

BDD : Behavior-Driven Development

Faciliter la collaboration entre Développeur, Testeur et Product Owner

DESCRIPTION

Le BDD (Behavior-Driven Development) peut être présenté comme une extension logique du TDD (Test-Driven Development). Il consiste à étendre le TDD en écrivant non plus du code compréhensible uniquement par des développeurs, mais le comportement attendu d'un système que tout le monde peut comprendre. Et c'est là que ça se complique car il est pour beaucoup question de langage commun et donc de collaboration entre deux univers (métier et développement). En simplifiant grandement, le BDD va guider le développement d'une fonctionnalité, tandis que le TDD guidera son implémentation.

Cette formation présente l'approche BDD et ses enjeux. Vous apprendrez comment favoriser la collaboration entre développeur, testeur et product owner à travers différents ateliers. Vous verrez également le pont entre ces discussions à une spécification exécutable par le code.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Expliquer les principes et enjeux du Behavior-Driven Development (BDD) et ses bénéfices pour la qualité et la collaboration.
- Animer et structurer des échanges entre développeurs, testeurs et Product Owner afin d'aligner la compréhension des besoins et des comportements attendus.
- Analyser un contexte projet afin de décider si le BDD est pertinent, et justifier les choix (quand l'utiliser / quand l'éviter)
- Rédiger et automatiser des spécifications exécutables avec Cucumber afin de valider les comportements attendus.

PUBLIC CIBLE

- Développeur
- Testeur ayant une fibre développement
- Architecte
- Technical Leader

PRE-REQUIS

- Compétences requises en programmation et génie logiciel.
- Une première expérience dans le développement piloté par les tests (TDD) et la programmation orientée objet est un plus.

Stage pratique

Qualité du logiciel - Software Craftmanship

Code :

BDD01

Durée :

1 jour(s) (7,00 heures)

Exposés : **40 %**

Cas pratiques : **40 %**

Echanges d'expérience : **20 %**

Inter-entreprises :

Prochaines sessions disponibles [sur notre site web](#).

Tarif : 990,00 € HT / participant

Intra-entreprise :

Tarifs et dates sur demande.

- Avoir suivi la formation « Qualité des développements avec Test Driven Development : optimiser son développement logiciel par les tests » (TDD01).

METHODE PEDAGOGIQUE

Formation avec apports théoriques, échanges sur les contextes des participants et retours d'expérience du formateur, complétés de travaux pratiques et de mises en situation.

PROFIL DES INTERVENANTS

Cette formation est dispensée par un·e ou plusieurs consultant·es d'OCTO Technology ou de son réseau de partenaires, expert·es reconnus des sujets traités.

Le processus de sélection de nos formateurs et formatrices est exigeant et repose sur une évaluation rigoureuse leurs capacités techniques, de leur expérience professionnelle et de leurs compétences pédagogiques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des ateliers et des mises en pratique.

Afin de valider les compétences acquises lors de la formation, un formulaire d'auto-positionnement est envoyé en amont et en aval de celle-ci.

En l'absence de réponse d'un ou plusieurs participants, un temps sera consacré en ouverture de session pour prendre connaissance du positionnement de chaque stagiaire sur les objectifs pédagogiques évalués.

Une évaluation à chaud est également effectuée en fin de session pour mesurer la satisfaction des stagiaires et un certificat de réalisation leur est adressé individuellement.

PROGRAMME PEDAGOGIQUE DETAILLE

CONNEXION AVEC LE GROUPE

PARTAGE ET SYNTHÈSE DES CRITÈRES DE QUALITÉ D'UNE USER STORY

ENJEUX ET BÉNÉFICES DU BEHAVIOUR-DRIVEN DEVELOPMENT

- Quand faire du BDD ?
- Problématiques adressées
- Bénéfices directs
- Bénéfices indirects

ANALYSE DU COÛT DES DÉFAUTS DANS UN PROJET DE DÉVELOPPEMENT

- Éléments de justification économique de BDD

LE PROCESSUS : LA DISCUSSION

3 C's

- Card (story mapping / story splitting / métier)
- Conversation (3 amigos/exemple mapping)
- Confirmation (jira/gherkin)

Timing (Quand est-ce qu'on le fait?)

- Pendant le Grooming / Refinement
- Lorsqu'on prend une user story

MISE EN PLACE

- Confirmation : Gherkin / Cucumber - les anti-patterns
- Interface utilisateur
- Champs obligatoires
- Given when then pattern (testing manuel)

MISE EN SITUATION : "CONFIRMATION : GHERKIN / CUCUMBER"

SYNTHÈSE ET RAPPEL DES POINTS CLÉS DE LA FORMATION

- Ce que j'ai appris – Ce que ça change – Et maintenant
- Formalisation d'un plan d'action individuel à mettre en œuvre pour faciliter la mise en place de BDD dans son projet

Accessibilité

L'inclusion est sujet important pour OCTO Academy.

Nos référent-es sont à votre disposition pour faciliter l'adaptation de votre formation à vos besoins spécifiques.

Pour les contacter : academy.accessibilite@octo.com