

Behaviour Driven Development

Wprowadzenie + Scenariusze

Cele szkolenia

Celem szkolenia jest nauczenie uczestników o podejściu BDD, w jaki sposób definiujemy wymagania, jak tworzymy do nich kryteria akceptacyjne, jak wygląda proces pracy nad nimi oraz kto za to odpowiada. Umiejscowienie tego w szerszych procesach związanych z zarządzaniem jakością i zarządzaniem produktem

Umiejętności

Dzięki szkoleniu uczestnik:

- Zrozumie podejście BDD w wytwarzaniu oprogramowania
- Pozna zakres odpowiedzialności biznesu, deweloperów i działu jakości
- Pozna techniki i procesy stosowane w podejściu BDD
- Nauczy się pisać dobre i czytelne scenariusze Given-When-Then

Profil uczestników

Dla wszystkich członków projektu: biznes analityków, deweloperów oraz inżynierów od jakości, którzy chcą spróbować metodyki BDD w swoich projektach

Przygotowanie uczestników

Szkolenie nie wymaga specjalnego przygotowania od uczestników

Szczegółowy program szkolenia

1. Wprowadzenie do BDD
 - 1.1. Czym jest BDD a czym nie jest
 - 1.2. Jaki problem rozwiązuje
 - 1.3. Kiedy stosować BDD a kiedy nie warto
2. Proces i role w BDD
 - 2.1. "Three Amigos meetings" - współpraca pomiędzy product ownerem, analitykiem, testerem i programistą
 - 2.2. Budowanie modelu mentalnego - sygnalizacja powiązania z techniką DDD, budowanie wspólnego języka,
 - 2.3. Wspólne rozumienie poprzez dyskusję przykładów (Specification By Example)
 - 2.4. Podejście Given, When, Then

- 2.5. Ciągłe dostarczanie wartości - jak BDD się w to wpisuje
3. Zarządzanie produktem - jak się BDD wpisuje w ten proces, zarysowanie relacji
 - 3.1. Podejście iteracyjne i inkrementacyjne,
 - 3.2. Umieszczenie z procesie Epic-ów, User Story, releasów, sprintów,
 - 3.3. Technika User Story Mapping / Feature Discovery
 - 3.4. Definiowanie DoR i DoD
4. Automatyzacja testów
 - 4.1. Poziomy i typy testów
 - 4.1.1. Piramida testów
 - 4.1.2. White box testing
 - 4.1.3. Black box testing
 - 4.2. automatyzacja testów w kontekście procesu CI / CD
 - 4.3. wykonywalna specyfikacja (executable specification),
 - 4.4. żywa dokumentacja (living documentation)
 - 4.5. Jeden raport - wielu odbiorców
 - 4.6. podejście TDD i BDD - podobieństwa i różnice
 - 4.7. Podstawowe zasady i strategie w testach automatycznych
5. User story - sposób formułowania
 - 5.1. Connextra Template
 - 5.2. Feature Injection
6. Techniki i narzędzia pomocne do definiowania przypadków użycia
 - 6.1. Definiowanie aktora
 - 6.2. Dobre praktyki i najczęstsze błędy
7. Scenariusze
 - 7.1. składnia plików Gherkin
 - 7.2. Szablony scenariuszy
 - 7.3. Scenariusze imperatywne
 - 7.4. Scenariusze deklaratywne
 - 7.5. Re-używanie kroków

Metoda realizacji szkolenia

Szkolenie składa się z dwóch bloków: części teoretycznej, na której prezentowane są założenia metodologii BDD, oraz z części praktycznej, w trakcie której ćwiczymy pisanie scenariuszy, które odzwierciedlają wymagania klienta.

Liczba dni, liczba godzin szkoleniowych

2 dni, 14 godzin szkoleniowych

Ścieżka rozwoju po szkoleniu

- *BDD – Serenity Screenplay Pattern*
- [John Ferguson Smart blog](#)
- Książka *“BDD in Action”*