

Atelier 0 : Prérequis

Sommaire

Introduction.....	2
Installation du process template.....	2
Création du projet d'équipe	3
Envoi du code fournit dans Team Foundation Server	6
Définition du processus de build.....	8

Introduction

Dans cet atelier, vous allez mettre en place tous les outils dont vous aurez besoin pour réaliser les trois ateliers suivants.

En effet, ce coach étant dédié aux testeurs fonctionnels, certains prérequis sont incontournables. Pour commencer, vous devez avoir à votre disposition une machine exécutant **Microsoft Team Foundation Server 2010**.

Note : Microsoft met à votre disposition 3 machines virtuelles pré-installées avec **Microsoft Team Foundation Server Béta 2** pour les environnements de virtualisation [Hyper-V](#), [Windows Virtual PC \(Windows 7\)](#) et [Microsoft Virtual PC 2007 SP1](#).

Nous mettons à votre disposition, pour ce coach, un modèle de **Team Project** (projet d'équipe) ainsi qu'un exemple d'application sur laquelle les ateliers suivant s'appuieront. Nous y reviendrons par la suite.

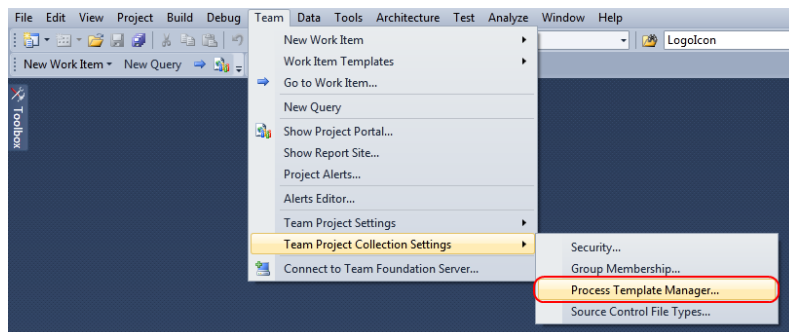
Vous aurez également besoin d'un poste client sur lequel est installé **Microsoft Visual Studio 2010** accompagné de **Microsoft Test and Lab Manager**.

Note : il est tout à fait possible de regrouper ces deux machines en une seule en réalisant une installation basique de **Team Foundation Server 2010**. Vous n'aurez alors pas la possibilité de réaliser la partie de ce coach dédiée à l'automatisation des tests fonctionnels qui nécessite une installation complète.

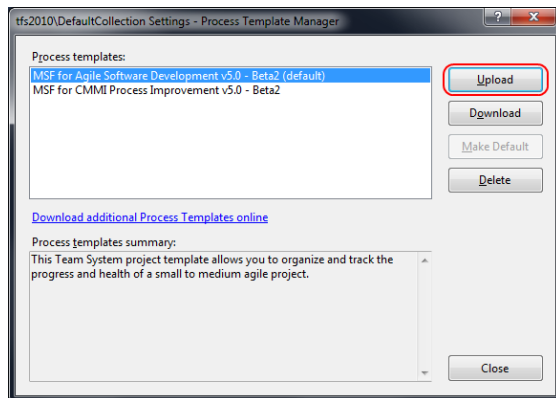
Installation du process template

Dans cette partie, vous allez ajouter le modèle de projets « **MSF Agile pour Coach Tests** » disponible dans le dossier « **Assets** » de cet atelier sur votre serveur **Team Foundation Server** et ce dans l'optique de pouvoir l'utiliser par la suite.

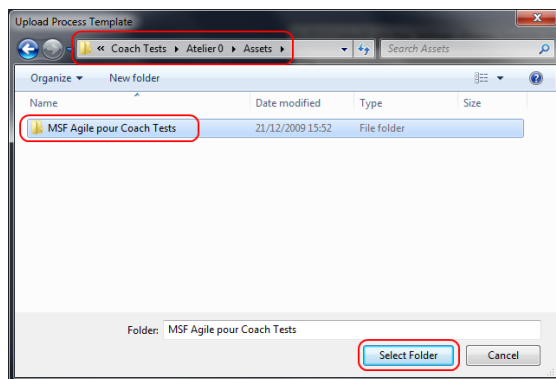
Pour cela, ouvrez **Visual Studio 2010** et connectez-vous à votre serveur **TFS** via le **Team Explorer**. Une fois ceci effectué, rendez-vous dans le menu **Team** puis **Team Project Collection Settings** puis **Process Template Manager...** :



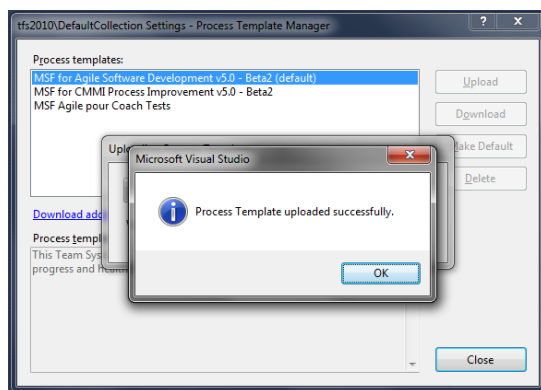
Dans l'écran qui s'affiche, cliquez sur le bouton **Upload** :



Naviguez alors jusqu'à l'emplacement où se trouve le process template que vous avez récupéré avec cet atelier, sélectionnez le dossier « MSF Agile pour Coach Tests » et cliquez sur **Select Folder** :



Patiencez alors pendant la validation et l'envoi du modèle de projet sur le serveur. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue vous affichant que l'envoi est effectué :



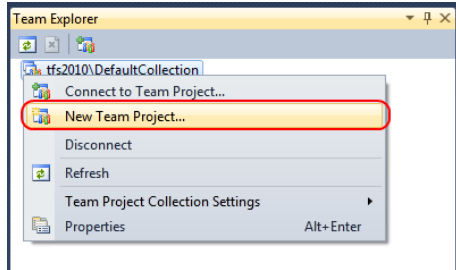
Vous allez à présent pouvoir passer à la création du projet.

Création du projet d'équipe

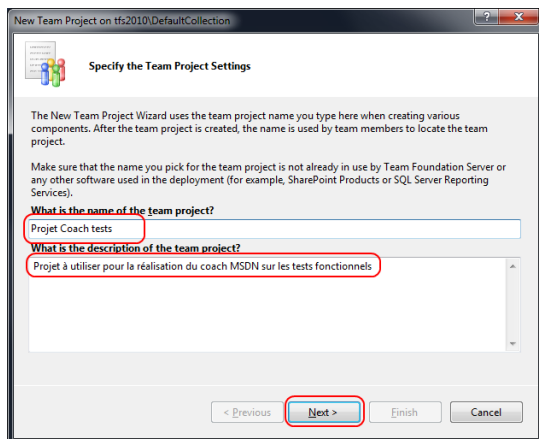
Dans la partie précédente, vous avez envoyé un modèle de projet sur le serveur **Team Foundation Server**. Vous allez à présent utiliser celui-ci pour créer un projet d'équipe. Un projet d'équipe est un

regroupement logique d'éléments tels que le code source, la documentation, les scripts de génération de livrables mais également les éléments de travail (Work Items) qui permettent de définir des tâches de développement, des scénarios d'utilisation de l'application ou encore des cas de test (Test Cases). Le modèle de processus utilisé aura pour effet de mettre le projet créé en conditions pour la suite des ateliers, en y insérant automatiquement un ensemble d'éléments de travail dont vous aurez besoin.

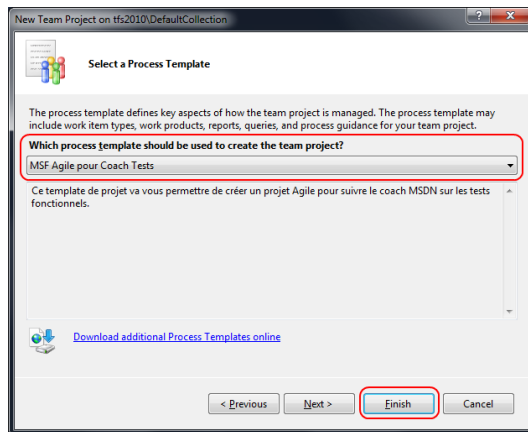
Dans le **Team Explorer**, faites un clic droit sur votre collection de projet et choisissez l'entrée de menu **New Team Project...** :



Dans la fenêtre qui s'affiche, entrez un nom et une description pour le projet d'équipe puis cliquez sur suivant :

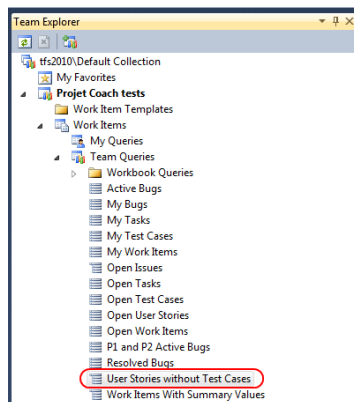


Dans la fenêtre suivante, faites bien attention à choisir le modèle de projet « MSF Agile pour Coach Tests » que vous venez d'envoyer :



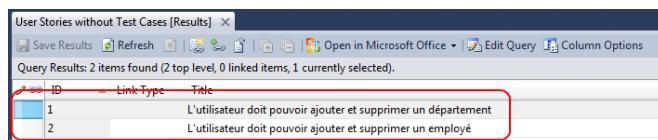
Patientez pendant que l'assistant crée le projet d'équipe puis cliquez sur **Close** pour terminer.

Une fois la création terminée, rendez-vous dans le **Team Explorer**, déployez le nœud **Work Items**, et exécutez la requête « **User Stories Without Test Cases** » :



Comme vous pouvez le voir, deux scénarii utilisateurs s'affichent :

- L'utilisateur doit pouvoir ajouter et supprimer un département
- L'utilisateur doit pouvoir ajouter et supprimer un employé



Ce sont ces deux éléments sur lesquels nous baseront les tests fonctionnels dans la suite du coach, mais bien entendu, nous aurons l'occasion d'y revenir en détails.

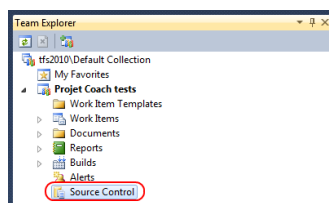
A présent, vous allez pouvoir envoyer le code fournit dans le contrôleur de code source.

Ajout du code de l'application dans Team Foundation Server

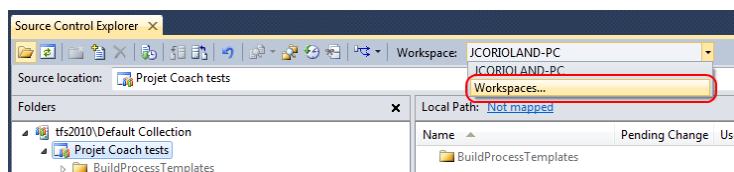
Afin que vous puissiez suivre correctement les ateliers suivants, nous avons choisi de vous fournir une application testable qui servira d'exemple tout au long de ce coach.

Le dossier « Assets » associé à cet atelier contient un répertoire « code » dans lequel vous trouverez une solution **Visual Studio 2010** (fichier d'extension .sln) correspondant à une application simple, écrite à l'aide de Windows Presentation Foundation (WPF), permettant la gestion de départements et d'employés dans une entreprise.

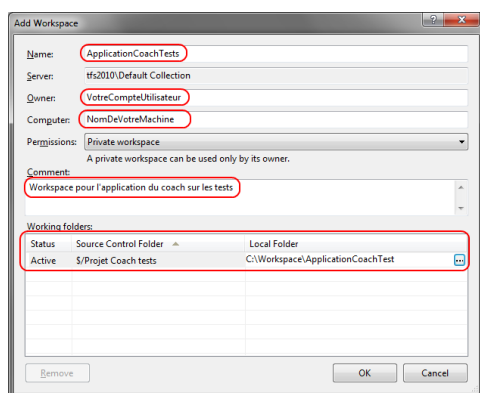
Pour commencer, double cliquez sur l'item **Source Control** dans le **Team Explorer** :



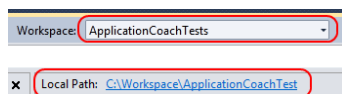
Dans l'onglet qui s'affiche, déroulez la liste **Workspace** et choisissez **Workspaces...** :



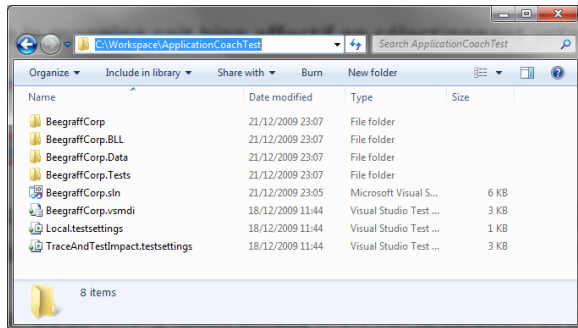
Dans la boîte de dialogue qui s'affiche cliquez sur **Add** et remplissez le formulaire comme ci-dessous et mappez la racine du contrôleur de code source à un dossier local sur votre machine :



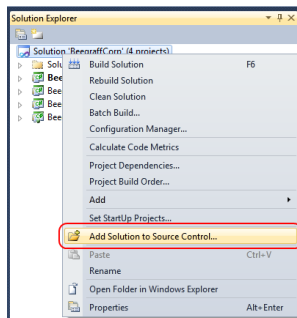
Assurez-vous que le mapping soit bien effectif en sélectionnant votre nouveau Workspace :



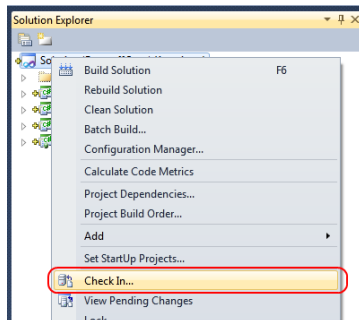
A présent, copiez le dossier contenant la solution (du dossier Assets) vers l'emplacement que vous avez mappé au contrôle de code source et ouvrez la solution en double cliquant dessus :



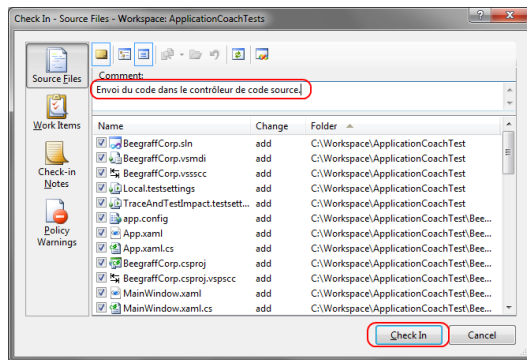
Dans l'explorateur de solution, faites un clic droit sur la solution et choisissez **Add Solution to Source Control...** :



Compilez et exécutez l'application afin de vous assurer que celle-ci est fonctionnelle et faites un clic droit sur la solution dans le **Solution Explorer** puis choisissez **Check In** pour envoyer les modifications sur le contrôleur de code source :



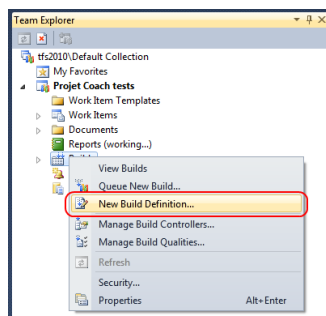
Dans la fenêtre qui s'affiche, saisissez un commentaire puis cliquez sur **Check In** :



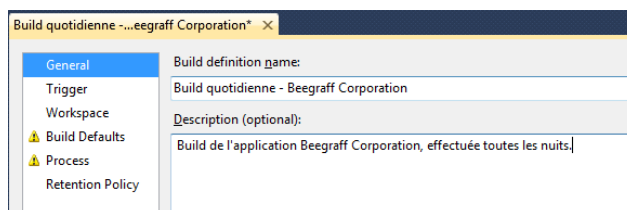
Maintenant que le code est sur le serveur **Team Foundation Server**, vous allez pouvoir définir un processus de build automatisé, c'est-à-dire – sans trop rentrer dans les détails – la génération automatique des binaires de l'application à partir de la dernière version du code source réalisé par le service de build.

Définition du processus de build

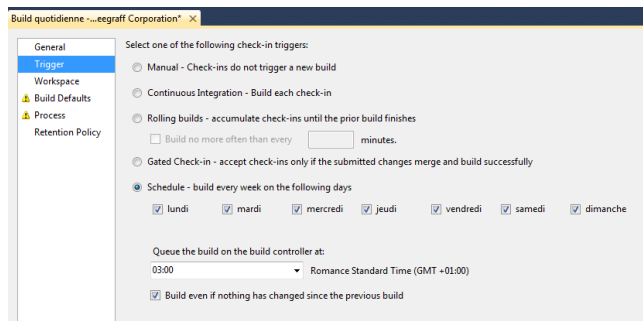
Dans le **Team Explorer**, déployez le nœud correspondant à votre projet, faites un clic droit sur l'item **Builds** puis choisissez l'entrée de menu **New Build Definition...**



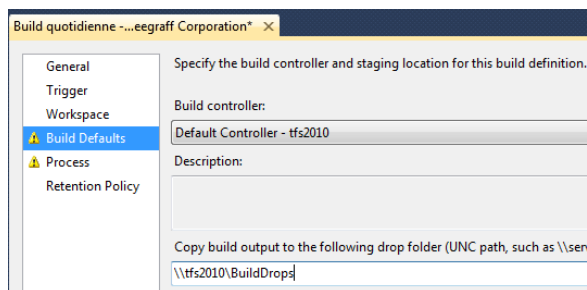
Dans l'écran qui s'affiche, entrez un nom et une description pour la build :



Configurez la build pour s'exécuter tous les jours à 03h du matin dans l'onglet **Trigger** :

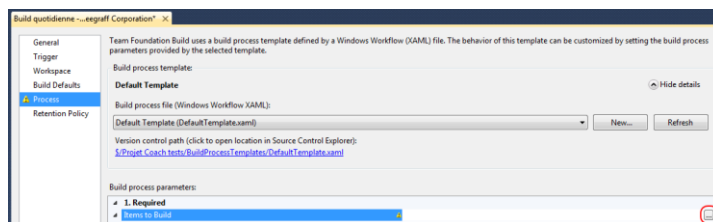


Dans l'onglet **Build Defaults**, indiquez un répertoire réseau (accessible du serveur où est installé **Team Foundation Server** ainsi que des posts clients depuis lesquels vous réaliserez les différents ateliers de ce coach) dans lequel déposer les binaires après génération :

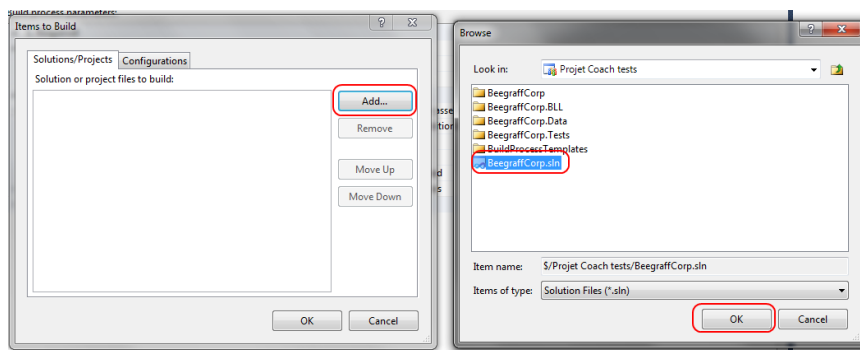


NB : le compte de service de build (Network Service, qui exécute par défaut le processus de build ou le compte utilisateur que vous avez-vous-même configuré) doit posséder les droits en écriture sur ce répertoire réseau.

Enfin, dans l'onglet **Process**, cliquez sur la ligne **Items to build** puis sur le bouton ...

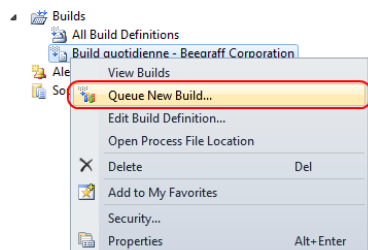


Sélectionnez alors la solution **BeegraffCorp.sln** :

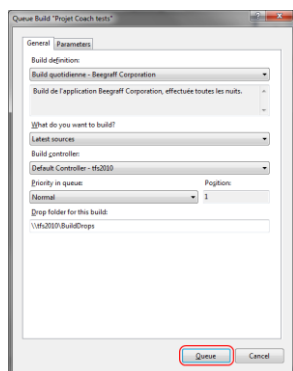


Validez tous les écrans et enregistrez la définition de la build.

A présent, celle-ci est disponible dans le nœud **Builds** du **Team Explorer**. Accédez au menu contextuel (clic droit sur la définition) puis **Queue New Build...** afin de l'exécuter une première fois.



Dans la fenêtre qui s'affiche, cliquez sur **Queue** :



Une fois l'opération terminée, vous voilà prêt à démarrer l'atelier suivant. Vous pouvez donc fermer Visual Studio 2010.

Vous pouvez vérifier que les binaires de l'application sont bien disponible dans le partage réseau que vous avez indiqué dans la configuration du processus de Build.