



## Gherkin-Syntax

Gherkin ist eine einfache Sprache, um Verhalten zu beschreiben. Jede Datei beschreibt ein **Feature** (eine Funktion oder Benutzerstory).

Beispiel:

```
```gherkin Feature: Einfacher Taschenrechner
```

```
Um einfache Rechnungen zu machen  
Möchte ich zwei Zahlen addieren können
```

```
Scenario: Zwei Zahlen addieren  
  Given ich habe 50 in den Rechner eingegeben  
  And ich habe 70 in den Rechner eingegeben  
  When ich drücke addieren  
  Then sollte das Ergebnis 120 auf dem Bildschirm stehen
```

```
```
```

### Schlüsselwörter:

- Feature → beschreibt die Funktion / das Ziel
- Scenario → einzelner Testfall
- Given → Ausgangslage (Vorbedingungen)
- When → Aktion (was passiert)
- Then → erwartetes Ergebnis
- And / But → Erweiterungen

---

## Schrittdefinitionen (Step Definitions)

Jeder Schritt im Feature wird mit einer Python-Funktion verknüpft.

```
```python from behave import given, when, then
```

```
@given('ich habe {zahl:d} in den Rechner eingegeben') def step_eingabe(context, zahl):
```

```
    if not hasattr(context, "zahlen"):  
        context.zahlen = []  
    context.zahlen.append(zahl)
```

```
@when('ich drücke addieren') def step_add(context):
```

```
    context.resultat = sum(context.zahlen)
```

```
@then('sollte das Ergebnis {erwartet:d} auf dem Bildschirm stehen') def step_pruefen(context,
erwartet):
```

```
    assert context.resultat == erwartet
```

```
...
```

### Wichtig:

- Der `context` ist ein gemeinsames Objekt für alle Schritte eines Szenarios
- Parameter in geschweiften Klammern `{zahl:d}` werden automatisch geparkt (z. B. als `int`)

## Tests ausführen

Im Terminal im Projektordner:

```
' behave '
```

Ergebnis:

```
' Feature: Einfacher Taschenrechner Scenario: Zwei Zahlen addieren Given ich
habe 50 in den Rechner eingegeben And ich habe 70 in den Rechner eingegeben
When ich drücke addieren Then sollte das Ergebnis 120 auf dem Bildschirm
stehen 1 feature passed, 0 failed '
```

## Vorteile von Behave

- Tests sind **leicht lesbar** für alle Beteiligten
- **Klarer Bezug** zu Anforderungen / User Stories
- **Wiederverwendbare Schritte** in Python
- **Automatisierbar** in CI/CD-Pipelines (z. B. GitHub Actions, Jenkins)

## Vergleich zu Unit Tests

Aspekt	Unit Test	BDD (Behave)
-----	-----	-----
Fokus	einzelne Funktion / Klasse	Verhalten aus Nutzersicht
Sprache	Code (Python)	Gherkin (natürliche Sprache)
Zielgruppe	Entwickler:innen	Fachpersonen + Entwickler:innen
Beispiel	<code>`assert add(2,3)==5`</code>	„Given ich habe 2 und 3, When ich addiere, Then erhalte ich 5“

## Installation

Installation mit pip:

```
``` pip install behave ```
```

---

## Typische Fehlerquellen

- Schrittdefinition fehlt oder Schreibweise weicht ab
  - Python-Datei liegt nicht im steps/-Ordner
  - Context-Variable nicht initialisiert
  - Feature-Datei hat keine Endung .feature
- 

## Weiterführende Links

- Offizielle Dokumentation: <https://behave.readthedocs.io>
  - Gherkin-Syntax Referenz: <https://cucumber.io/docs/gherkin/reference/>
  - Vergleich zu pytest-bdd: <https://pytest-bdd.readthedocs.io>
- 

## Aufgabe (optional)

Erstelle ein eigenes Feature:

1. Erstelle eine Datei `'temperature.feature'`
2. Beschreibe ein Verhalten zum Umrechnen von Celsius in Fahrenheit
3. Implementiere die Schrittdefinitionen in Python
4. Führe die Tests mit `'behave'` aus

From:  
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:  
[https://wiki.bzz.ch/modul/m450/learningunits/lu16/behant\\_python?rev=1761200036](https://wiki.bzz.ch/modul/m450/learningunits/lu16/behant_python?rev=1761200036)

Last update: **2025/10/23 08:13**

