

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=I5mHYaHUDq8>
- 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.

The logo for Cucumber, featuring the word "Cucumber" in a green, serif font. Above the letter "u" is a green speech bubble containing a white cucumber slice with seeds.



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 desee.

Las claves principales son:

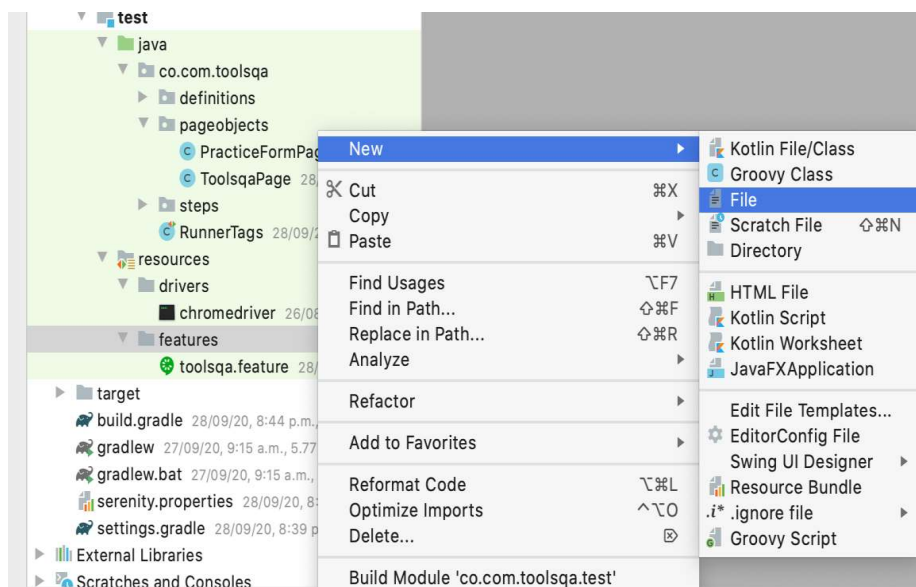
- Feature
- Scenario
- Given, When, Then, And, But (Steps)
- Background
- Scenario Outline
- Examples

Algunas claves extras como:

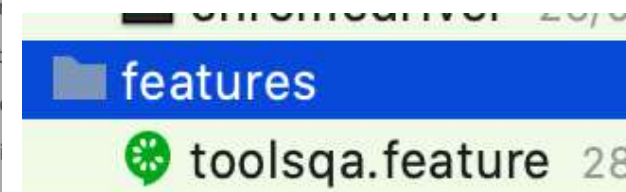
- *******(Doc String)
- **|** (Data Tables)
- **@**(Tags)
- **#**(Comments)

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

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

```
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

i 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

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

Cancelar **Ingresar**

i [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

The screenshot displays the Avianca website's flight booking process. At the top, there's a navigation bar with links like 'Reserva tu vuelo', 'Mis viajes', 'Check-in online', and 'Estado de vuelos'. Below this, the search criteria are set: '¿A dónde viajas?' (Medellin to Nueva York), '¿Cuándo viajas?' (Lun, 5 oct.), and '¿Cómo viajas?' (4 Pasajeros, Económica). A modal window titled 'Paga un IVA de tan solo 5%. Vuelos' is open, allowing selection of 'Clase Económica' or 'Clase Ejecutiva'. It also shows the number of passengers: 2 Adults, 2 Children, and 0 Babies. The background shows flight options like 'Medellín → Miami', 'Bogotá → Miami', and 'Bogotá → Cancún'.

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).