

一个可用的Jbehave 框架

前提须知：本项目使用的编程语言为JAVA，测试框架为 JBehave

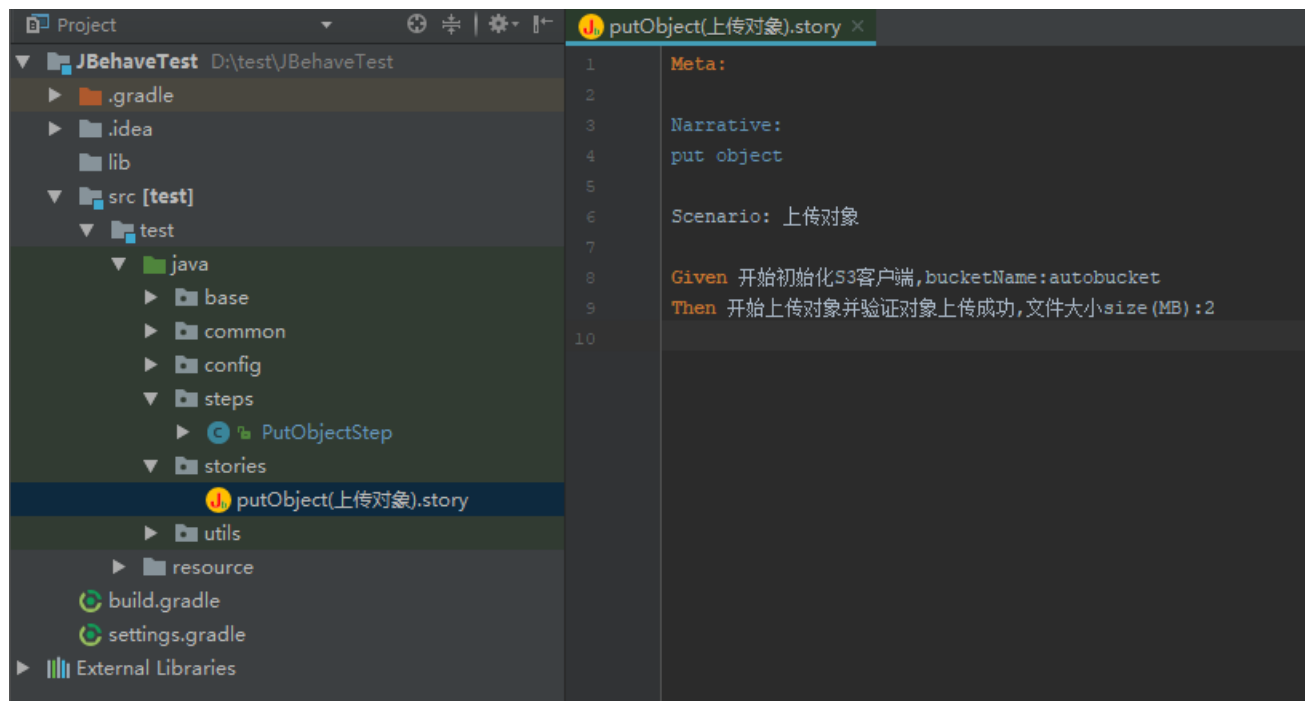
1.JBehave是什么？

JBehave是一个行为驱动开发(BDD:Behaviour-Driven Development)的开源测试框架。BDD是测试驱动开发(TDD:Behaviour-Driven Development)和验收测试驱动设计(acceptance-test driven design)的一个演变，BDD会使这些实践更容易被接受，无论是菜鸟还是专家。BDD将基于测试的驱动转变为基于行为的驱动，并且BDD本身也将作为一个设计的理念。

BDD 目的是使开发过程更加接受，并且更加直观，能很快的使新人像专家一样工作。在BDD中, 行为代表规格说明和测试用例。我们可以在wiki上找出更多关于BDD开发的内容或者关于介绍BDD的内容。

2.JBehave 实现五步骤：

(1) 书写story文件，如图：



这里我的案例是一个上传对象的请求操作。其中，以story为后缀的文件即我所描述的场景文件。

在此文件中有，有比较重要的几个关键字：

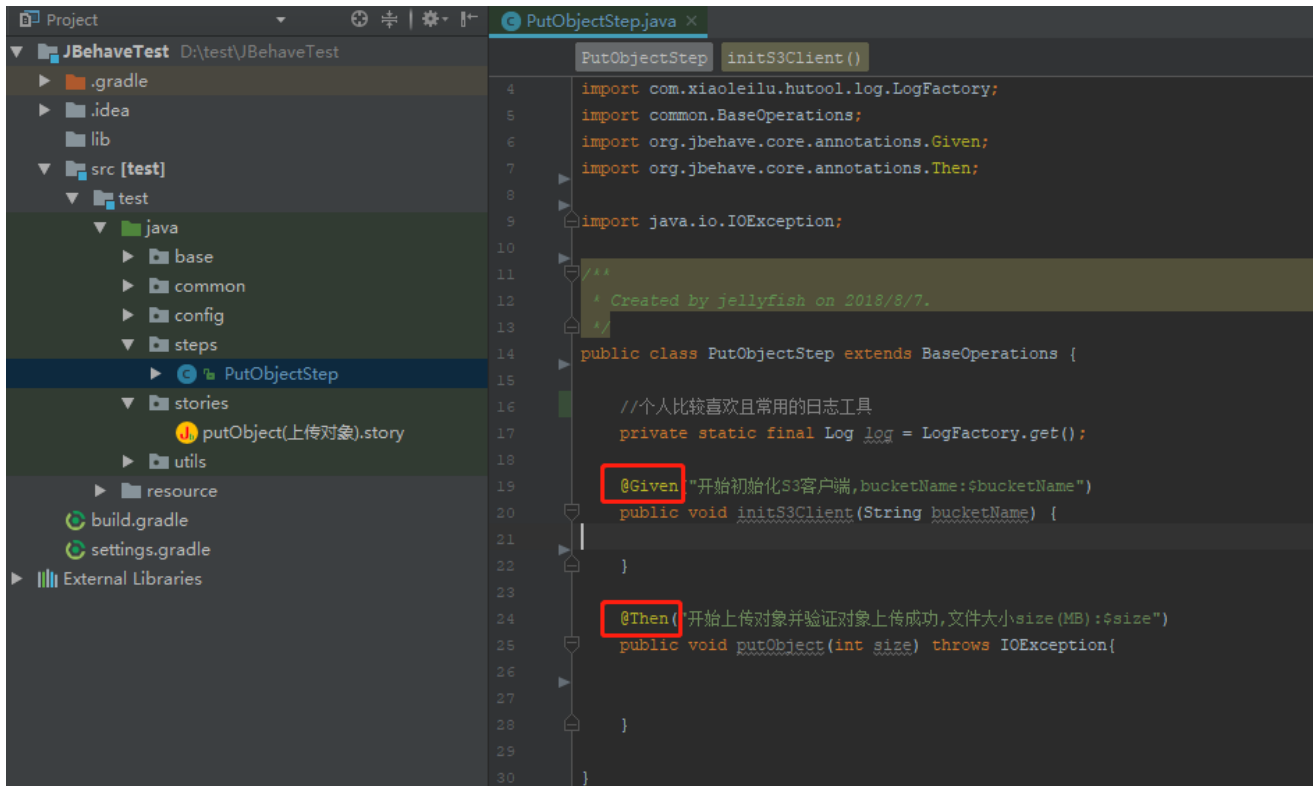
Scenario：场景描述。实际上对应我们所想的用户操作场景，即测试用例。

Given：一般用于描述准备类的工作，例如准备客户端、准备文件等。

Then：一般用于正式的操作描述，比如开始上传文件、开始添加用户等等。

这些关键字没有使用次数的限制，并且也不限制排列顺序。只是出于使用习惯，我们常把Given这类准备工作放在Then前面，方便梳理场景逻辑。

(2) 匹配step到java类，如图：



从图中可以看到，我们通过注解的方式匹配到对应的story文件中的描述，这里有几点注意事项：

**注解后的文字描述必须与story文件中的描述保持一致

**如果需要引用story文件中的变量，则需要在值前面加上美元符号，且值应改为对应的变量名，例如：

story文件中描述：

```
Given 开始初始化S3客户端, bucketName:autobucket
```

```
//这里的bucketName为变量名，autobucket为变量值。
```

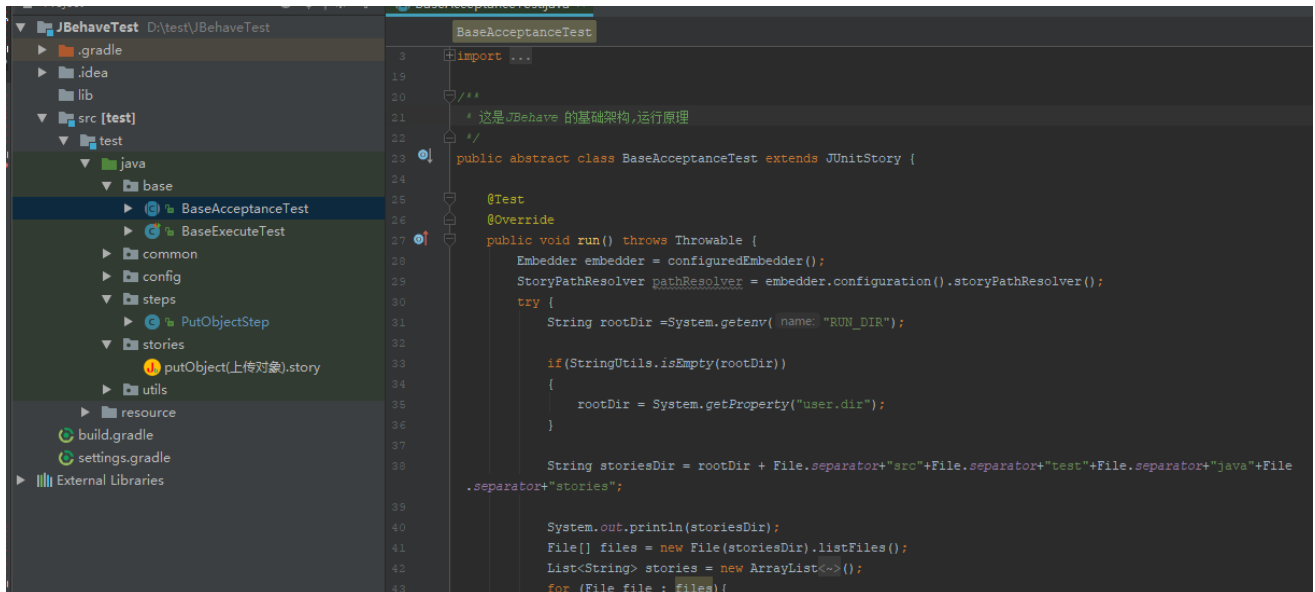
那么对应的java类配置的注解为：

```
@Given("开始初始化S3客户端, bucketName:$bucketName")
public void initS3Client(String bucketName) {

}
```

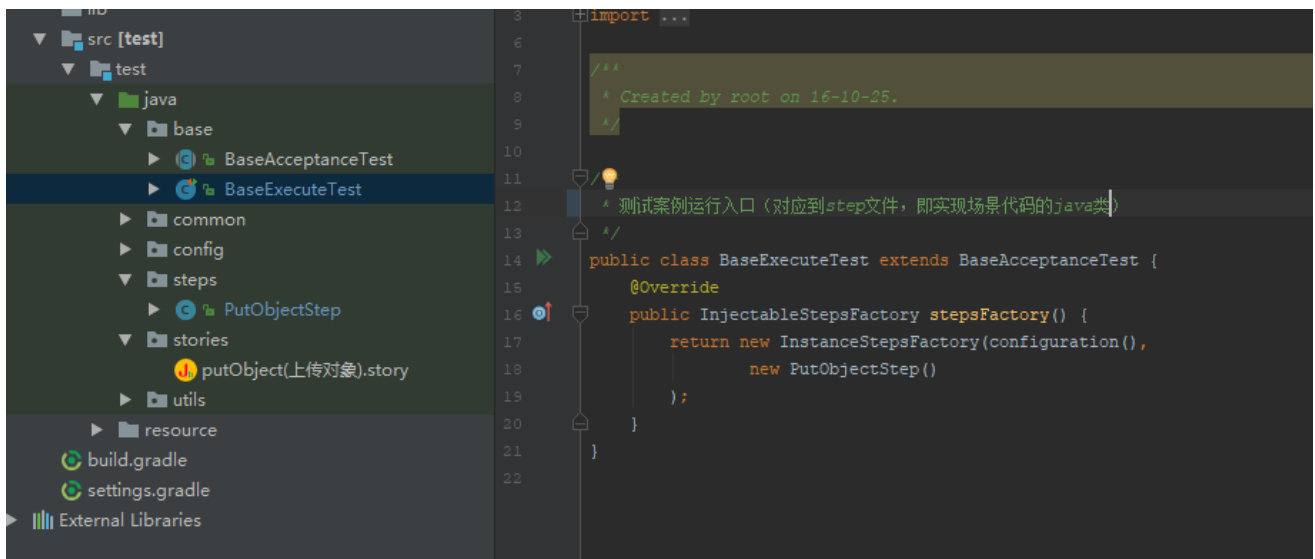
```
//代码中对变量的引用比较简单，直接定义同名的变量名即可。这样即可实现 将story文件中的值传递给java类中的变量
```

(3) 配置stories文件



这一步实现了去加载story文件，其实可以看到，此类继承了JUnitStory。（这个的实现多种多样，网上也很多，都可以找找看）

我这里用的两个类。运行入口如图：



(4) 运行stories文件

有很多运行方式，eclipse，IDEA，maven等等，我使用的是idea+gradle