BOTTEGA IT minds

Program szkolenia:

Testowania akceptacyjne dla programistów i testerów z użyciem BDD i Spec. by Example

Informacje:

Nazwa:	**Testowania akceptacyjne dla programistów i testerów z użyciem BDD i Spec. by Example**
Kod:	**craft-test-ack**
Kategoria:	Testowanie automatyczne
Odbiorcy:	developerzy, testerzy
Czas trwania:	2 dni
Forma:	40% wykłady / 60% warsztaty

Program szkolenia skupia się na pragmatycznym podejściu do testowania akceptacyjnego i integruje popularne narzędzia wspierające BDD i SbE w celu wsparcia procesu polegającego na tworzeniu wykonywalnych specyfikacji.
Przez wykonywalne specyfikacje rozumiemy dosłownie tekst Scenariusza Akceptacyjnego, który można uruchomić aby upewnić się czy jest aktualnie spełniany.
Uruchomienie scenariusza może nastąpić na dowolnym poziomie architektury systemu: poprzez GUI lub warstwę API dzięki warstwowej architekturze testów i modelu agenta będącego abstrakcją testowanego systemu.

Materiały wstępne

Przed szkoleniem możesz zapoznać się z serią naszych artykułów: Testowanie automatyczne.

Zalety szkolenia:

- Architektura testów: 2 lub 3-warstwowa oparta o wzorzec Feature Object a nie antywzorzec Page Object
- Zagadnienia architektury aplikacji wspierającej testowalność kodu
- Najlepsze wzorce i praktyki pisania scenariuszy, które mają wartość
- Integracja Behavior Driven Development i Spec by Example

BOTTEGA IT minds

Szczegółowy program:

1. Testowanie Akceptacyjne

1.1. Zyski i koszty różnych technik testowania akceptacyjnego

2. Wprowadzenie do BDD

2.1. Zalety bliskiej współpracy z klientem

2.1.1. Rola dostawcy, rola klienta w testach akceptacyjnych

2.2. Miejsce BDD w procesie Agile

2.3. Rola zespołu

2.4. Planowanie iteracji

3. Technika User Story

3.1. Korzyści i koszty pisania User Story

3.2. Anatomia User Story

3.2.1. Scenariusze

3.2.2. Kroki

3.3. Odkrywanie User Stories

3.3.1. Example Workshop

3.3.2. Story Mapping

3.3.3. Specification by Example

4. Wprowadzenie do Story BDD

5. Automatyzacji User Stories

5.1. Testowanie poprzez warstwę GUI

5.2. Testowanie poprzez warstwę serwisów

6. Narzędzia (do ustalenia przed szkoleniem)

6.1. Gherkin

BOTTEGA IT minds

6.1.1. Parametry

6.1.2. Tagi

6.1.3. Tabele

6.1.4. Zarysy scenariuszy

6.1.5. Stan początkowy

6.2. Behat

6.2.1. Pliki kontekstów

6.2.2. Uruchamianie User Stories

6.2.3. Command Line Interface

6.2.4. Konfiguracja

6.3. Mink - automatyzacja przeglądarki

6.3.1. Selenium

7. Wzorce i techniki

7.1. Page Object

7.2. Feature Object

7.3. Ujednolicanie scenariuszy GUI i Serwisów - Suity