

Behaviour-Driven Development

Faites de votre Documentation Vivante une arme de séduction

DESCRIPTION

Le Behaviour-Driven Development, ou encore BDD, reste encore, une approche mal connue et mal interprétée. Certains y voient un outil pour faire des tests d'acceptations, d'autres ne jurent que sur l'utilisation de l'Example Mapping. Nous vous présenterons une approche agile permettant de combler le gap entre experts métier, développeurs et testeurs. L'objectif premier est de collaborer en utilisant des exemples concrets dans le cadre de « vraies conversations » à travers l'atelier Example Mapping. Nous aborderons la manière la plus efficace de formuler les exemples de l'atelier précédent en Gherkin. Enfin nous plongerons dans la phase d'Automation avec Cucumber et toutes les techniques associées. Enfin nous expliquerons comment l'approche BDD peut s'inscrire avec des organisations agiles comme, XP, Scrum et Kanban, mais aussi à travers un user story mapping.

PUBLIC CIBLE

- Business Analyst
- QA
- Développeur
- Technical Leader
- Architecte
- Chef de projet en développement

PRÉREQUIS

- Pratique de la programmation orientée objet
- Au cours de la formation, vous pourrez vous servir de votre ordinateur et du langage de programmation que vous utilisez habituellement.

LIVRABLES

- Les supports en anglais
- Les exercices

DATE

- Les dates sont convenues au cas par cas avec le client ou le stagiaire selon ses besoins et les disponibilités du formateur.

DELAIS D'ACCES

- Les inscriptions sont ouvertes jusqu'à la veille du J1 de la formation.

LIEU

- Le lieu de la formation est déterminé au cas par cas avec le client ou le stagiaire



DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

Behaviour-Driven Development

Faites de votre Documentation Vivante une arme de séduction

TARIF

- 500 € HT
- TVA 20% - 300€
- 1 800 € TTC

DURÉE

- 14h / 2 jours
- 7h par jour

PROFIL DU FORMATEUR

- Nos formateurs sont expérimentés et reconnus par leurs pairs

INTRA-ENTREPRISE

- Sur devis
- Durée adaptée
- Dans vos locaux ou en distanciel

RÈGLEMENT INTÉRIEUR

[Règlement intérieur applicable aux stagiaires](#)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- définir les étapes du BDD
- définir la motivation de chaque étape du BDD
- définir qui écrit les exemples et qui les traduit en Gherkin
- définir ce qu'est la documentation vivante
- définir comment organiser la phase d'automatisation
- définir la motivation du fichier .feature

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- maîtriser la découverte des user stories avec l'atelier Example Mapping
- mettre en œuvre la formulation des exemples de l'Example Mapping
- expliquer la revue des scénarii avec l'expert du domaine.
- développer des scénarii outline si besoin
- comprendre l'impact des Step Definitions vis-à-vis du global scope
- mettre en œuvre les Hooks & Tags
- avoir une expérience concrète et complète sur le Behaviour-Driven Development

DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

Behaviour-Driven Development

Faites de votre Documentation Vivante une arme de séduction

PROGRAMME DÉTAILLÉ

Jour 1- Discovery & Formulation

- Introduction
- Pourquoi fait-on Behaviour-Driven Design
- Qualifier nos user stories
- Explorer nos stories avec l'Example Mapping
- Formuler nos exemples avec l'acronyme BRIEF
- Revoir nos scénarii pour éliminer ce qui n'est pas essentiel
- Synthèse de la journée
- Questions/Réponses

Jour 2- Automation

- Rappel sur les ateliers Example Mapping & Formulation
- Quand doit-on utiliser un Scenario Outline ?
- Data Tables pour capturer les tables de données
- Comprendre la relation entre les Step Definitions & le scope globale
- Comment partager un état entre deux classes de Step Definitions et un seul fichier .feature.
- Tirer avantage de HOOKS & Tags
- BDD avec XP, SCRUM ou Kanban
- Synthèse des deux journées
- Questions/Réponses

MODALITÉ PÉDAGOGIQUE

80% de travaux pratiques et 20% de théorie

Bien que la théorie soit toujours essentielle, elle est plus efficace lorsqu'elle est présentée et illustrée par des exercices pratiques réalisés par les participants. De plus, cette approche peut aider à relier la théorie à des scénarios du monde réel, permettant aux participants de mieux la comprendre et de l'appliquer dans leur travail quotidien.

DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE
FROM DISCOVERY TO DELIVERY

Behaviour-Driven Development

Faites de votre Documentation Vivante une arme de séduction

Combinaison de présentations, d'ateliers et d'exercices pratiques

Nos programmes de formation qui combine des présentations, des ateliers et des exercices pratiques sont une approche plus efficace pour promouvoir l'apprentissage et le développement des compétences.

Nos formations privilégient les échanges et la collaboration de tous les participants

Nos méthodes de formation collaborative impliquent des activités interactives telles que des discussions de groupe, des exercices de résolution de problèmes et des séances de rétroaction entre pairs. Ces activités encouragent les participants à partager leurs expériences, leurs perspectives et leurs connaissances, menant à une expérience d'apprentissage plus riche et plus diversifiée.

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap

Les aspects, l'accessibilité, et le type de handicap concernant les méthodes pédagogiques doivent être mentionnés lors de l'entretien avant toute contractualisation afin de parfaitement orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE SUIVI

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique. Une évaluation à chaud sur la satisfaction des stagiaires est réalisée systématiquement en fin de session et une attestation de formation est délivrée aux participants mentionnant les objectifs de la formation, la nature, le programme et la durée de l'action de formation ainsi que la formalisation des acquis.

DESIGN PRODUCTS CUSTOMERS LOVE
FROM DISCOVERY TO DELIVERY