

# De l'analyse au testing

## From Example Mapping to BDD



**Eric  
Decossaux**



**Pierre-Emmanuel  
Dautreppe**

# une des valeurs agiles pourrait dire que: **on privilégie**

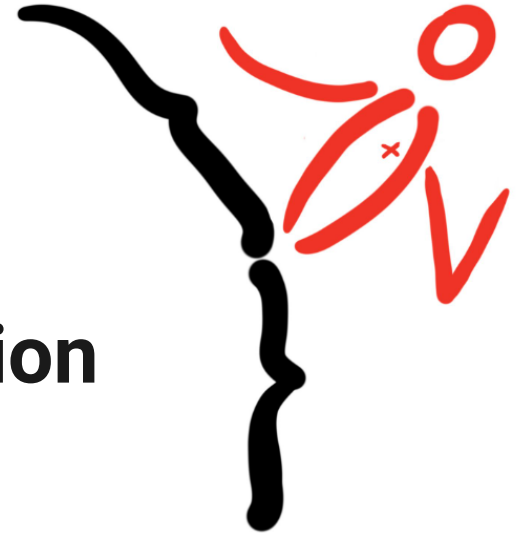
**le kata**

**à**

**la cata**

# KATA de CODE !

- **simple**
- **précis**
- **pas du code de production**



# KATA de CONVERSATION ?

**pour la rétro**

**pour le planning ou  
le refinement**

*Douglas Squirrel  
Jeffrey Fredrick*

*John F. Smart*

# Où trouver des katas ?

**pour la rétro**

**pour le planning ou  
le refinement**

Jeux coopératifs



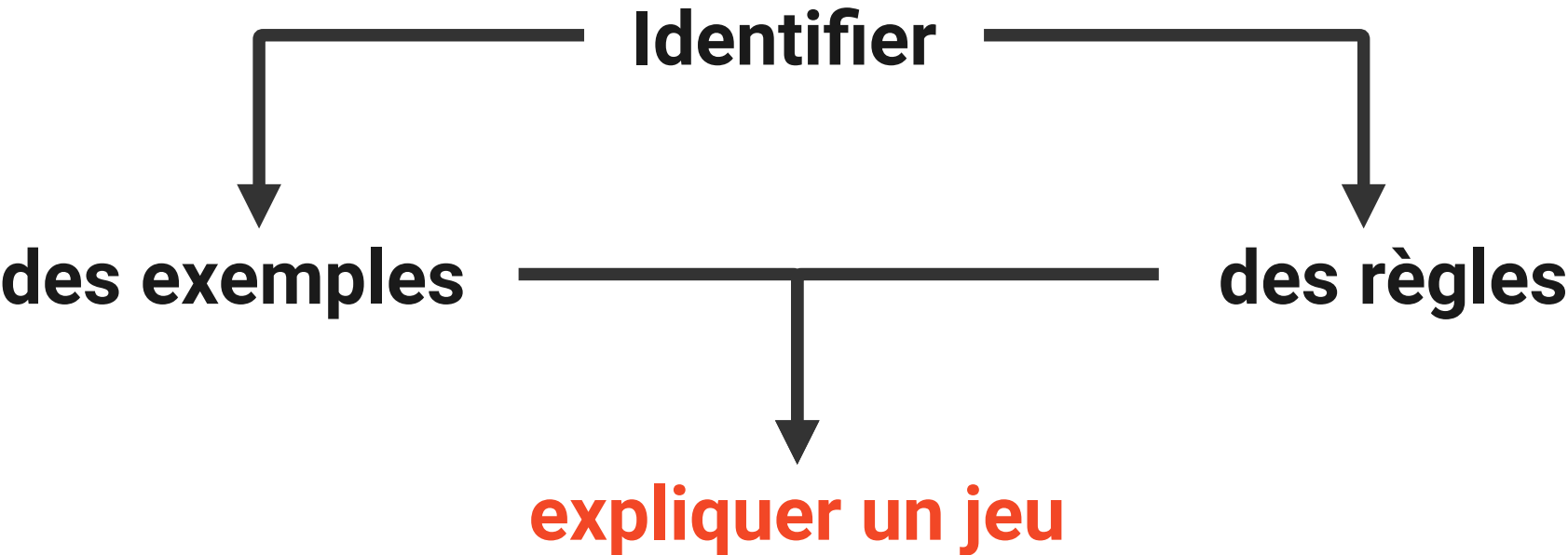
atelier "suis-je un  
équipier idéal ?"

cette session-ci !

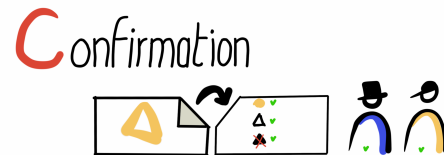
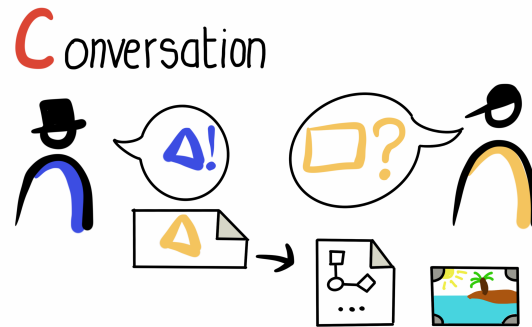
# Example mapping



# **Kata** Example mapping



# les 3 c







Le scientifique  
compose une  
molécule

Le chercheur essaye  
de découvrir la  
molécule

Le scientifique  
valide la  
molécule

le scientifique  
place un atome

Le chercheur  
envoie un rayon

le scientifique  
valide la position  
d'un atome

Le chercheur  
annonce la  
molécule supposée



Le scientifique  
compose une  
molécule

Le chercheur essaye  
de découvrir la  
molécule

Le scientifique  
valide la  
molécule

le scientifique  
place un atome

Le chercheur  
envoie un rayon

le scientifique  
valide la position  
d'un atome

Le chercheur  
annonce la  
molécule supposée



Le chercheur  
envoie un rayon

peux-tu nous  
donner un  
exemple ?



**3 amigos**

**F.R.I.E.N.D.S**

l'exemple  
où...

l'exemple  
où...

l'exemple  
où...

l'exemple  
où...



Le chercheur  
envoie un rayon



exemple  
où la boîte  
est vide

exemple où  
il frappe un  
atome de  
face

exemple  
où il frôle  
un atome

exemple où il  
ne peut pas  
rentrer dans  
la boîte noire

ça veut  
dire quoi  
frôler

et s'il y a  
plusieurs  
atomes l'un à  
côté de l'autre

et s'il y a  
plusieurs  
atomes à la  
suite l'un de  
l'autre



Le chercheur  
envoie un rayon

une règle

l'exemple

où

l'exemple

où...

une autre  
règle

l'exemple

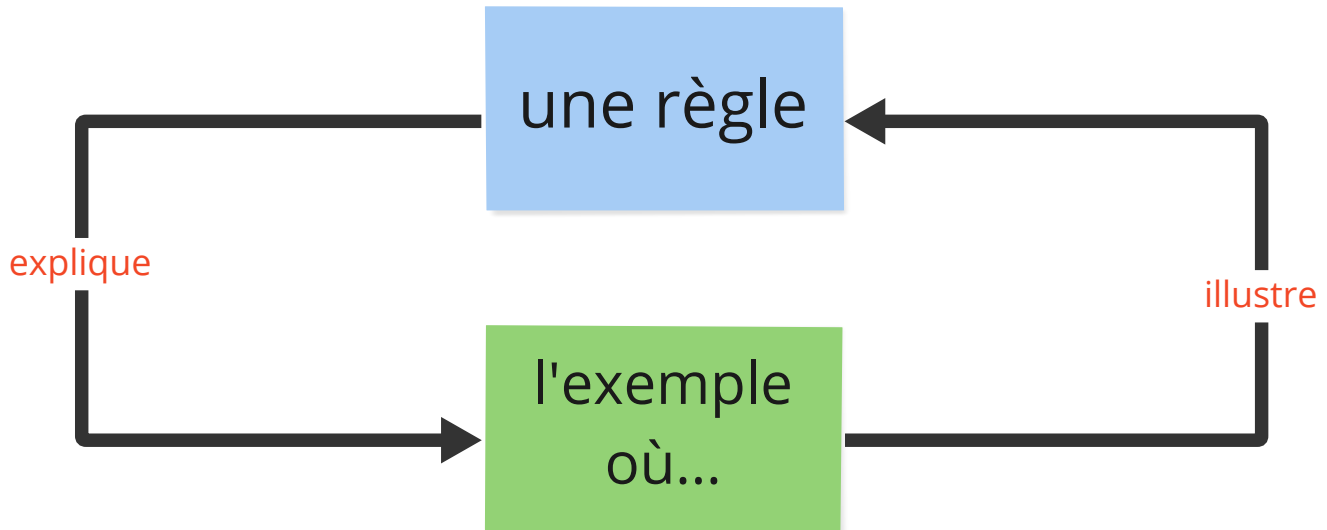
où...

ole

où...



Le chercheur  
envoie un rayon





Le chercheur  
envoie un rayon



le rayon se  
déplace en ligne  
droite dans la  
boite tant qu'il ne  
rencontre rien

le rayon est  
impacté quand  
il rencontre  
quelque chose

exemple  
où la boite  
est vide

exemple où  
il frappe un  
atome de  
face

exemple  
où il frôle  
un atome

exemple où il  
ne peut pas  
rentrer dans  
la boite noire

ça veut  
dire quoi  
frôler

et s'il y a  
plusieurs  
atomes à la  
suite l'un de  
l'autre

et s'il y a  
plusieurs  
atomes l'un à  
côté de l'autre

	32	31	30	29	28	27	26	25	
1									24
2									23
3									22
4									21
5		X							20
6									19
7									18
8									17
	9	10	11	12	13	14	15	16	

Le chercheur  
envoie un rayon



le rayon est  
impacté quand  
il rencontre  
quelque chose

exemple où  
il frappe un  
atome de  
face

le scientifique  
place un  
atome en ligne  
5 colonne 31

le  
chercheur  
lance le  
rayon 5

=> le  
rayon est  
absorbé

exemple  
où il frôle  
un atome

exemple où il  
ne peut pas  
rentrer dans  
la boîte noire



	32	31	30	29	28	27	26	25	
1									24
2									23
3									22
4									21
5		X							20
6									19
7									18
8									17
	9	10	11	12	13	14	15	16	

Le chercheur  
envoie un rayon



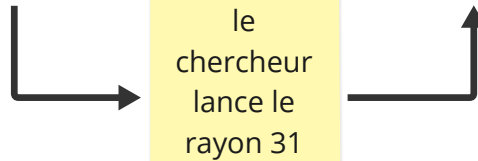
le rayon est  
impacté quand  
il rencontre  
quelque chose

exemple où  
il frappe un  
atome de  
face

le scientifique  
place un  
atome en ligne  
5 colonne 31

le  
chercheur  
lance le  
rayon 5

=> le  
rayon est  
absorbé



exemple  
où il frôle  
un atome

exemple où il  
ne peut pas  
rentrer dans  
la boîte noire

	32	31	30	29	28	27	26	25	
1									24
2									23
3									22
4									21
5		X							20
6									19
7									18
8									17
	9	10	11	12	13	14	15	16	

Le chercheur envoie un rayon



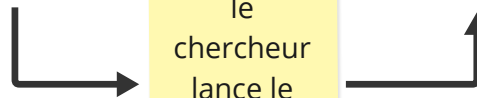
le rayon est impacté quand il rencontre quelque chose

exemple où il frappe un atome de face

le scientifique place un atome en ligne 5 colonne 31

le chercheur lance le rayon 5

=> le rayon est absorbé



le chercheur lance le rayon 31

exemple où il frôle un atome

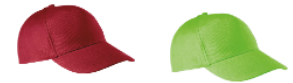
le scientifique place un atome en ligne 5 colonne 31

le chercheur lance le rayon 32

=> le rayon est dévié en 4

exemple où il ne peut pas rentrer dans la boîte noire

	32	31	30	29	28	27	26	25	
1									24
2									23
3									22
4									21
5		X							20
6									19
7									18
8									17
	9	10	11	12	13	14	15	16	



**Feature:** L'exemple où le rayon frappe un atome de face

) **Scenario:** Le cas où le rayon laser rencontre un atome horizontalement

**Given** le scientifique a placé un atome en ligne 5 et en colonne 31

**When** le chercheur active le rayon 5

) **Then** le rayon 5 est absorbé

) **Scenario:** Le cas où le rayon laser rencontre un atome verticalement

**Given** le scientifique a placé un atome en ligne 5 et en colonne 31

**When** le chercheur active le rayon 31

) **Then** le rayon 31 est absorbé

	32	31	30	29	28	27	26	25	
1									24
2									23
3									22
4									21
5		X							20
6									19
7									18
8									17
	9	10	11	12	13	14	15	16	



## ✓ Test Results

- ✓ L'exemple où le rayon frappe un atome de face
  - ✓ Le cas où le rayon laser rencontre un atome horizontalement
    - ✓ Given le scientifique a placé un atome en ligne 5 et en colonne 31
    - ✓ When le chercheur active le rayon 5
    - ✓ Then le rayon 5 est absorbé
  - ✓ Le cas où le rayon laser rencontre un atome verticalement
    - ✓ Given le scientifique a placé un atome en ligne 5 et en colonne 31
    - ✓ When le chercheur active le rayon 31
    - ✓ Then le rayon 31 est absorbé

# Conclusion

Story Map

User Story

Example mapping

Feature mapping

logique de  
conversation



logique de  
programmation

BDD



Spécifications exécutables

# Questions ?