

L'HISTOIRE DU BDD



Fatima BEN AMOR

L'HISTOIRE DU BDD (BEHAVIOR-DRIVEN DEVELOPMENT)

L'histoire du BDD (Behavior-Driven Development) remonte au début des années 2000, lorsque **Dan North** a introduit ce concept en réponse aux limites perçues du Test-Driven Development (TDD). North a constaté que bien que le TDD soit efficace pour assurer la qualité du code, il peut parfois manquer de clarté quant aux exigences métier réelles.



C'EST QUOI DONC LE BDD ?

Le Behavior-Driven Development (BDD) est une **approche** de développement logiciel qui met l'accent sur le **comportement attendu** du système plutôt que sur les tests eux-mêmes.

Il s'agit d'une évolution du Test-Driven Development (TDD) qui vise à impliquer davantage les parties prenantes non techniques dans le processus de développement.




- La clé du BDD réside dans la **collaboration** entre les développeurs, les testeurs et les parties prenantes métier pour **décrire le comportement souhaité du système** à l'aide d'un langage commun et accessible à tous.
- Pour ce faire, le BDD utilise souvent des spécifications écrites dans un **langage naturel compréhensible** par toutes les parties impliquées dans le projet.



QU'EST-CE QUE CE LANGUAGE ?

- Le langage **Gherkin** est un langage de spécification utilisé dans le cadre du BDD. Il fournit une syntaxe simple et lisible qui permet d'écrire des spécifications de manière formelle et structurée. Les spécifications écrites en langage Gherkin peuvent ensuite être exécutées à l'aide d'outils de test automatisés pour vérifier que le système se comporte conformément aux attentes définies dans les spécifications.





La syntaxe de base de Gherkin comprend des mots-clés tels que "**Feature**", "**Scenario**", "**Given**", "**When**", "**Then**" et "**And**".

Ces mots-clés sont utilisés pour structurer les spécifications en fonctionnalités, en scénarios et en étapes décrivant le comportement du système dans des situations spécifiques.

Voici un exemple simple de spécification écrite en langage Gherkin en utilisant un outil de BDD tel que Cucumber:

```
2  
3 Feature: Connexion à l'application  
4   En tant qu'utilisateur  
5   Je veux me connecter à l'application  
6   Pour accéder à mon profil  
7  
8 Scenario: Connexion réussie  
9   Given que je suis sur la page de connexion  
10  When je saisis mon nom d'utilisateur et mon mot de passe  
11  And je clique sur le bouton "Connexion"  
12  Then je devrais être redirigé vers la page de profil
```

Dans cet exemple, la spécification décrit le comportement attendu de la fonctionnalité de connexion à l'application. Les différents mots-clés de Gherkin (Feature, Scenario, Given, When, Then) sont utilisés pour structurer la spécification et décrire les étapes du scénario de test. Ces spécifications peuvent être comprises et validées par toutes les parties prenantes du projet, ce qui favorise une meilleure collaboration et une compréhension commune des exigences.

A large, irregular teal-colored shape with a dark brown outline, resembling a speech bubble or a stylized cloud, positioned on the right side of the image. The shape has a smooth, rounded left side and a more jagged, wavy right side. The text "THANK YOU" is centered within this shape.

THANK YOU