela dever ser implementada ou não.

Critério: Executar uma especificação

O teste vai passa se você escrever a especificação de forma correta e executá-la.

Gherkin = Linguagem usada para escrever cenários, sendo que a mesma continuará em linguagem natural mas será possível escrever testes sobre ela.

O "Então" indica o resultado caso o "Quando" seja executado em condições similares em "Dado".

Um cenário descreve um comportamento desejado do sistema a partir de um exemplo concreto.

Resultados dos testes do Cucumber: Passou, falhou, skipped, pending e undefined.

3. BDD com testes unitários

domingo, 31 de março de 2019 18:05

Executar via linha de comando com monochrome = false: `mvn test -Dcucumber.options="--no-monochrome"`