BOTTEGA IT minds

Program szkolenia:

Testowanie akceptacyjne i end-to-end aplikacji web przy użyciu narzędzia Cucumber i języka Ruby w metodyce BDD

Informacje:

Nazwa:	**Testowanie akceptacyjne i end-to-end aplikacji web przy użyciu narzędzia Cucumber i języka Ruby w metodyce BDD**
Kod:	**RoR-cucumber**
Kategoria:	Ruby on Rails
Odbiorcy:	developerzy, testerzy
Czas trwania:	3 dni
Forma:	30% wykłady / 70% warsztaty

Szkolenie służy nabyciu konkretnych umiejętności w zakresie technik BDD w oparciu o narzędzie Cucumber i język Ruby.

Rozpoczniemy od krótkiego repetytorium z języka Ruby, idei BDD, architektury testów, przeglądu wzorców, dobrych i złych scenariuszy, by przejść do praktycznego przećwiczenia przedstawionych koncepcji. Będziemy pisać testy automatyczne do przygotowanej wcześniej aplikacji webowej, która udostępnia zarówno API jak i webowy interfejs użytkownika.

Zalety szkolenia:

- Nauka poprzez ćwiczenia praktyczne
- Poznanie pełnego procesu wytwarzania oprogramowania w oparciu o Behavior Driven Development
- Szybkie tworzenie w pełni testowalnych aplikacji internetowych z wykorzystaniem Ruby

BOTTEGA IT minds

Szczegółowy program:

1. Język Ruby

- 1.1. Filozofia
- 1.2. Różnice pomiędzy dynamicznie a statycznie typowanymi językami programowania
- 1.3. Podstawowe konstrukcje języka (Metody, Klasy, Moduły, Bloki, Sterowanie, Wyrażenia regularne, Yield)
- 1.4. Podstawowe typy (Teksty, Liczby, Tablice, Mapy)
- 1.5. Programowanie zorientowane obiektowo
- 1.6. Metaprogramowanie
- 1.7. Podejście funkcyjne
- 1.8. Idiomy języka Ruby

2. Behavior Driven Development

- 2.1. Zalety bliskiej współpracy z klientem
  - 2.1.1. Rola dostawcy, rola klienta w testach akceptacyjnych
- 2.2. Tworzenie aplikacji podejściem BDD
- 2.3. Techniki tworzenia scenariuszy akceptacyjnych
  - 2.3.1. Podejście deklaratywne zamiast imperatywnego
    - 2.3.1.1. Unikanie pisania "skryptów klikania"
    - 2.3.1.2. Raczej: "co ma być" niż "co trzeba zrobić"
  - 2.3.2. Odporność scenariuszy na zmiany systemu
  - 2.3.3. Wady kruchych scenariuszy
- 2.4. Podejście dwuwarstwowe
  - 2.4.1. Warstwa Flow - User Story
  - 2.4.2. Warstwa Automatyzacji interakcji z systemem
- 2.5. Narzędzia i wzorce

BO·TT·EGA
IT minds