Proyecto: RetoShopos

Desarrollado por: Edison Alberto Correa Berrio

CC.: 71.778.033

E-mail: [correa.edison@gmail.com](mailto:correa.edison@gmail.com)

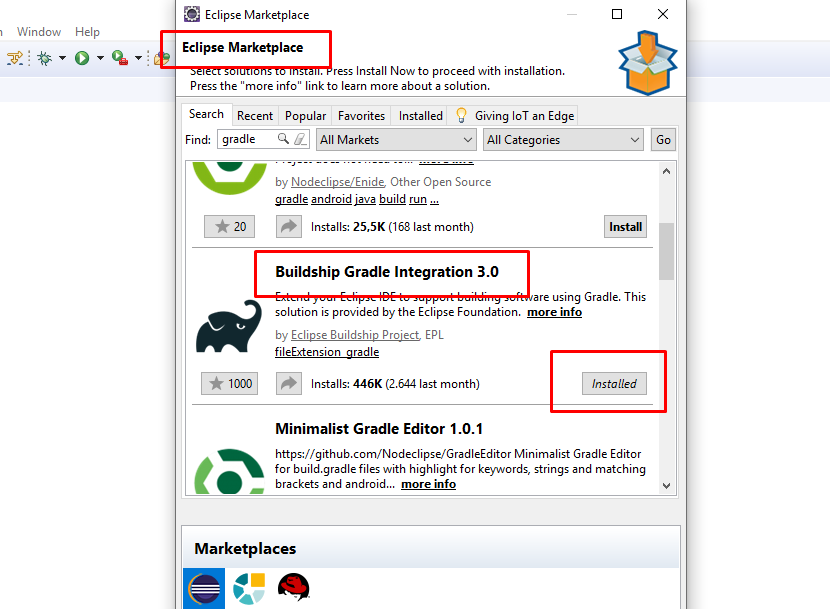
**Objetivo general:** Automatizar un producto (de libre escogencia) de la página <https://www.tottus.com.pe/tottus/> , en donde se muestre el estado de pago y/o compra de un objeto seleccionado.

A continuación, se relata los pasos necesarios y las ejecuciones llevadas a cabo para el proceso de automatización de la página.

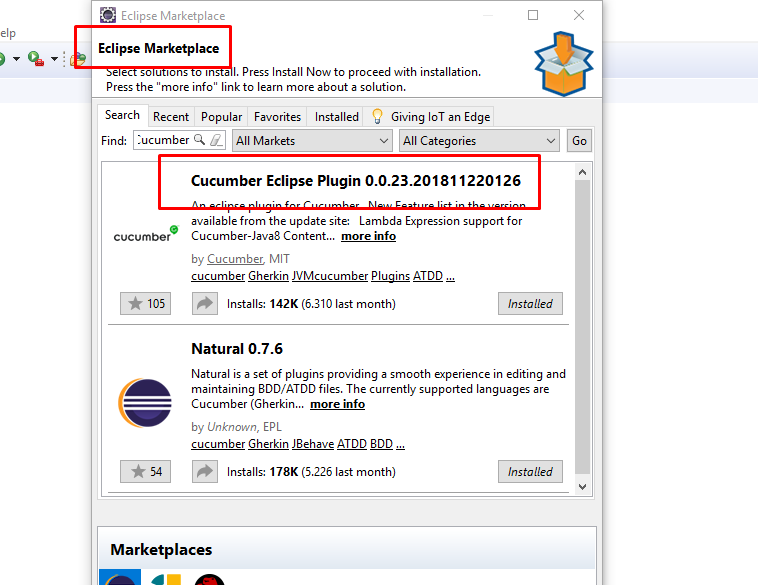
**Instalación y verificación de proceso.**

Para iniciar el proceso de automatización se realizan los siguientes pasos.

1. Validar que gradle este instalado.

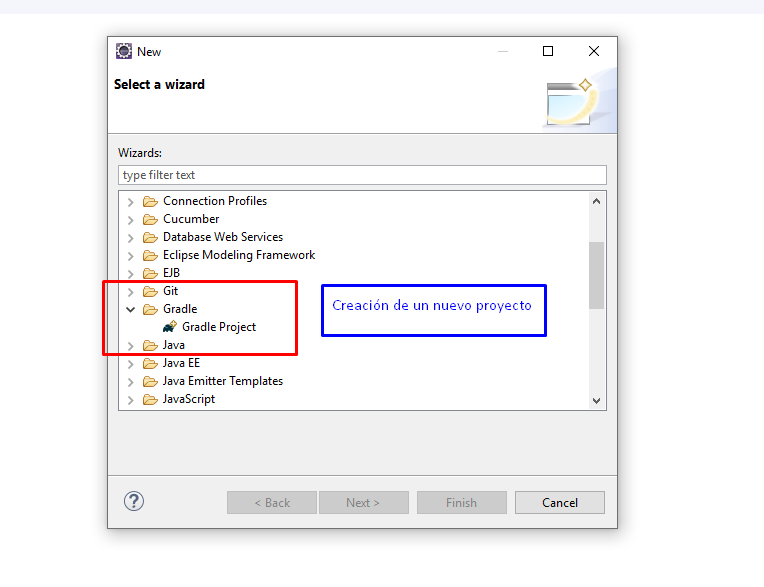


1. Verificar que Cucumber se encuentre instalado

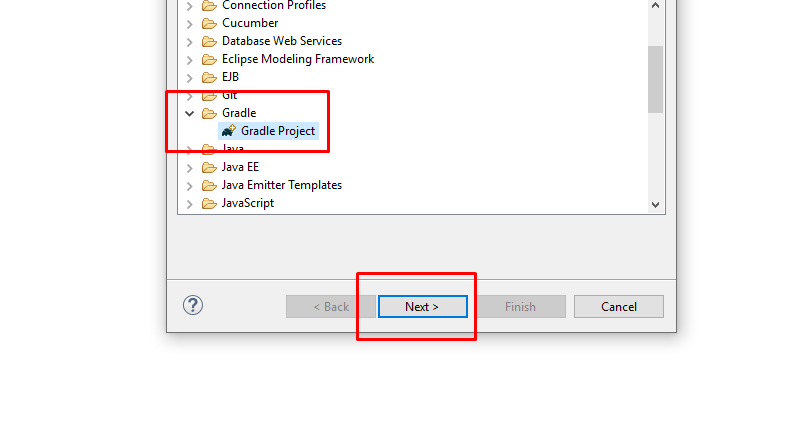


1. Creación de un nuevo proyecto

Ruta: File/New/Other/Gradle/Gradle Project



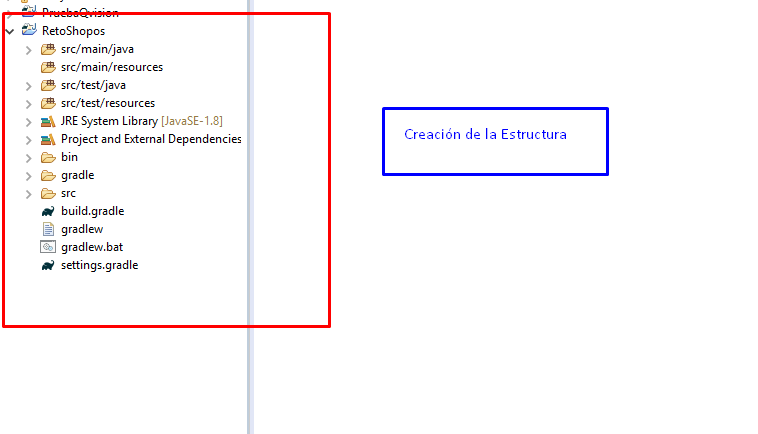
Se selecciona la opción Gradle Project y se presiona el botón next



Se le da un nombre al proyecto

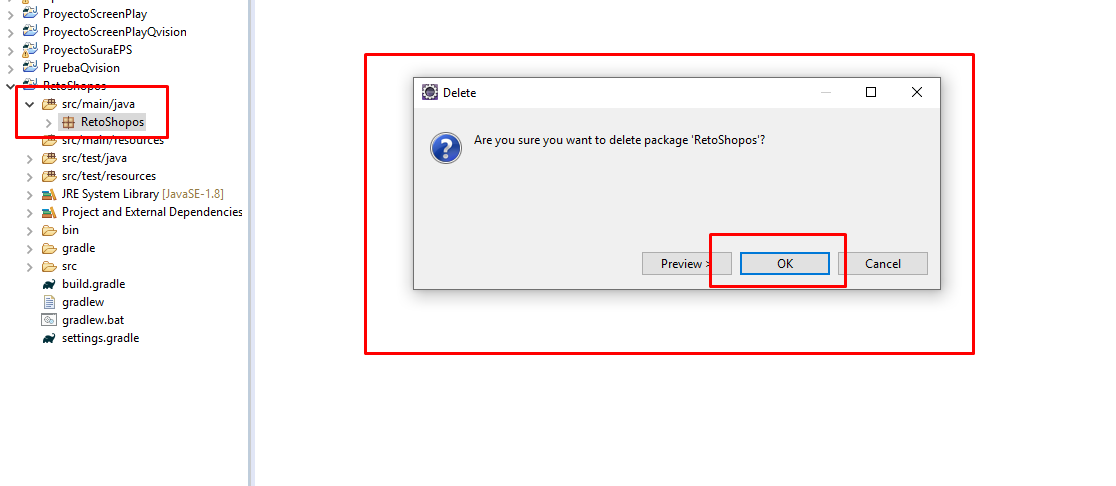


Al darle Finish el aplicativo inicia la descarga de las librerías correspondientes y a la creación de la estructura, quedando algo como esto.

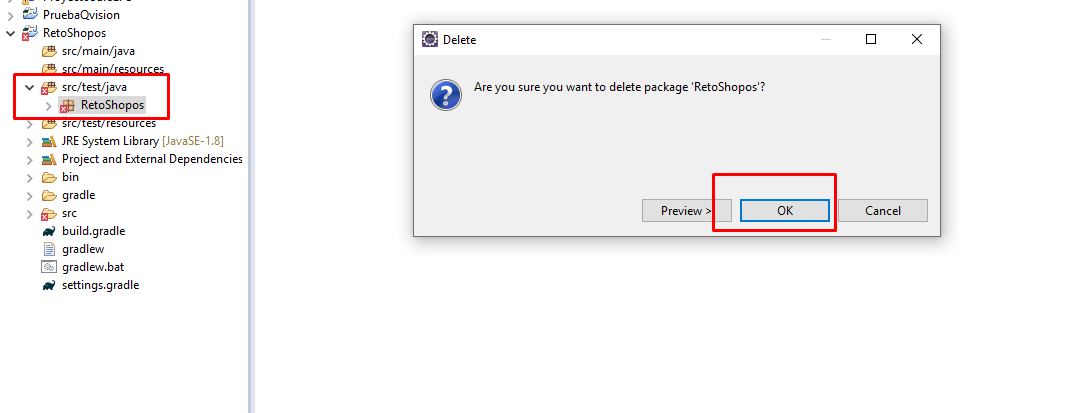


El aplicativo por defecto crea dos paquetes, los cuales serán borrados para procesos de creación del proyecto. el primero ubicado en

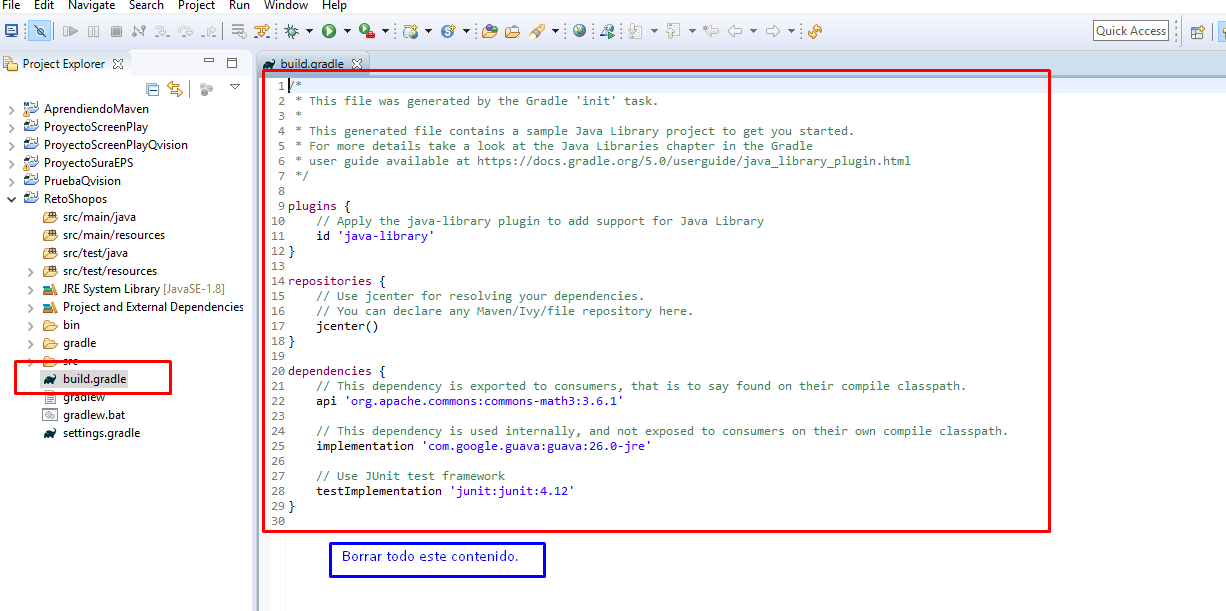
Src/main/java

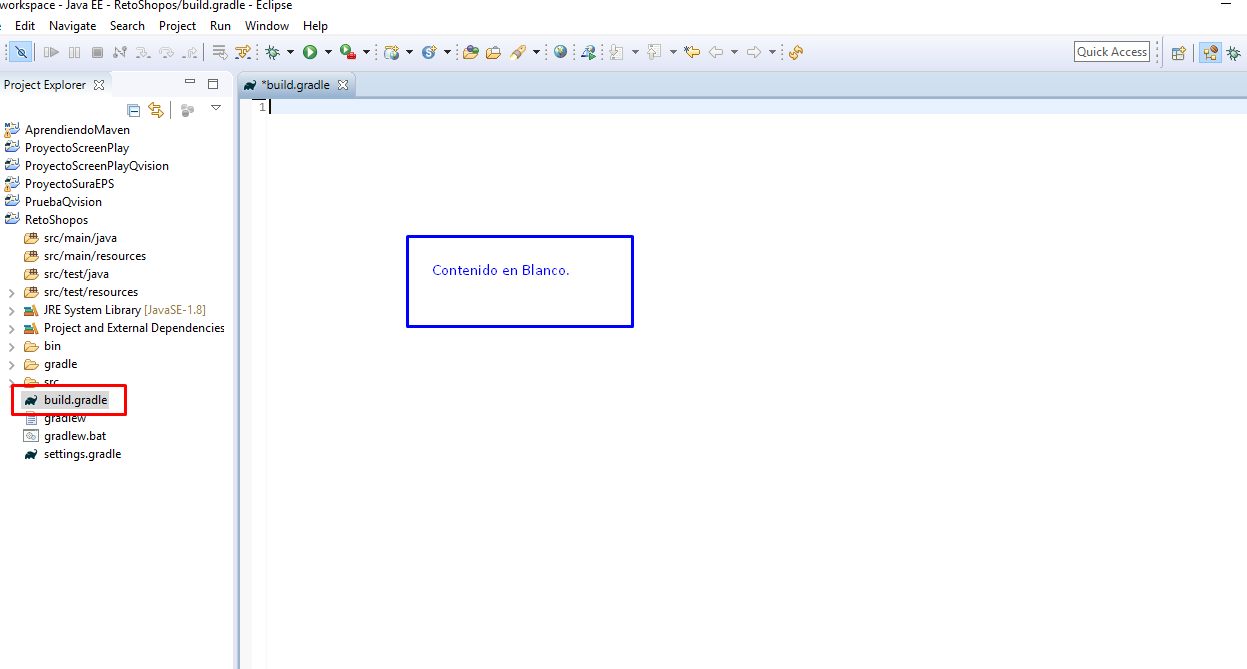


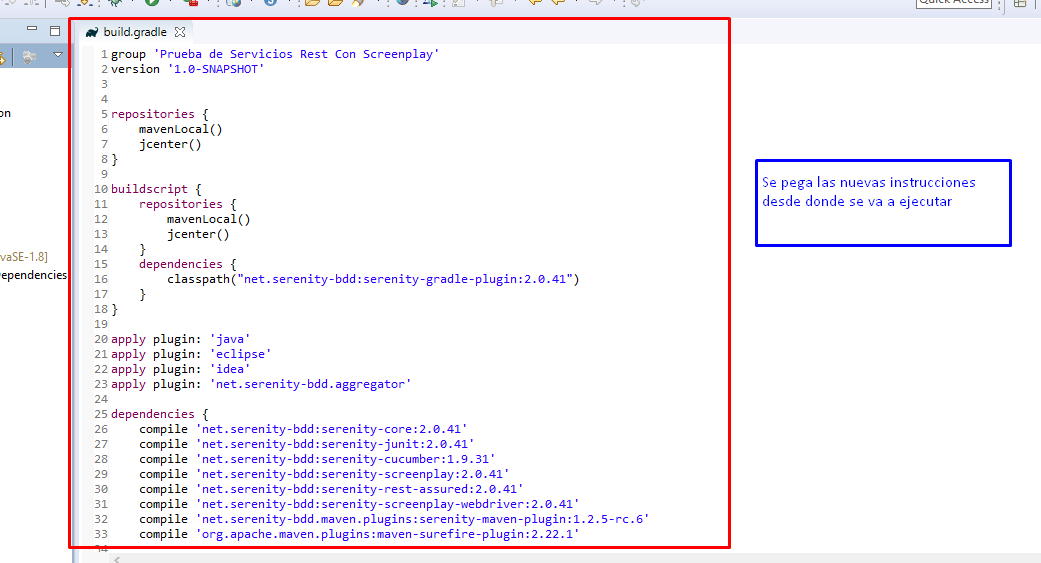
Y el segundo ubicado en src/test/java

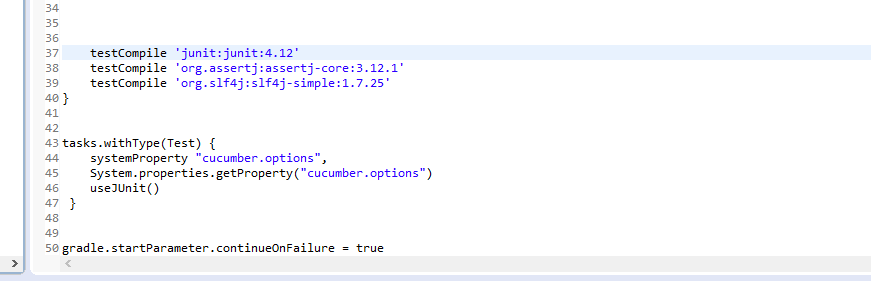


1. Actualizar el build.gradle

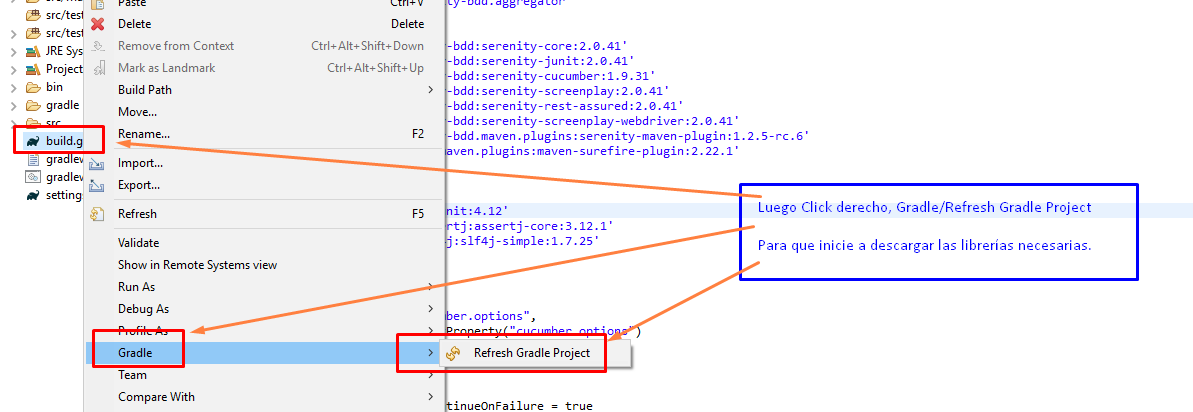








Luego de haber pegado las instrucciones, se procede a actualizar para las descarga de las dependencias



Validamos que las dependencias si se hayan actualizado en la la carpeta de Project and External Dependencies

Quedando algo así:



1. Creación de las carpetas para el arquetipo

Deben para esto debe de existir tres carpetas principales

Src/main/java

Src/test/java

Src/test/resources

**En la carpeta de Src/main/java va ir:**

co.com.google.www.exceptions

co.com.google.www.interactions

co.com.google.www.models

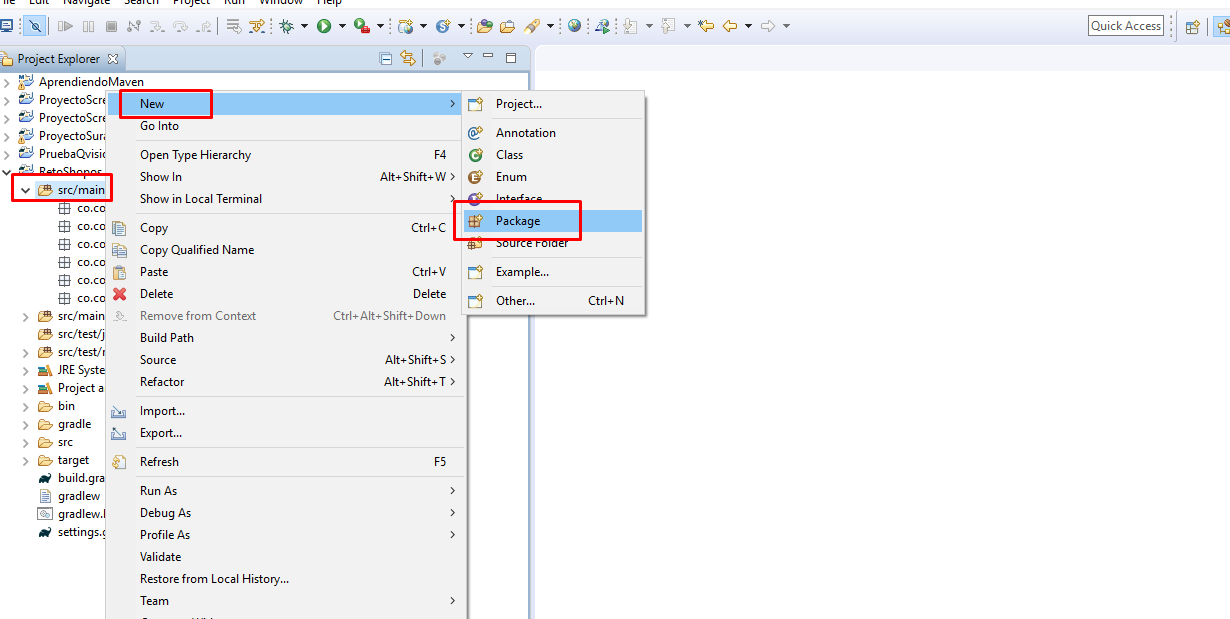
co.com.google.www.questions 🡪 Suele agregarse esta también.

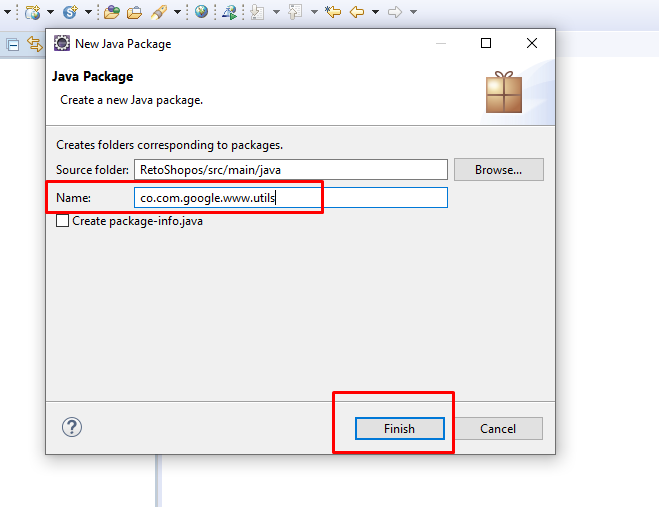
co.com.google.www.tasks

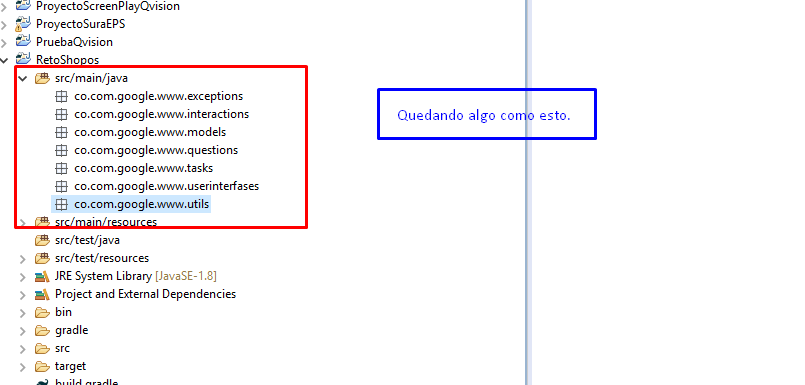
co.com.google.www.userinterfases

co.com.google.www.utils 🡪 Suele agregarse esta también.

La secuencia de pasos seria así:



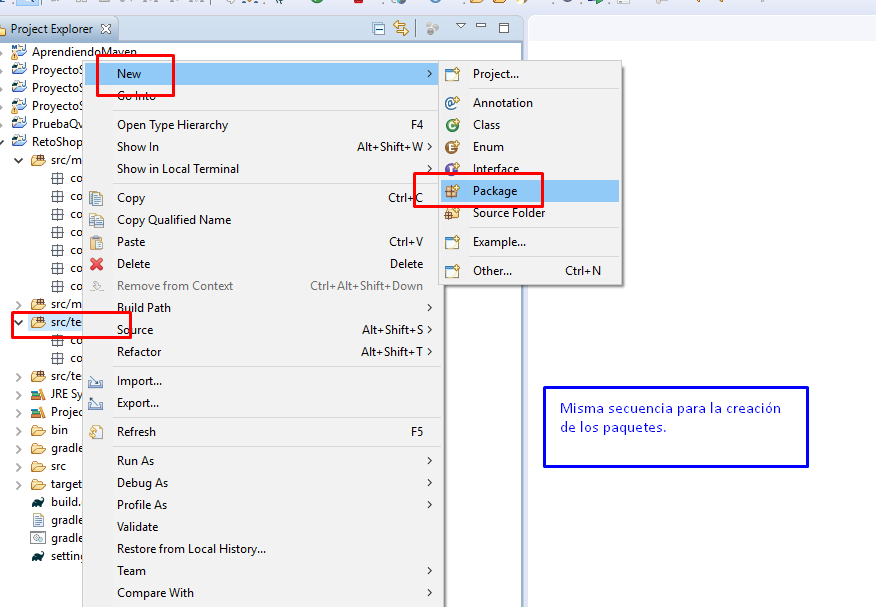




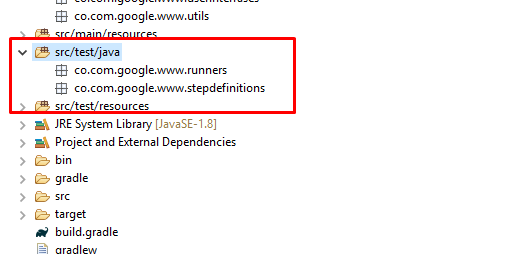
**En la carpeta de Src/test/java va ir:**

co.com.google.www.runners

co.com.google.www.stepdefinitions

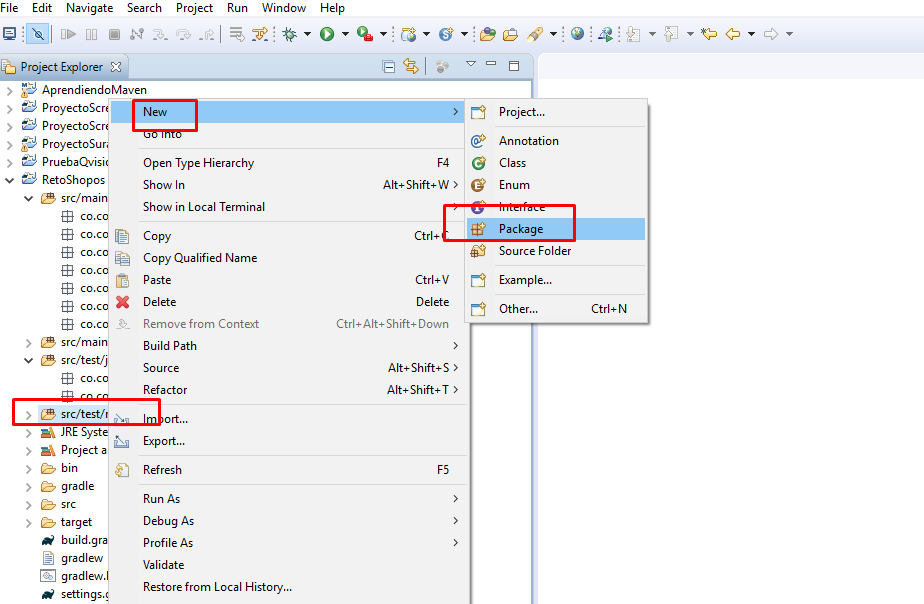


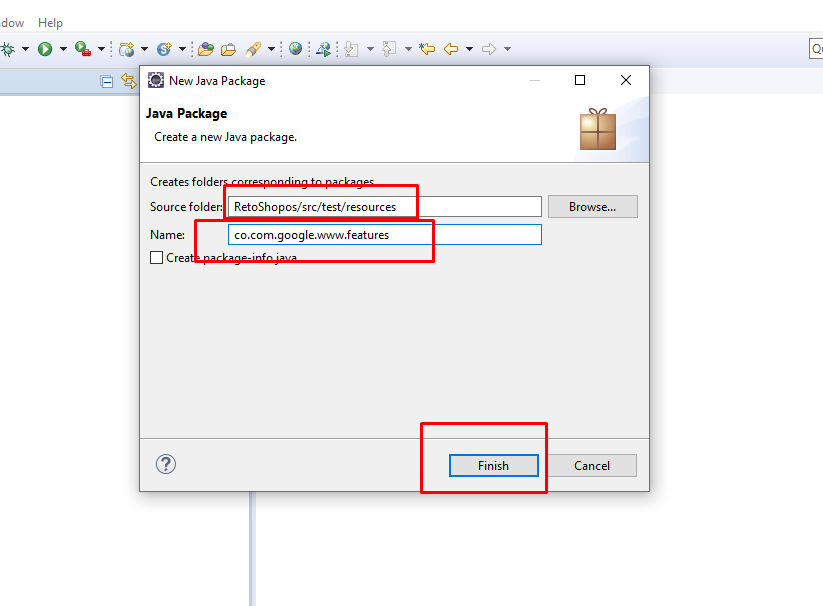
Quedando algo como esto.



**En la carpeta de Src/test/resources va ir:**

co.com.google.www.features

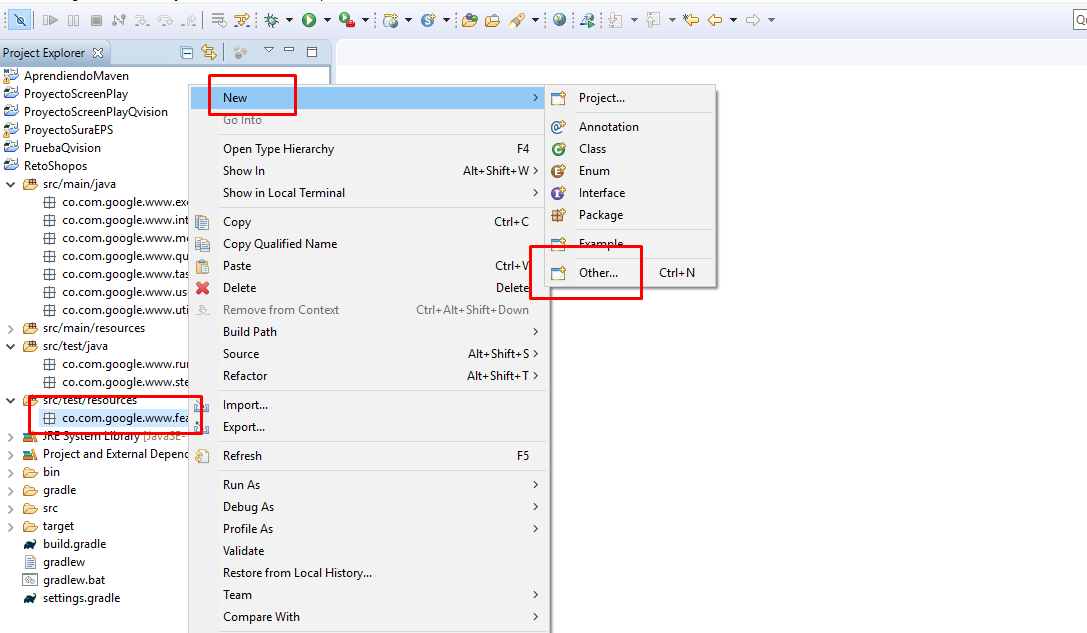


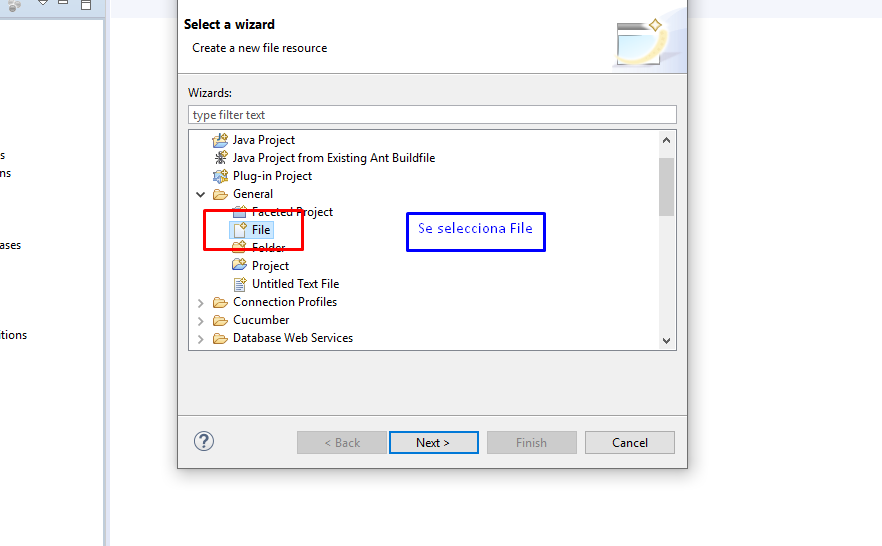


Esta es la estructura del arquetipo ya construido



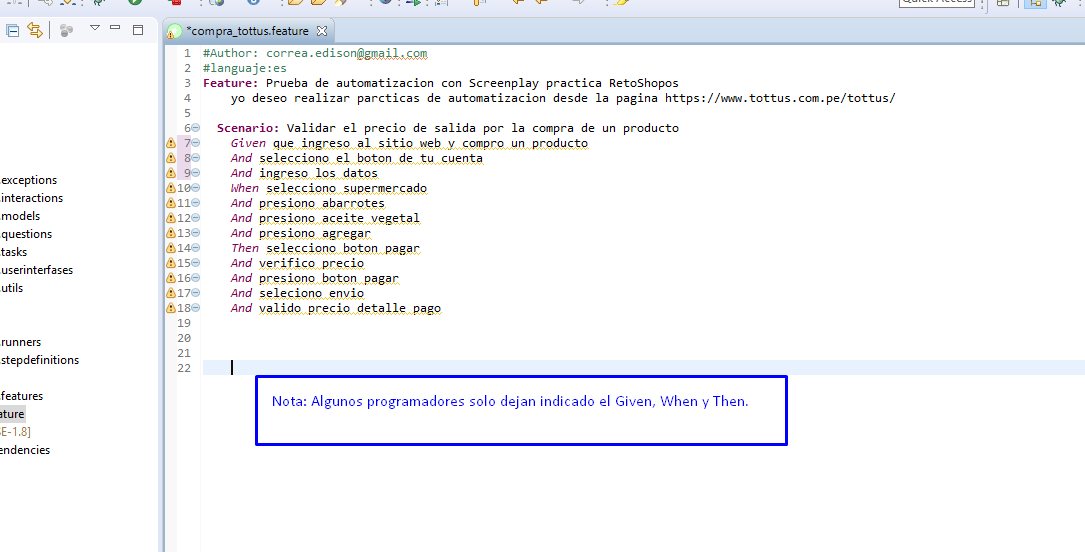
1. Creación del Features



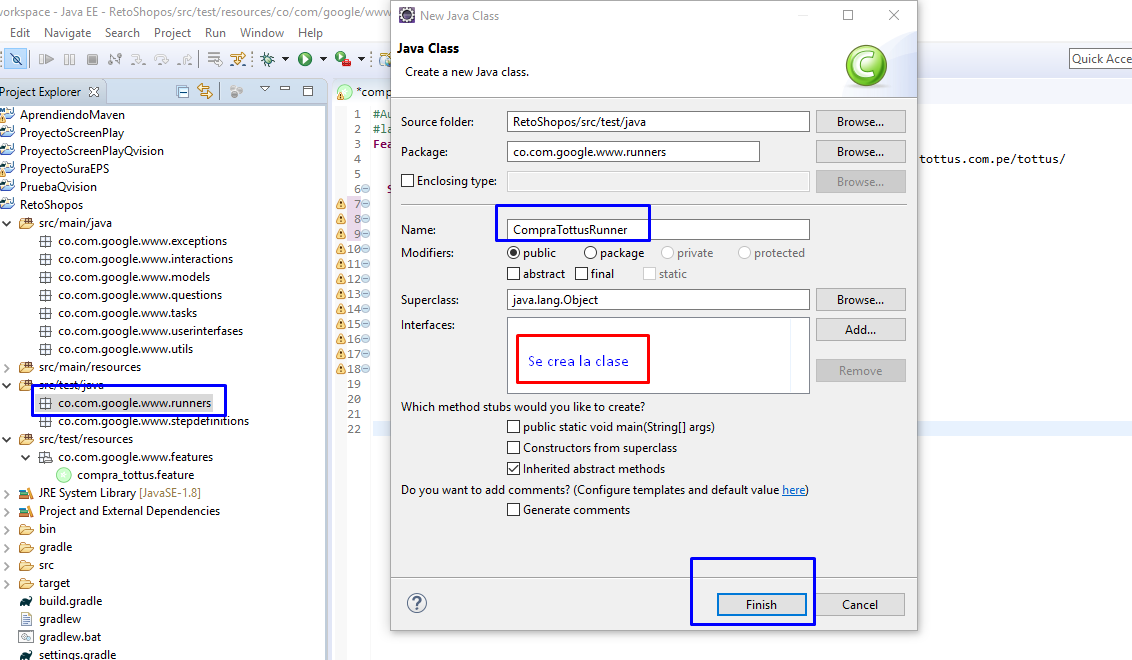


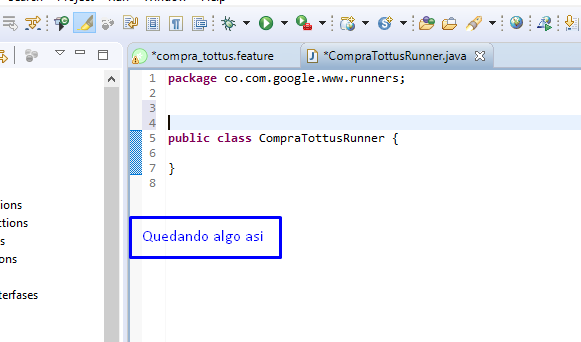
La información con la que aparece en la creación, la borramos y se crea la estructura que iniciara el recorrido de la automatización.

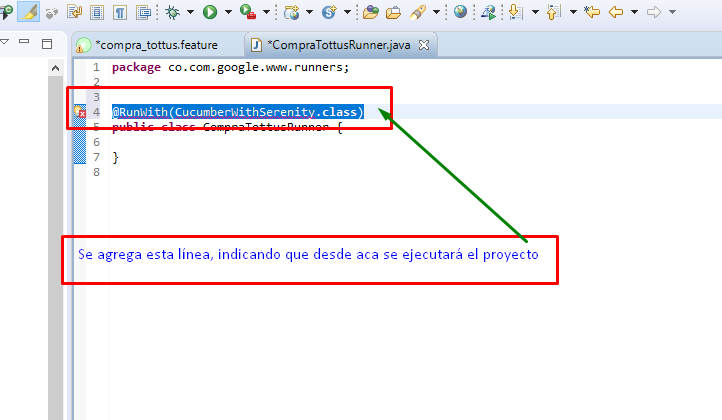
Quedando algo como esto.

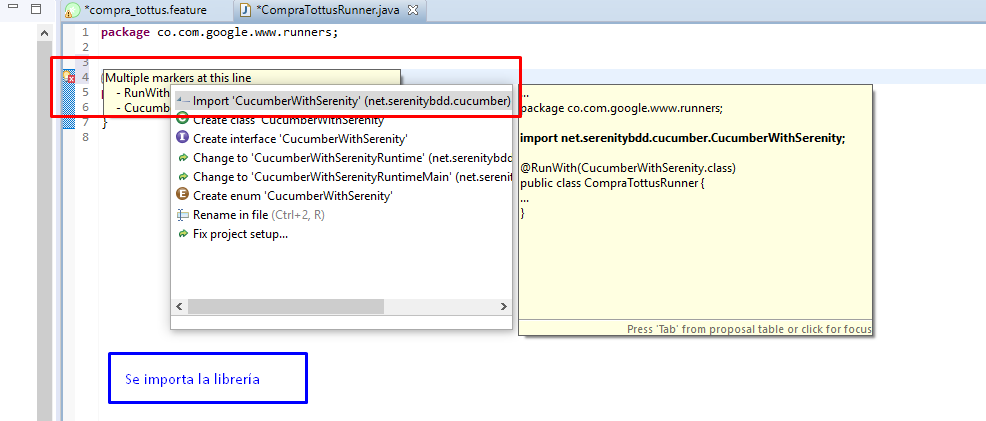


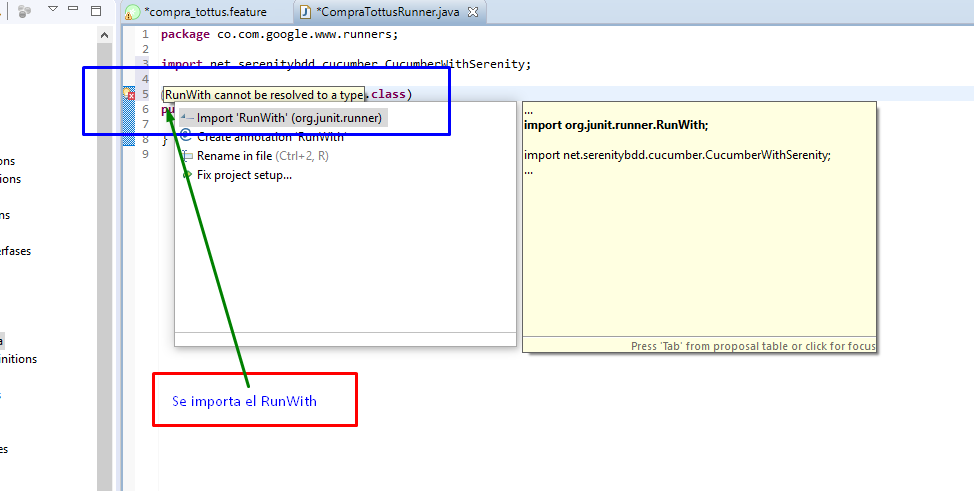
1. Creación de la Clase que ejecutara el proyecto



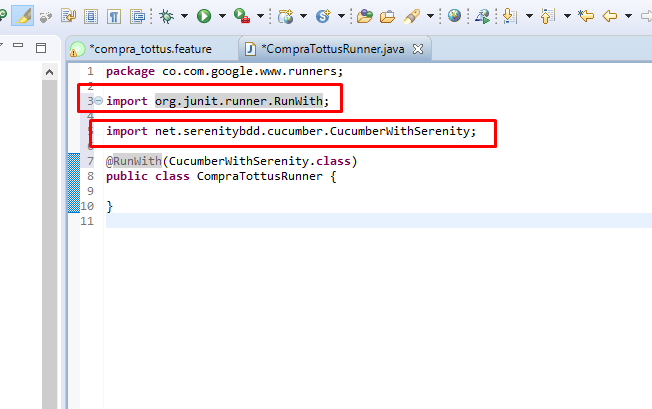


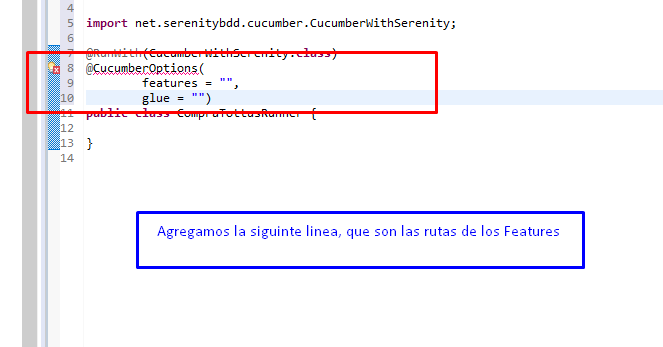


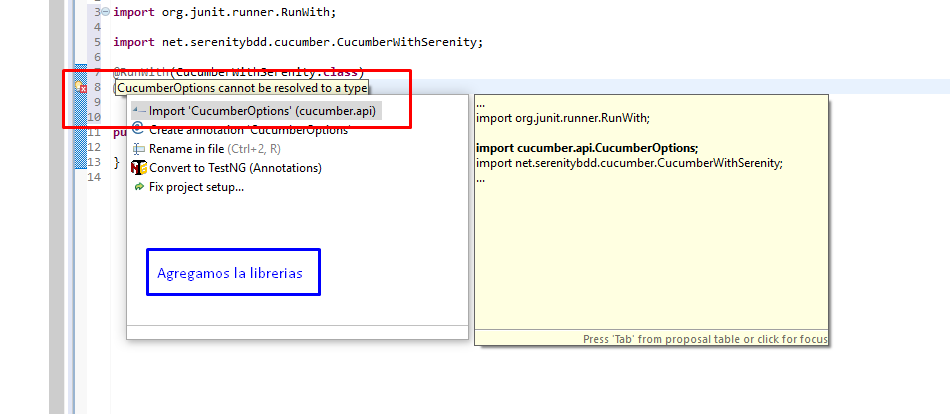


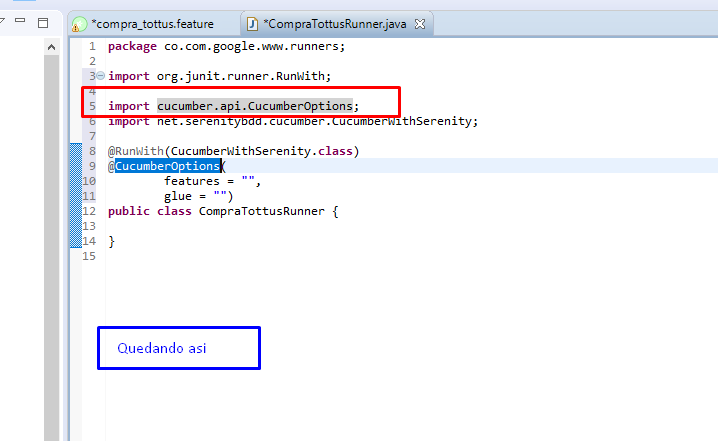


Quedando algo así:



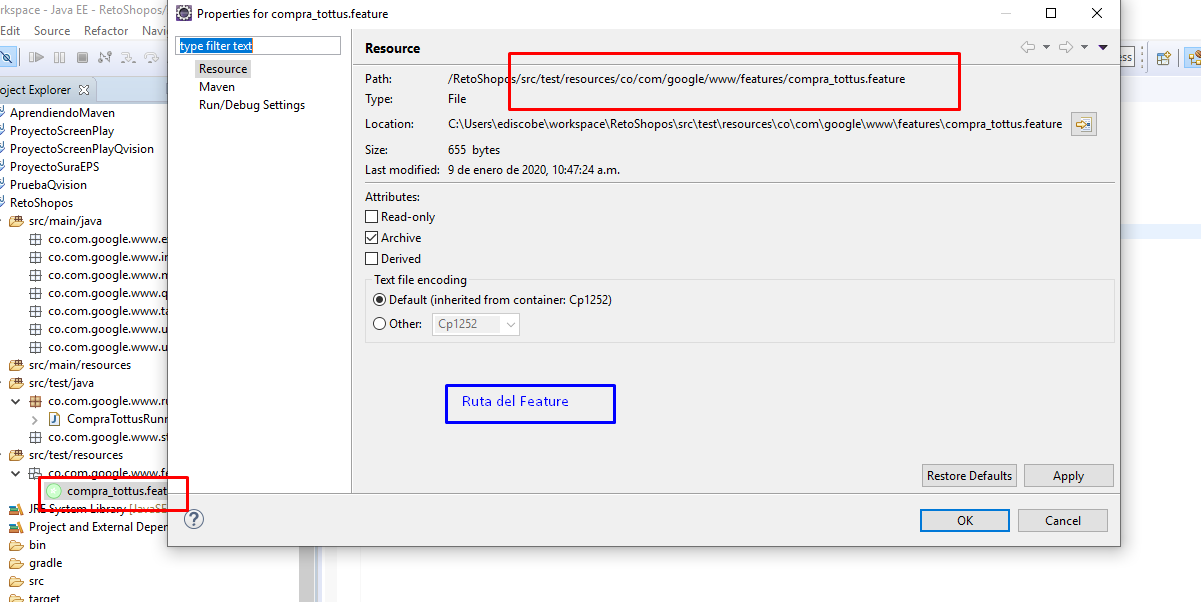




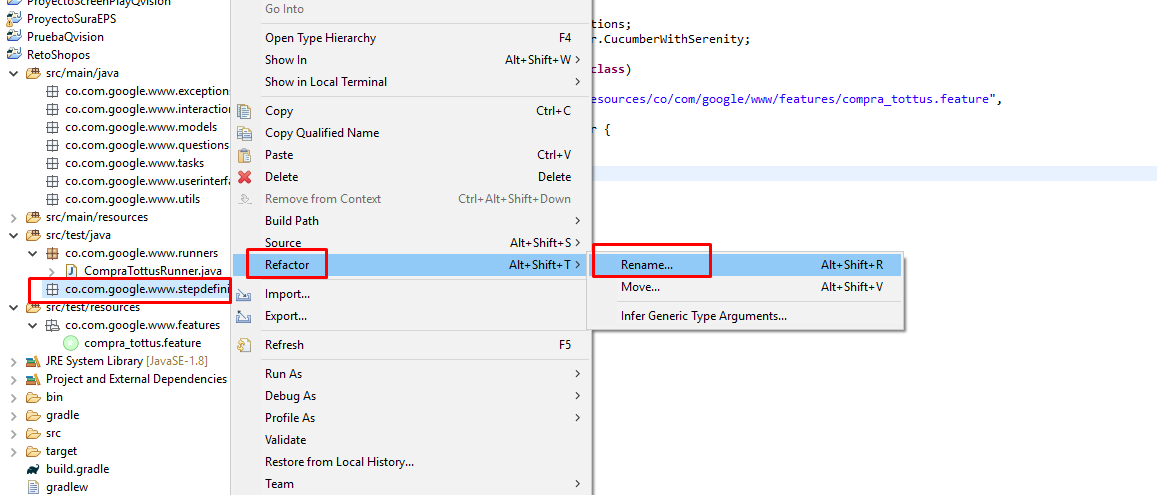


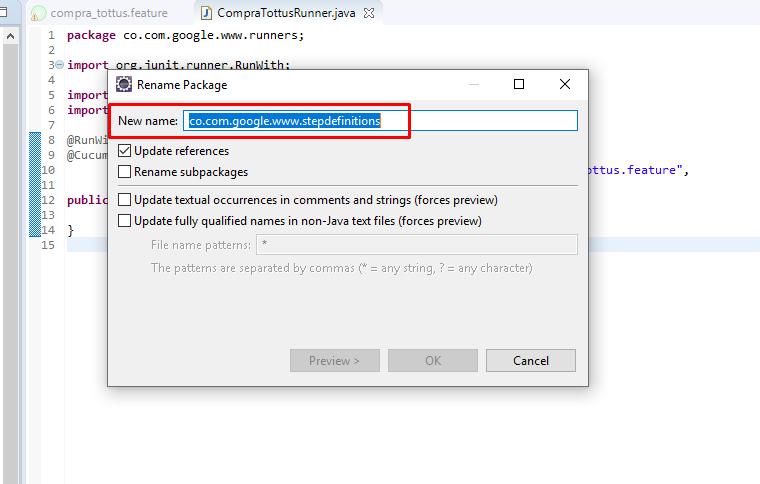
Para sacar la ruta del feature

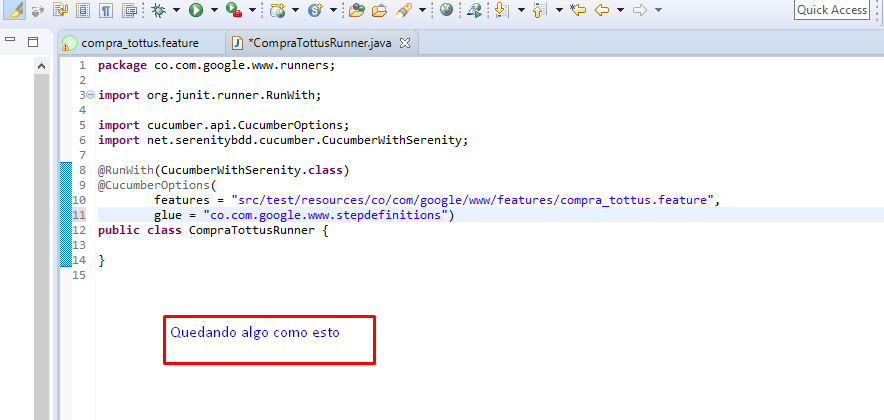
Compra\_tottus.feature, click derecho, propiedades



Para la ruta de Glue me dirijo a stepdefinitions click derecho y selecciono refactor, luego Remane





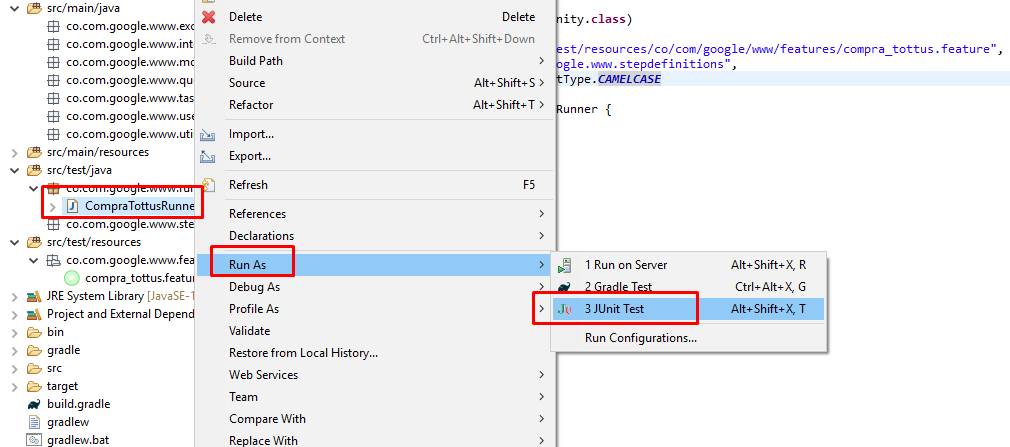




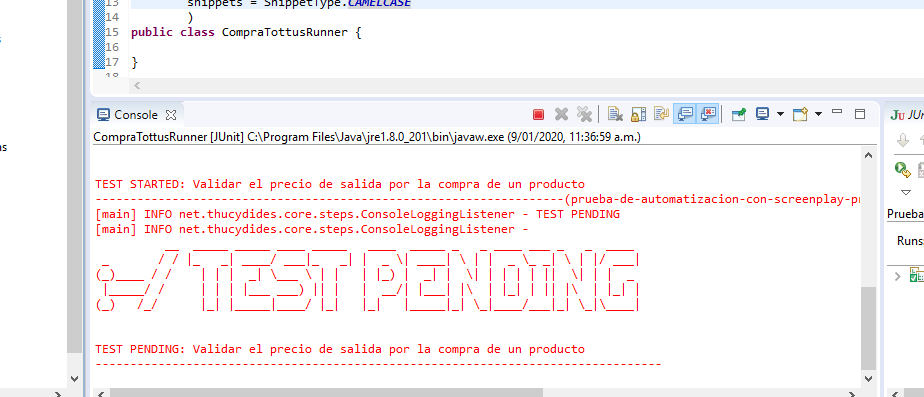
1. Ejecución de la Clase

Luego de haber realizado los pasos anteriores se ejecuta el proyecto

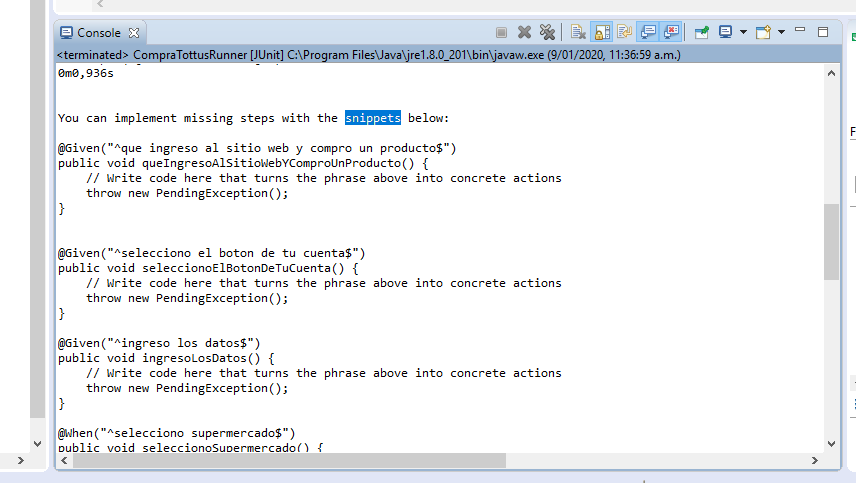
Click derecho a la clase, Run As, Junit Test



Inicia la ejecución, con el siguiente mensaje

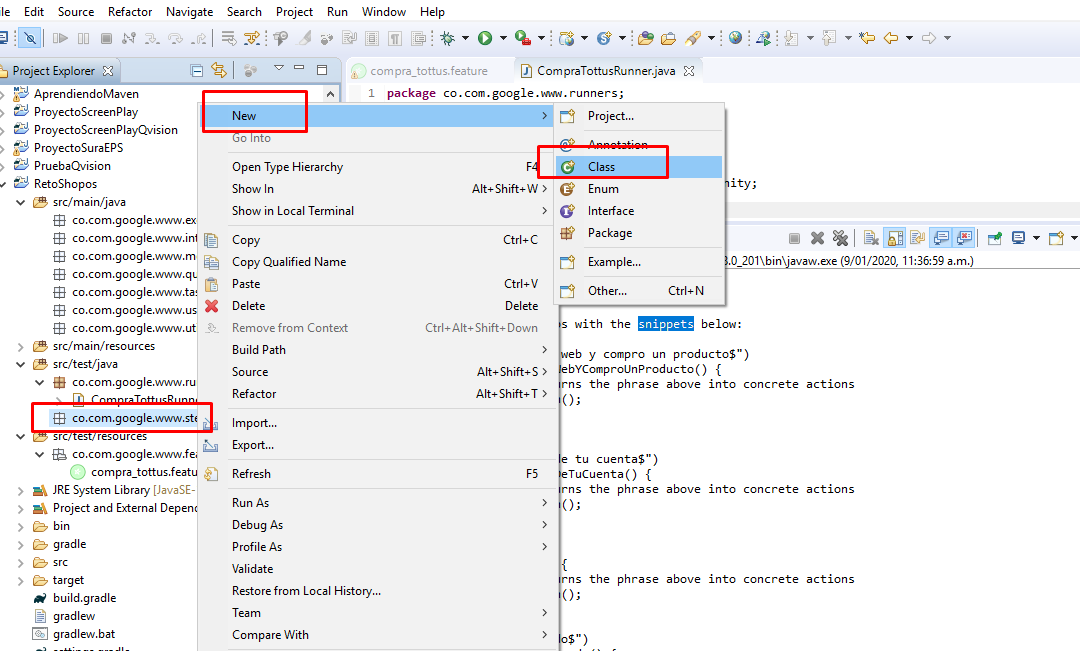


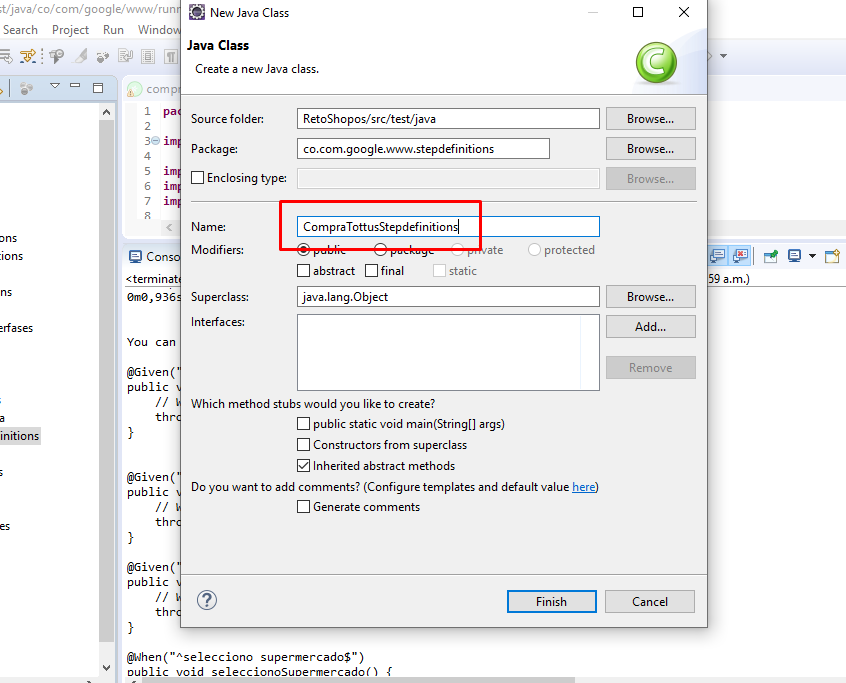
El aplicativo genera los snippets que se utilizaran



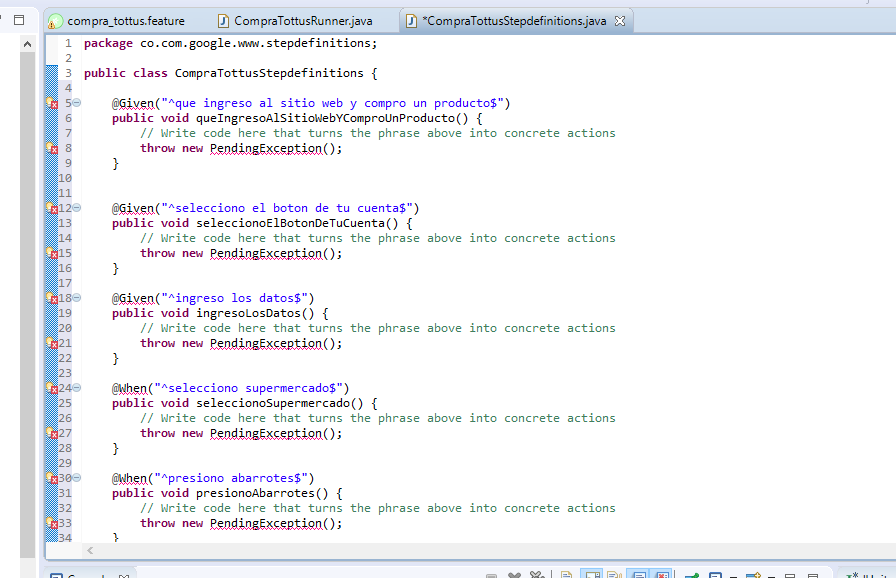
1. Creación del StepDefinitions

En la carpeta de Stepdefinitions se crea una nueva clase

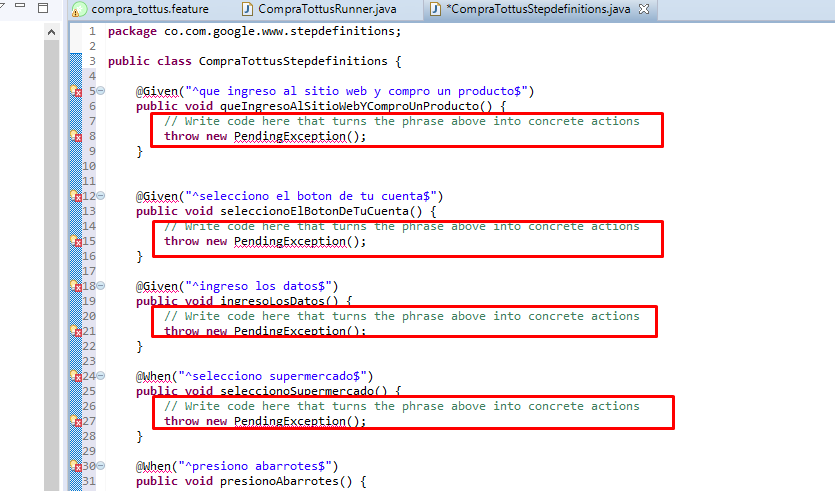




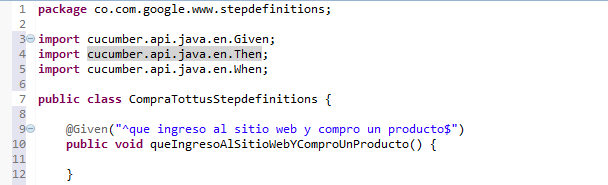
Dentro de esta nueva clase, pegamos los snippets generados previamente en el paso anterior



Elimino las líneas sobrantes

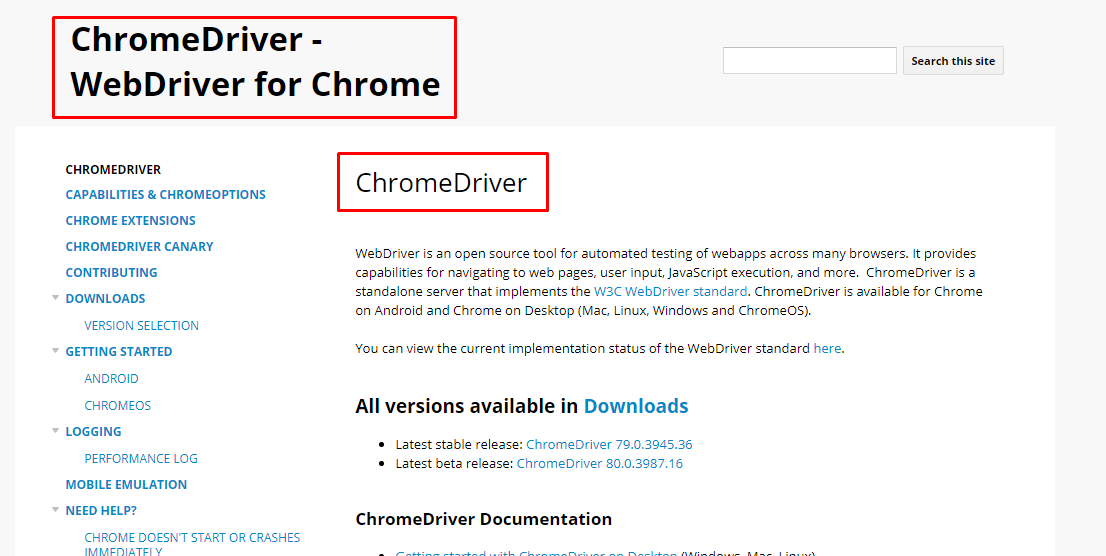


Importa las librerías correspondientes

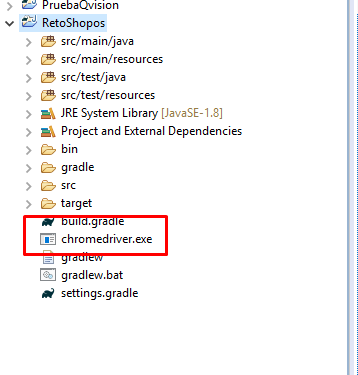


1. Descargar del Driver del Proyecto

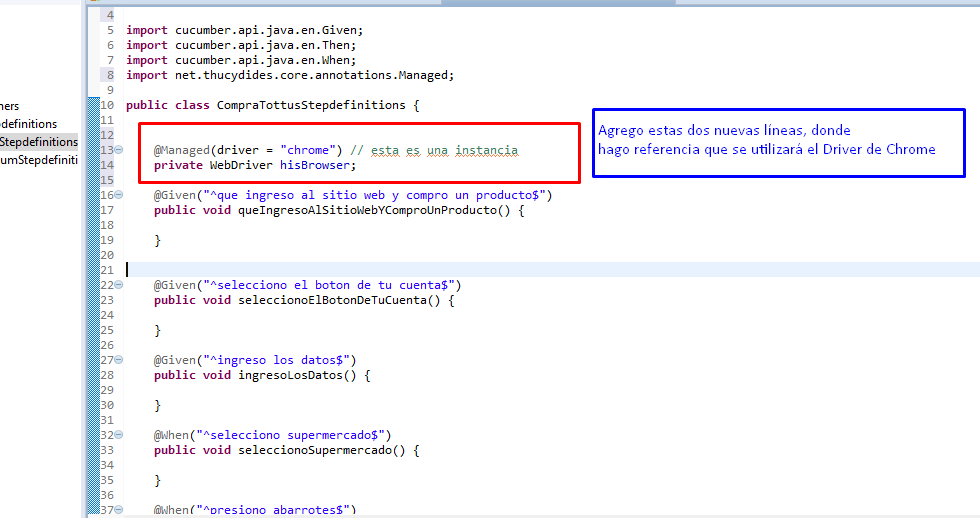
Descargarlo y pegarlo en la raíz del proyecto



Quedando algo asi

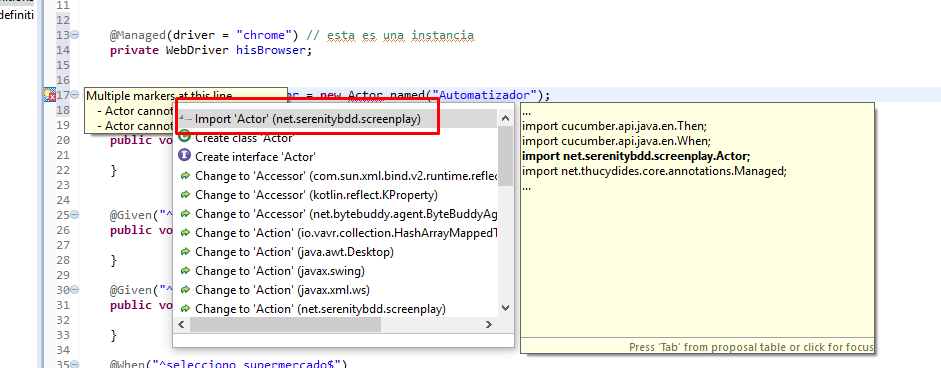


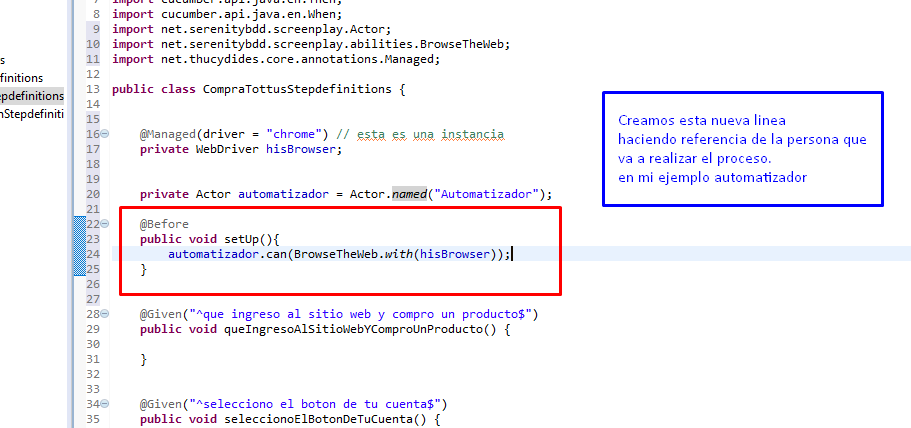
Agrego de dos nuevas líneas (son instancias de Chrome)



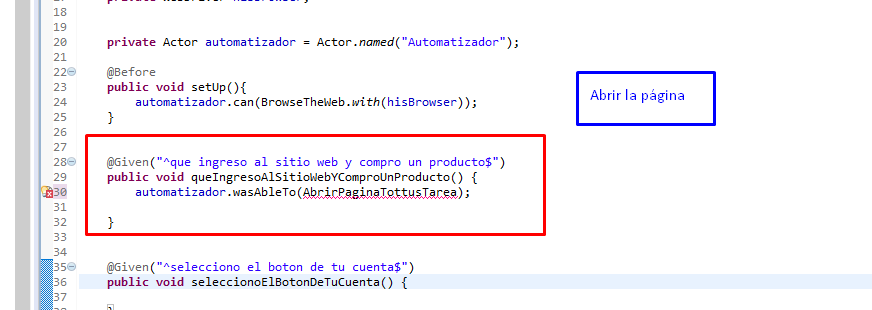
1. La creación del actor del proyecto



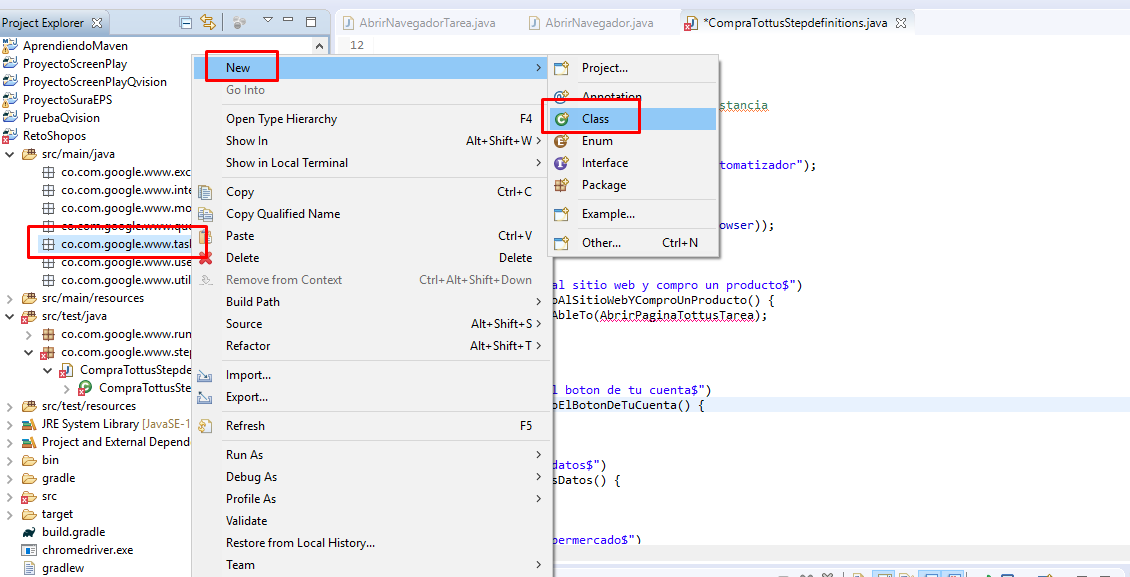


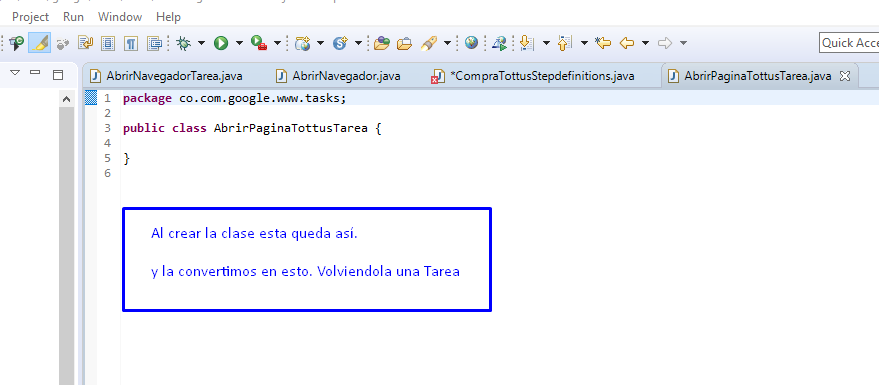


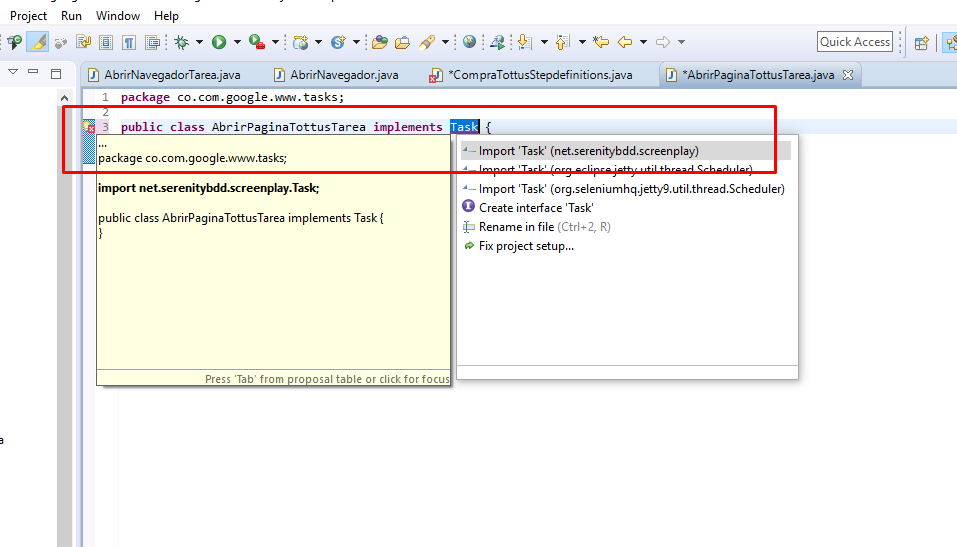
1. La creación de los pasos y las clases

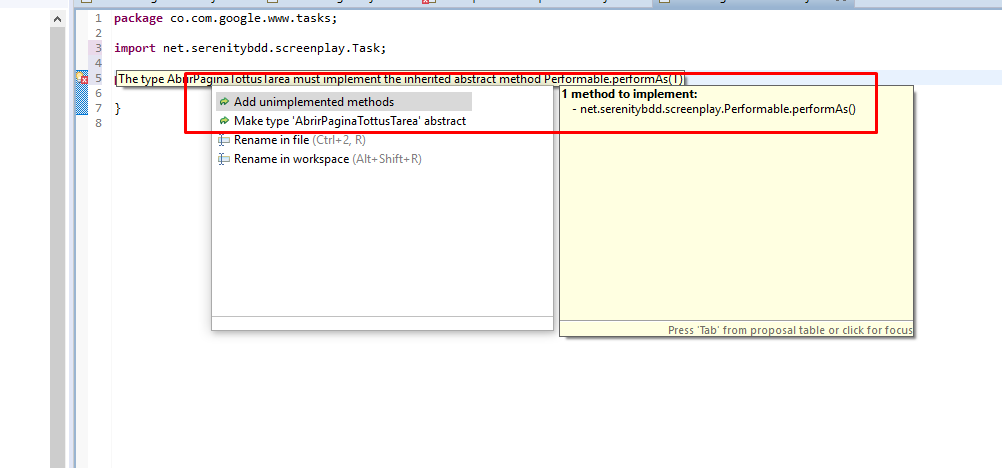


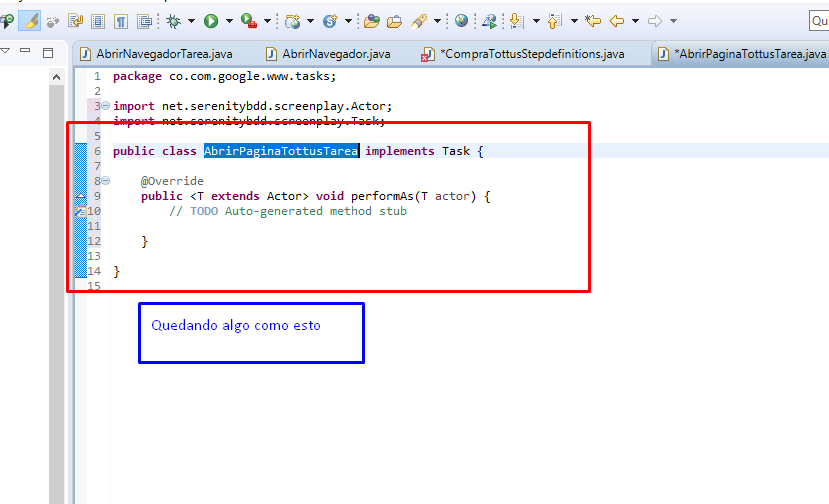
Esta acción es una tarea



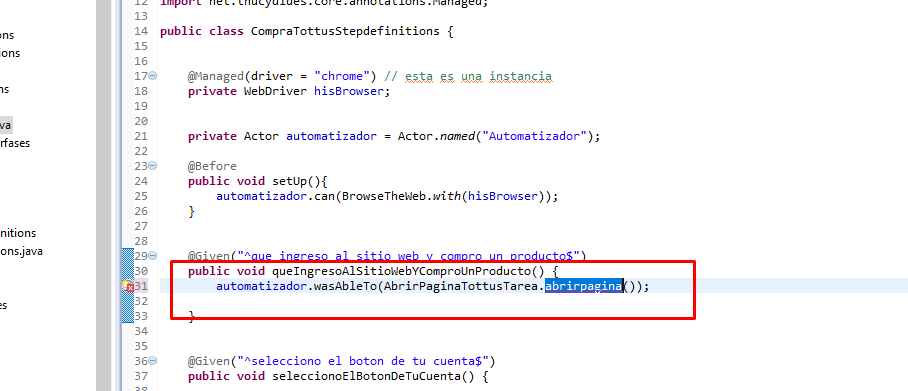


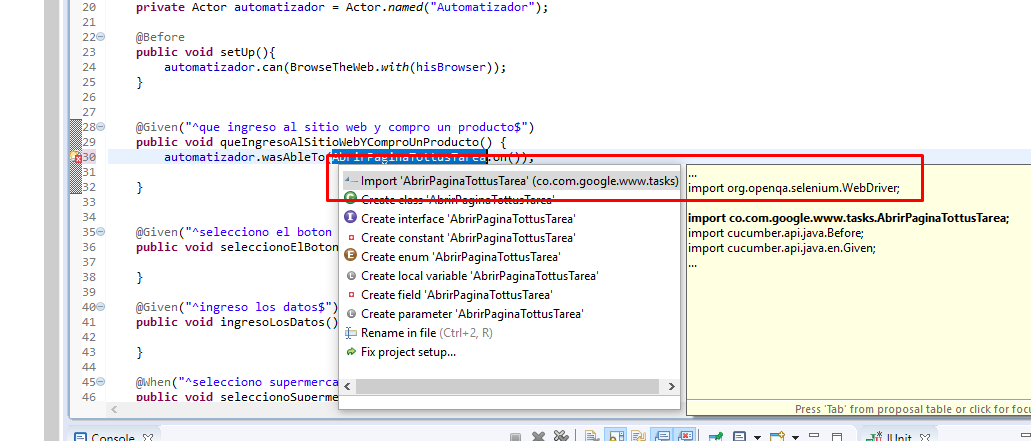




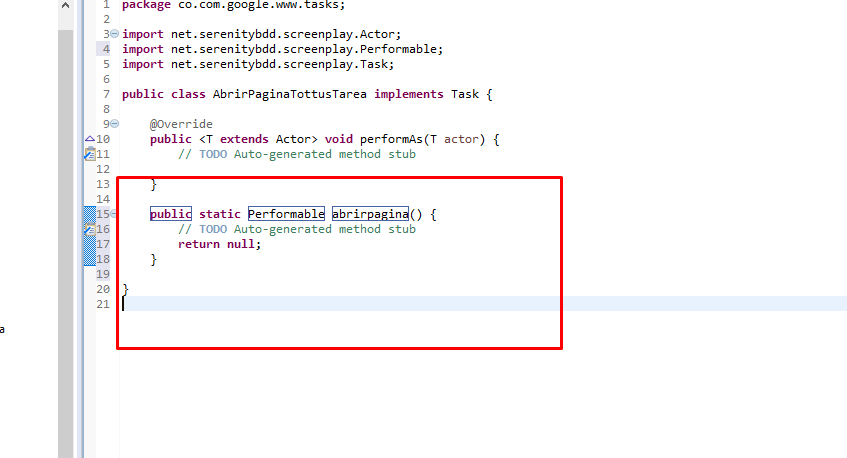


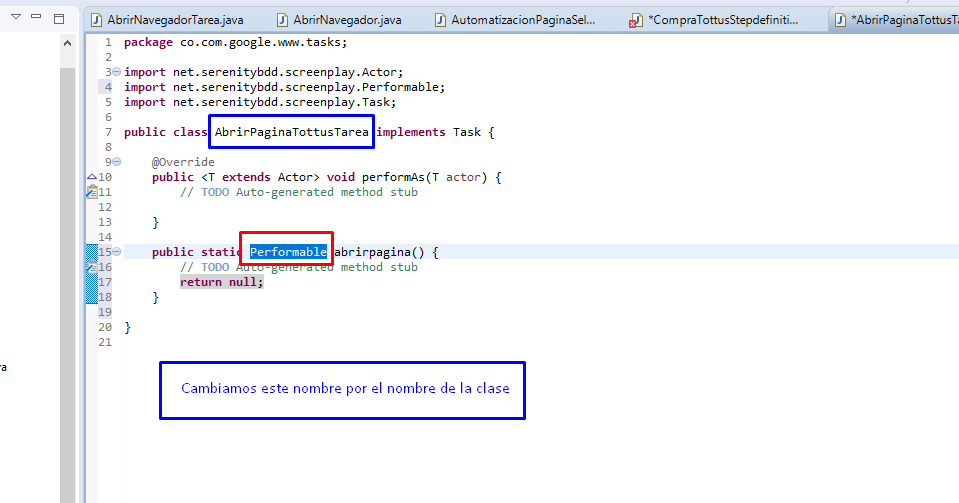
Antes de hago la siguiente modificación en el Stepdefinitions



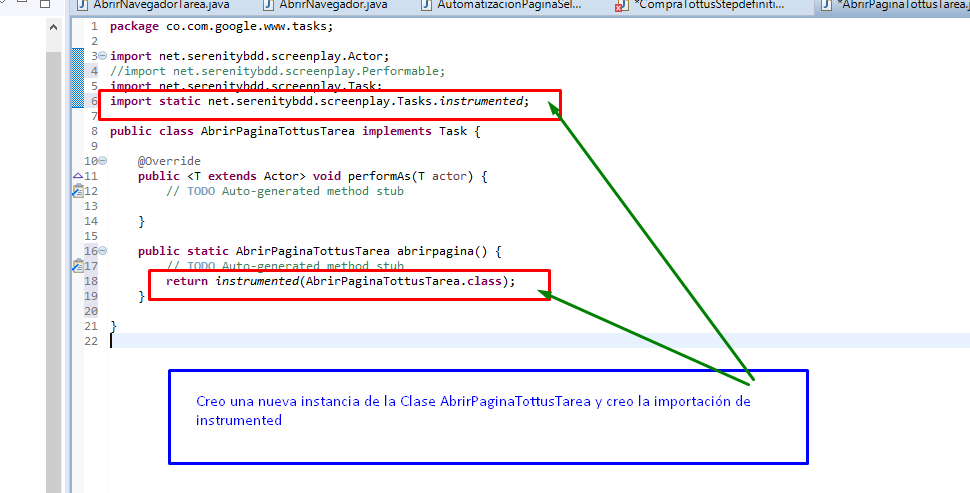


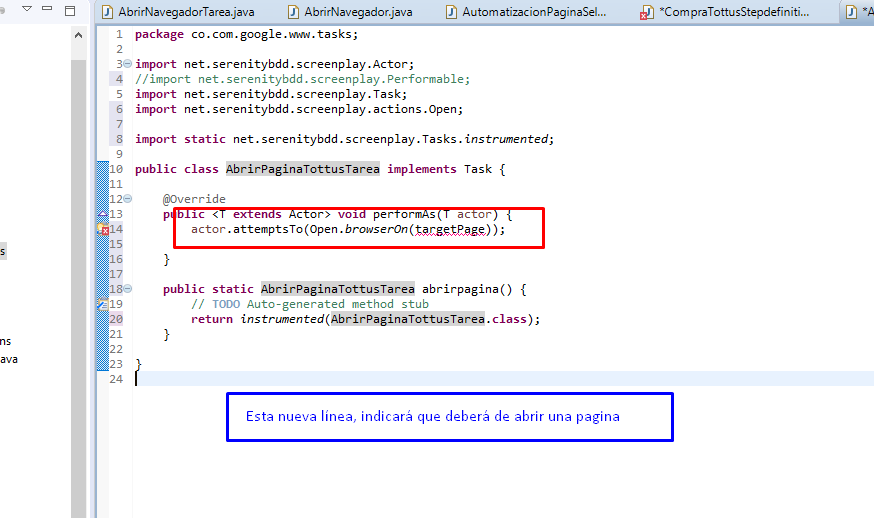
Al darle click, automáticamente se crea esta, en la clase de AbrirPaginaTottusTarea



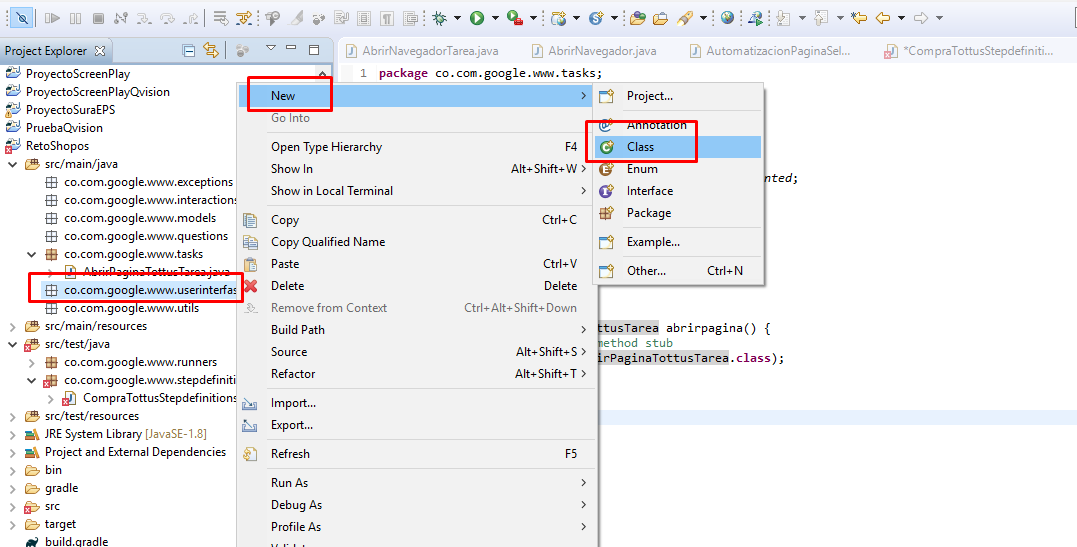


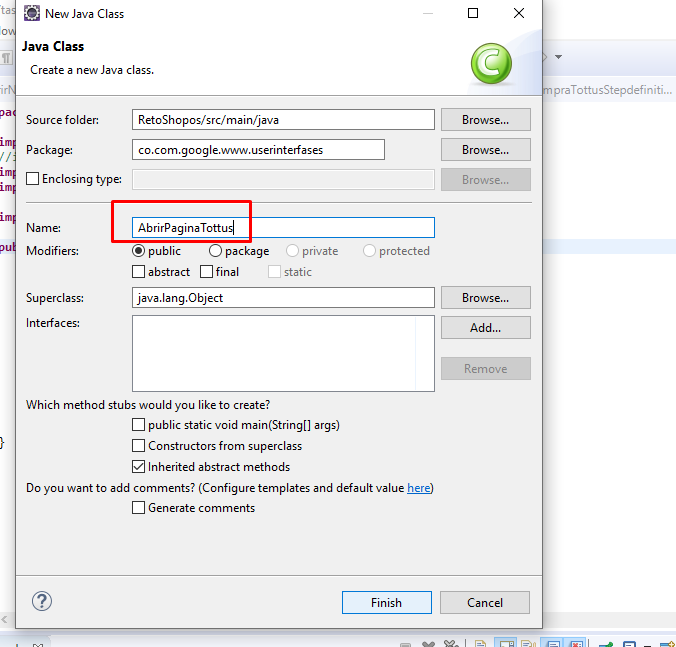
Quedando algo así:



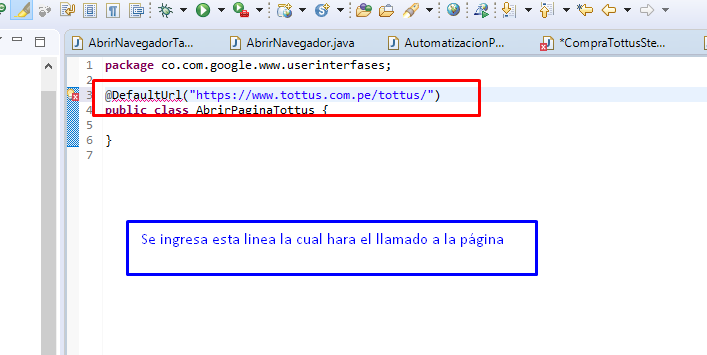


Como se necesita que se haga una relación entre las tareas y la accion, creo una clase en la carpeta de Userinterfaces

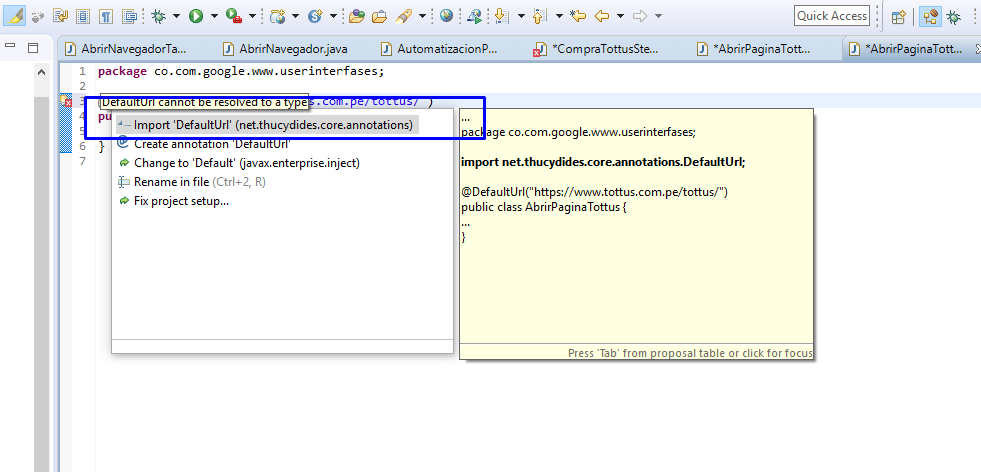


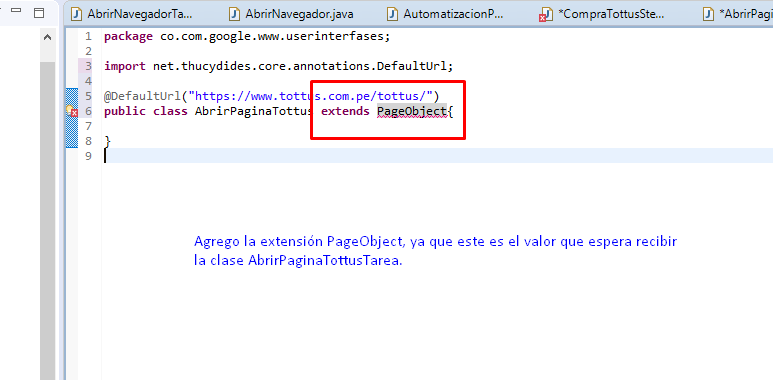


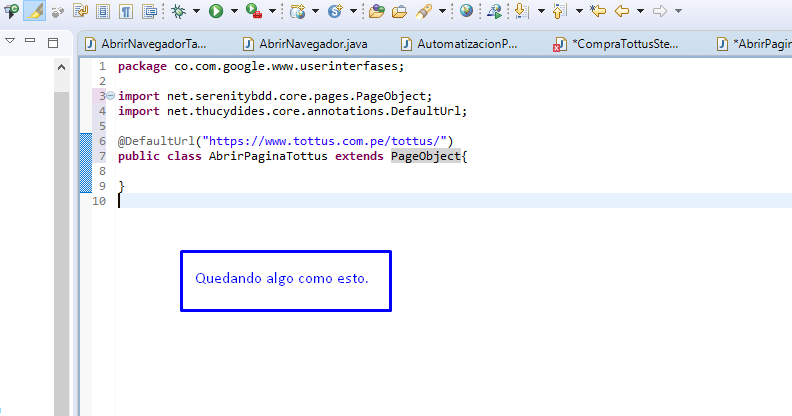
Que conectara la tarea con la interfaz (Pagina) a buscar.

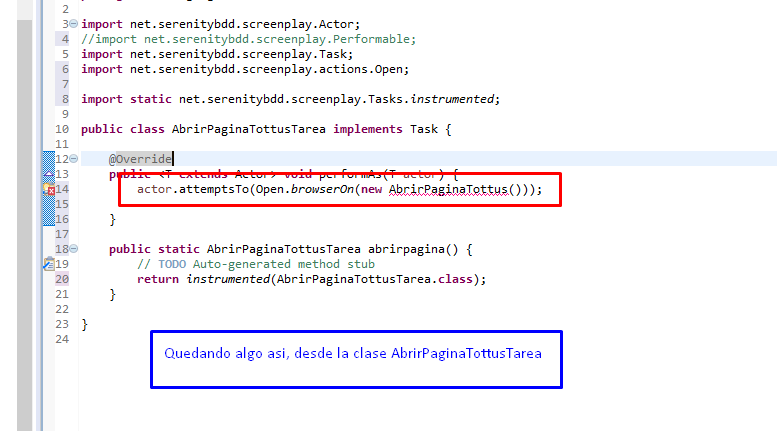


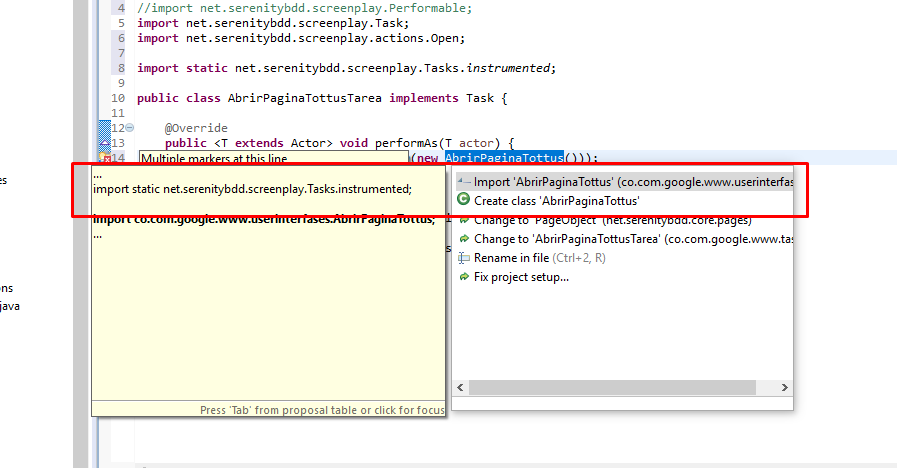
Se importa la Liberia



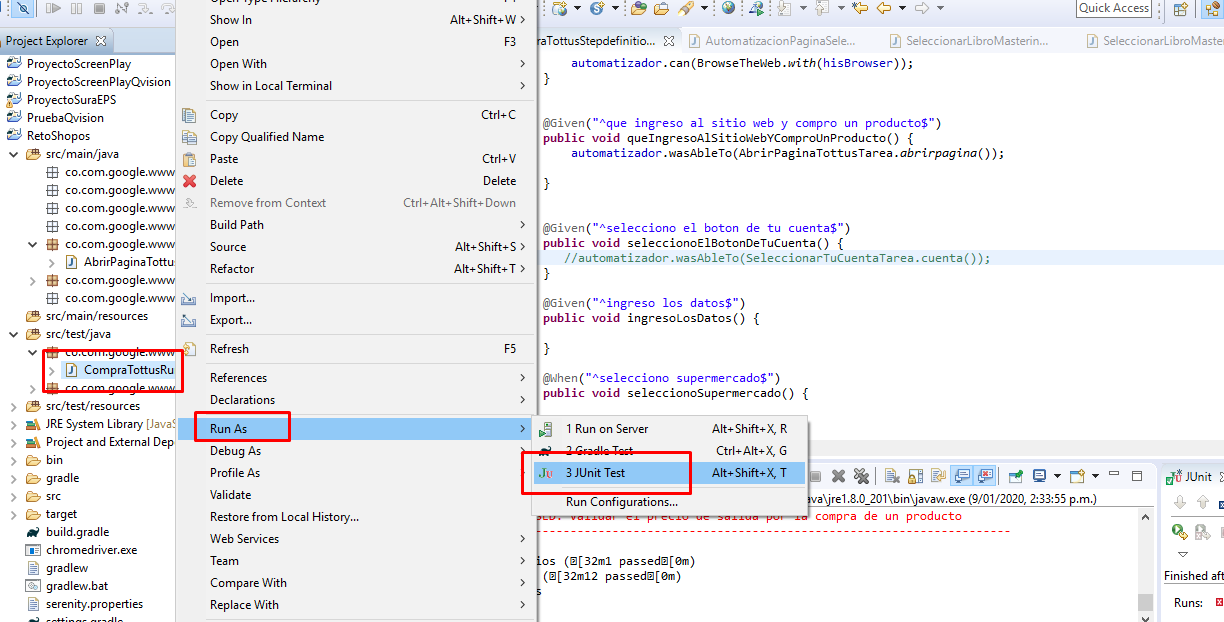


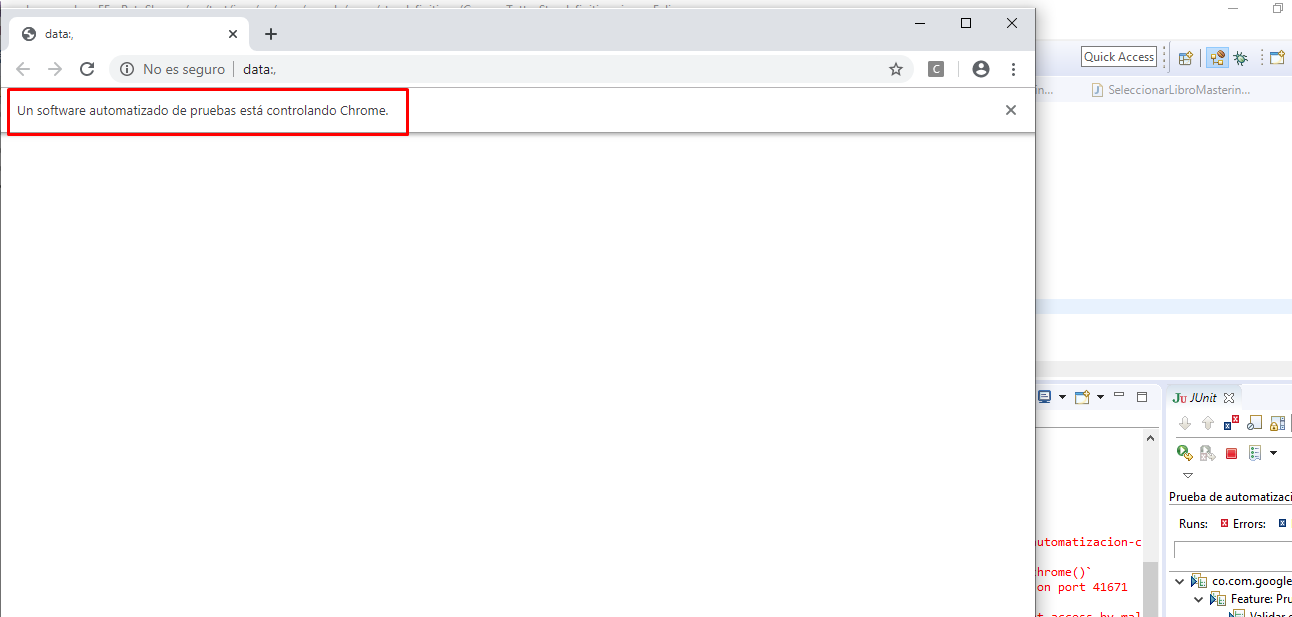


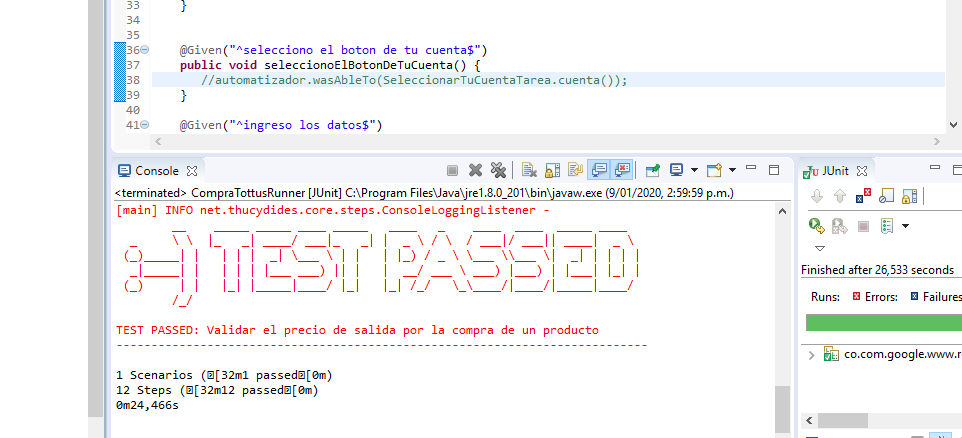




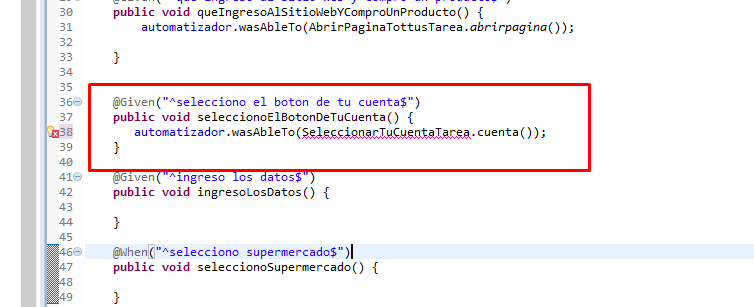
Luego de haber realizado esto, ejecutamos la primera instrucción



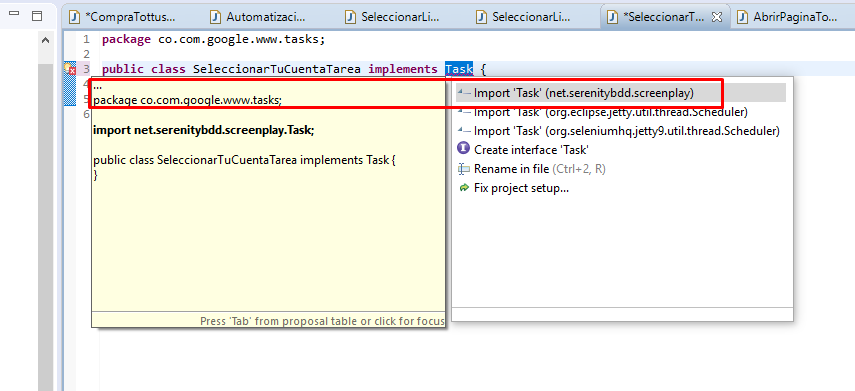




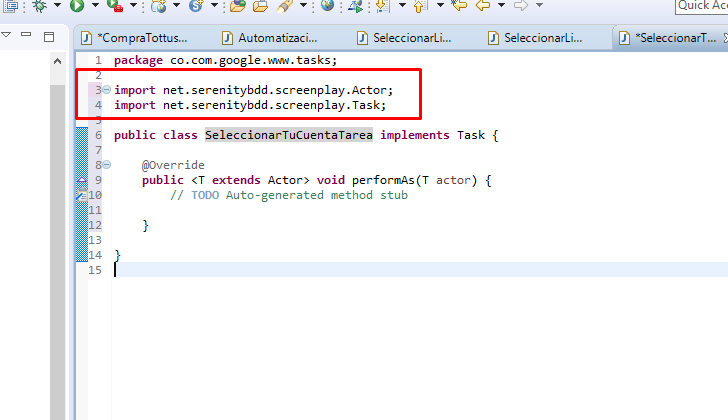
Se crea la nueva tarea con la nueva clase



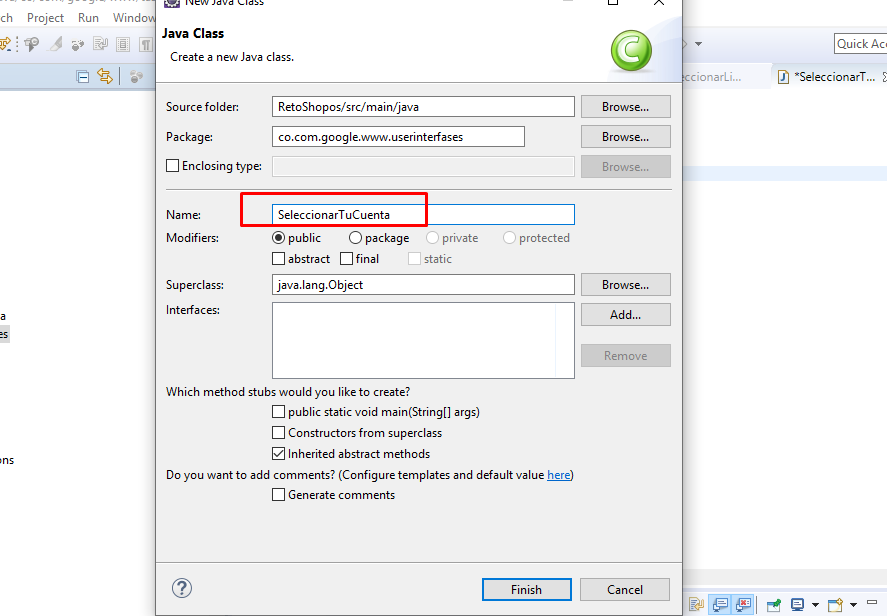
De igual forma en el paquete Tasks se crea una clase de nombre: SeleccionarTuCuentaTarea



Como en las instrucciones anteriores el creara los métodos necesarios para la ejecución.

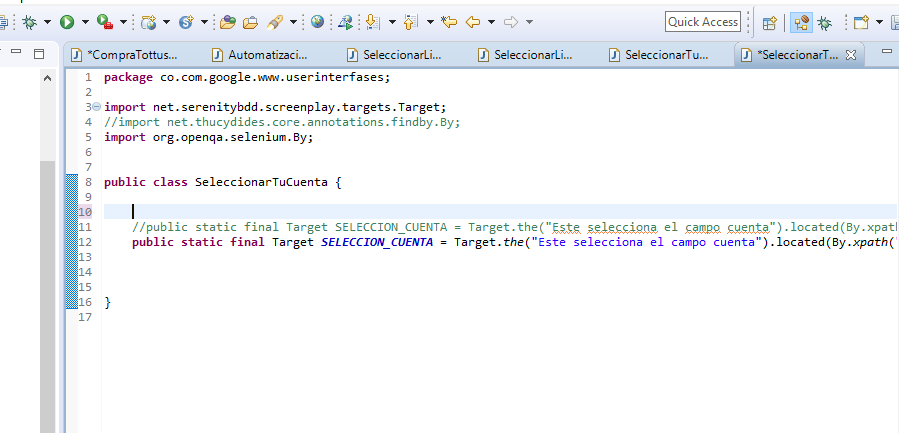


En intefases se crea

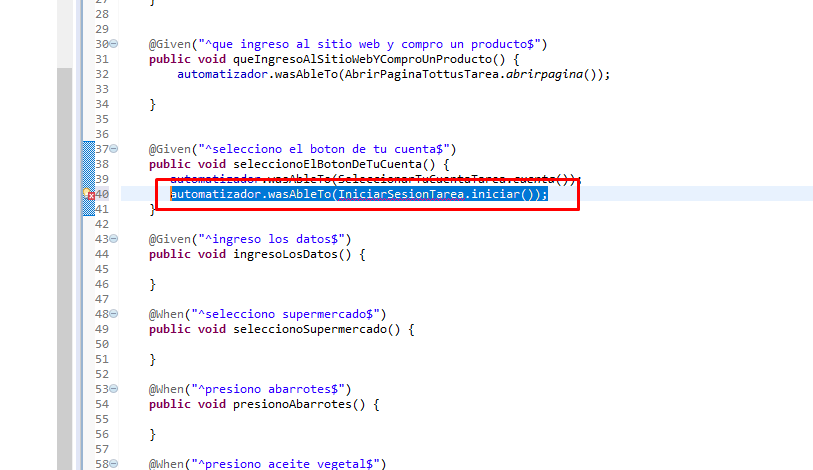


La construcción del Target asociado

public static final Target SELECCION\_CUENTA = Target.the("Este selecciona el campo cuenta").located(By.xpath("//button[@id=\"dropdownMenu1\"]//span[@id=\"username\"]"));



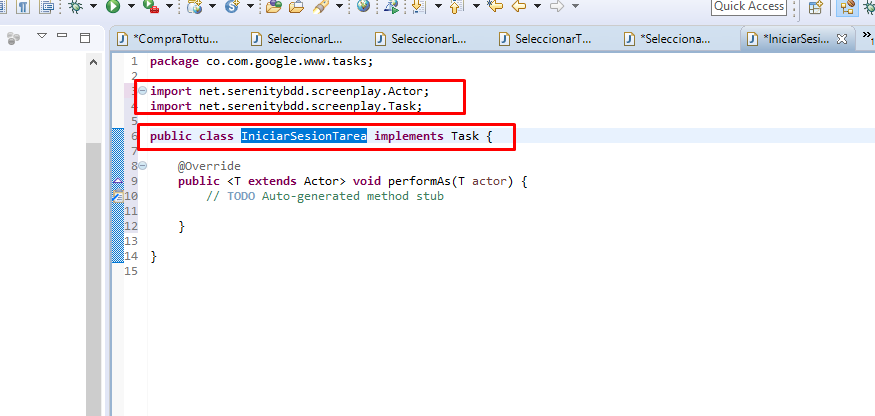
Se crea una nueva clase para la creación del acceso a sesión, esto desde el Stepdefinitions



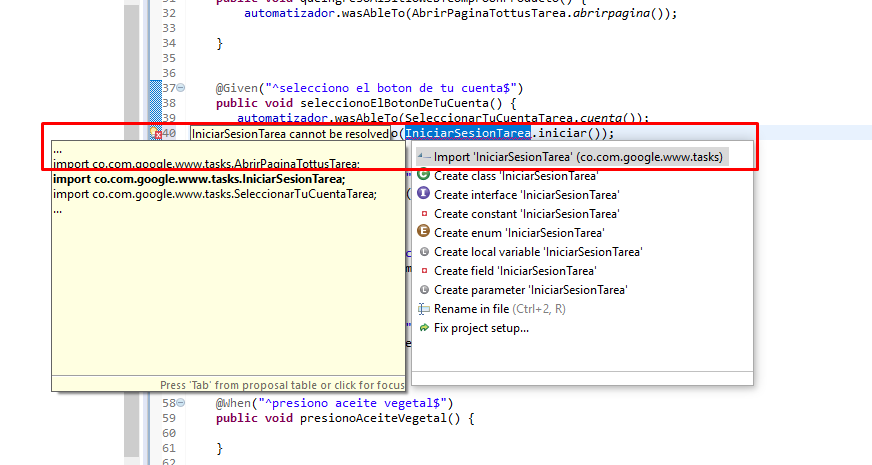
Se crea la nueva Clase en Tareas

Con el nombre de IniciarSesionTarea

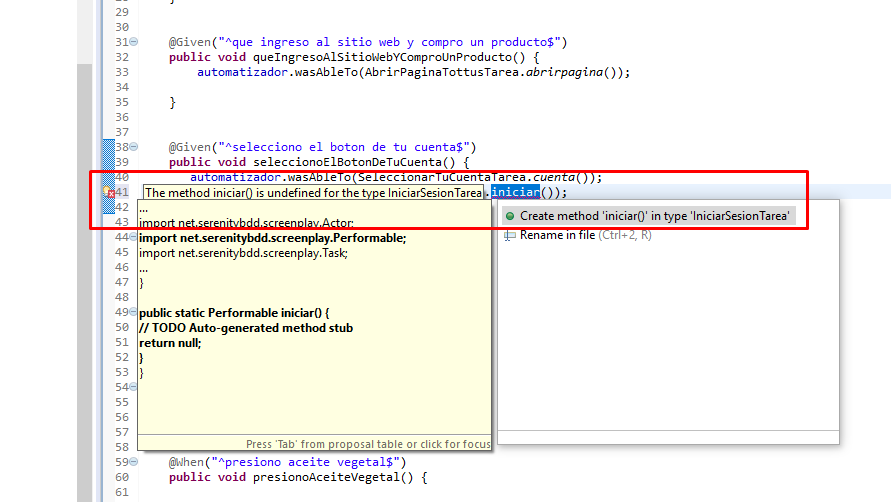
De igual forma que las anteriores

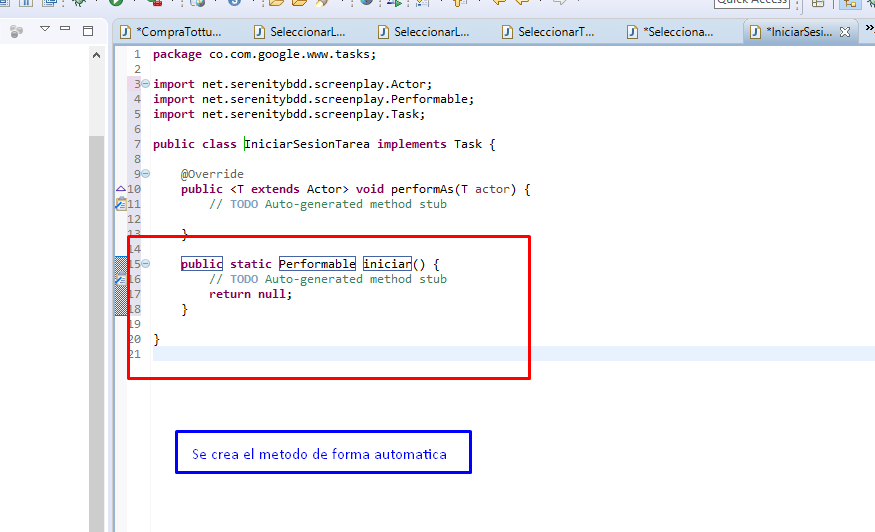


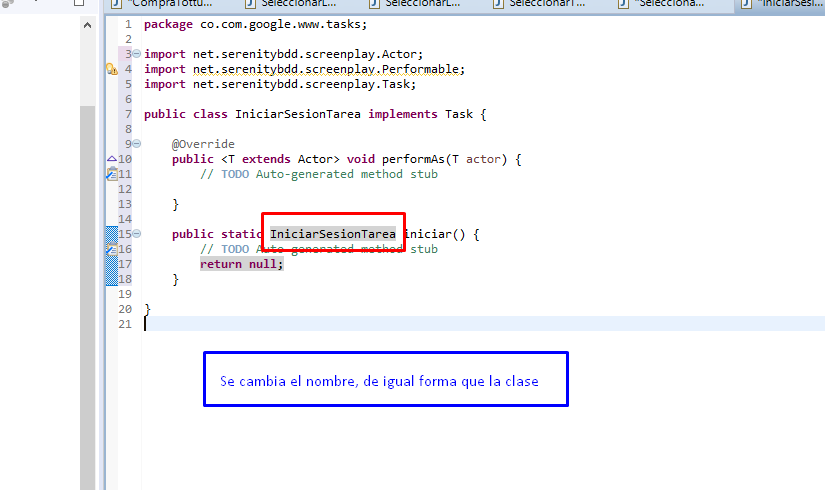
En el stepdefinitions importo las librerías



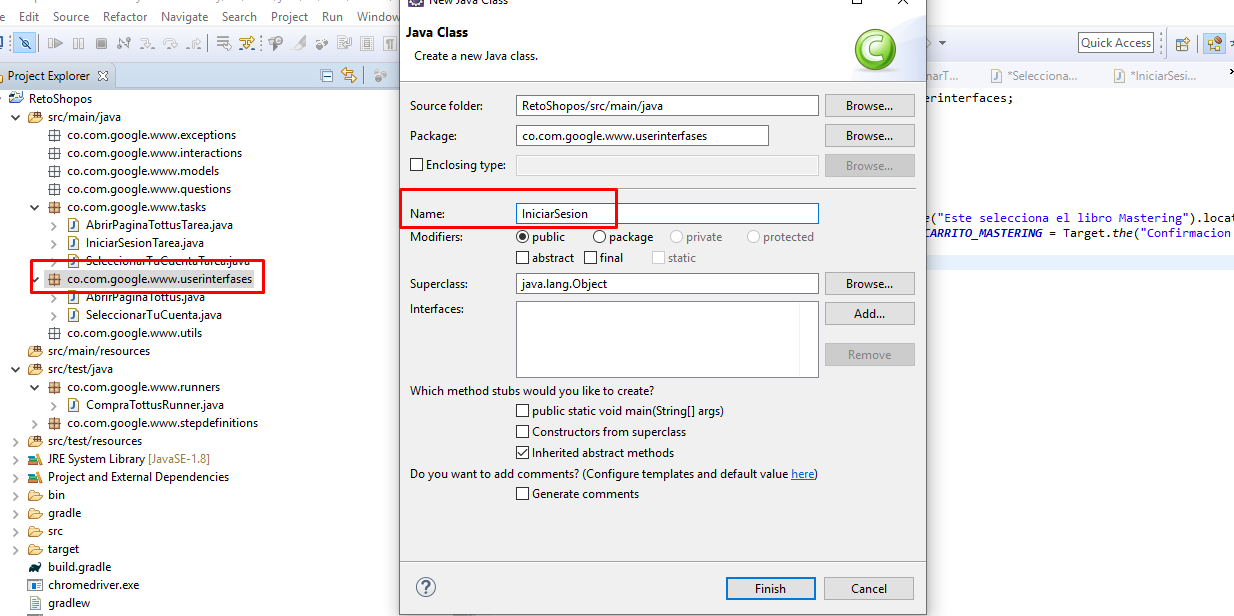
La creación del método



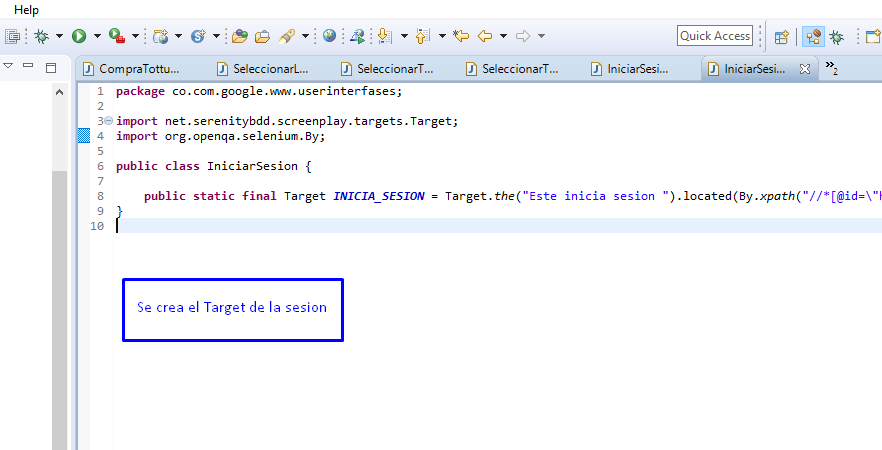




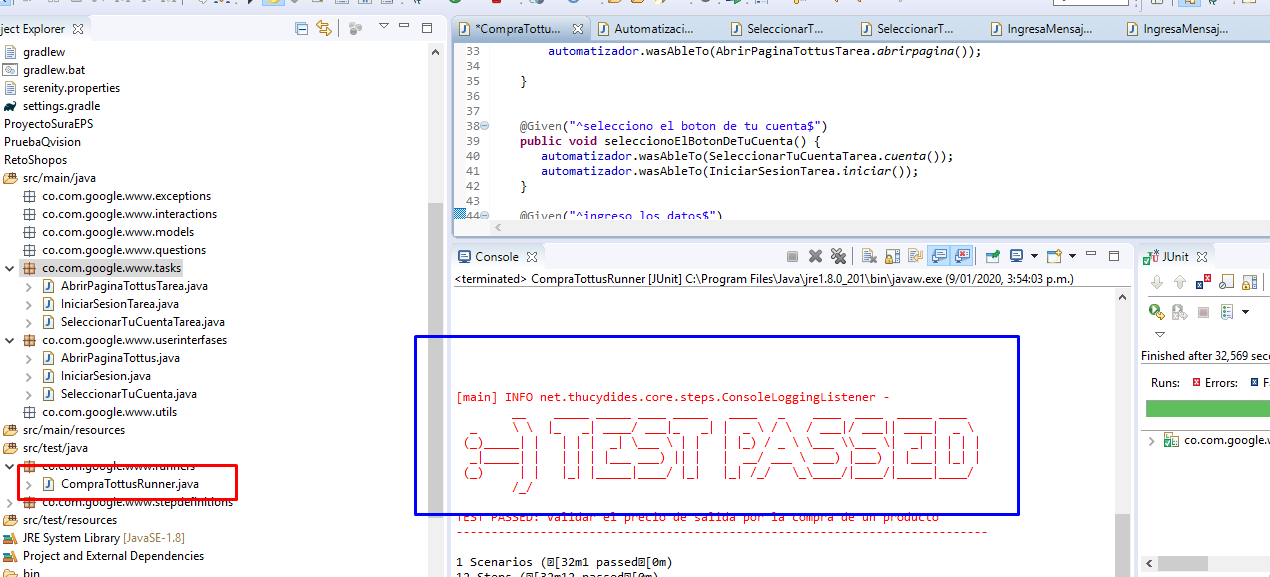
Se crea la clase en la Interfas IniciarSesion



public static final Target INICIA\_SESION = Target.the("Este inicia sesion ").located(By.xpath("//\*[@id=\"header-col-rigth2\"]/ul/li[8]/ul/li/a"));



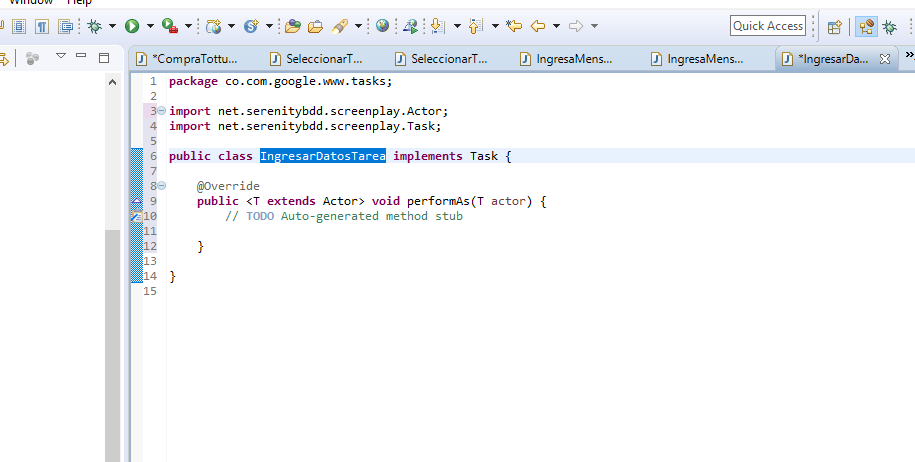
Se ejecuta de nuevo con las instrucciones escritas



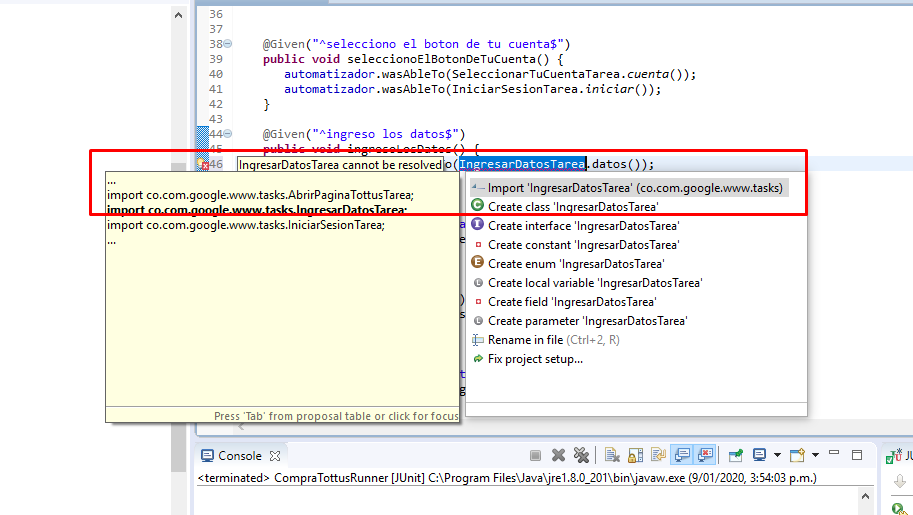
Siguiente actividad, ingreso de los datos del correo

Se crea la nueva clase en tareas

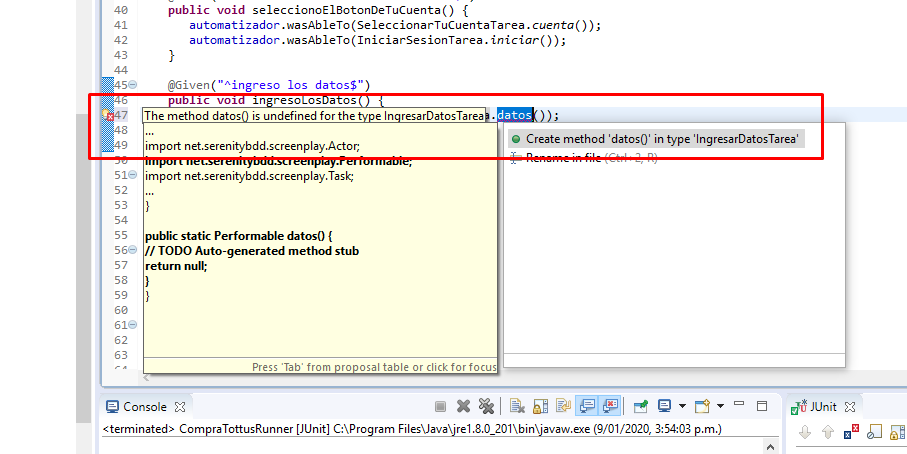
Esta clase se llamará IngresarDatosTarea



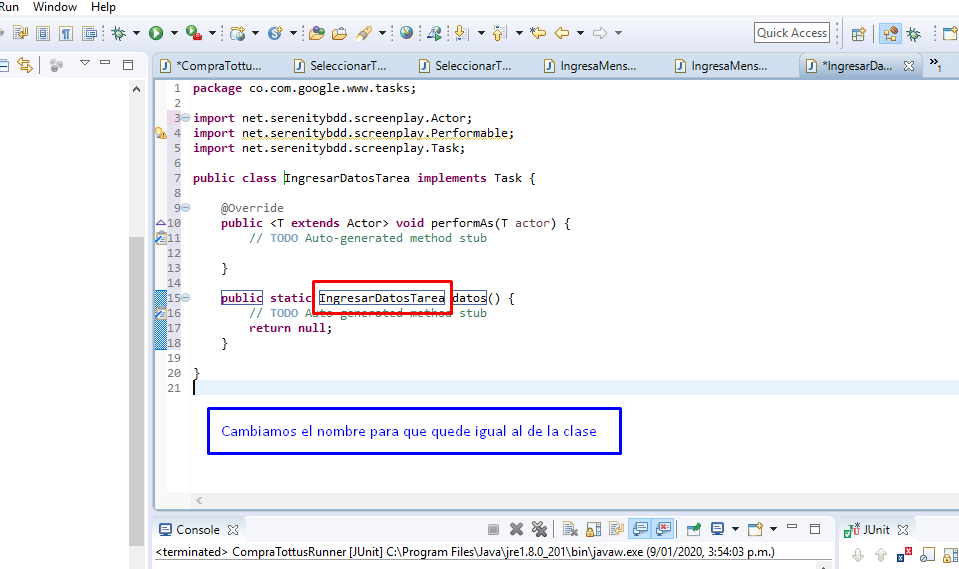
Vamos al stepdefinitions e importamos la librerias

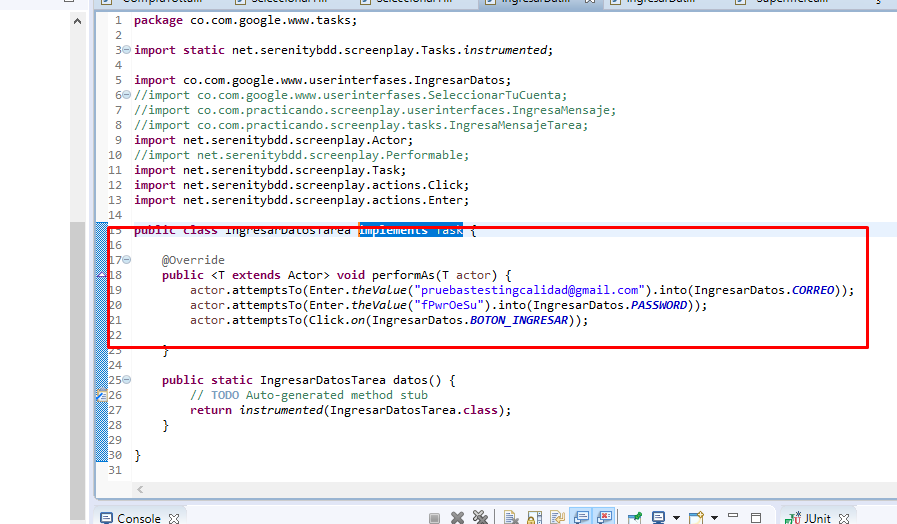


Se crea el método



Creación del método y el cambio de nombre



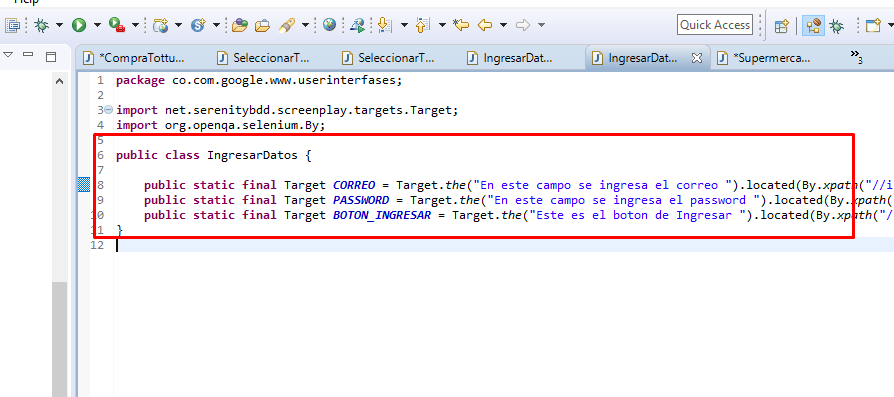


Las interfases quedarían de la siguiente forma:

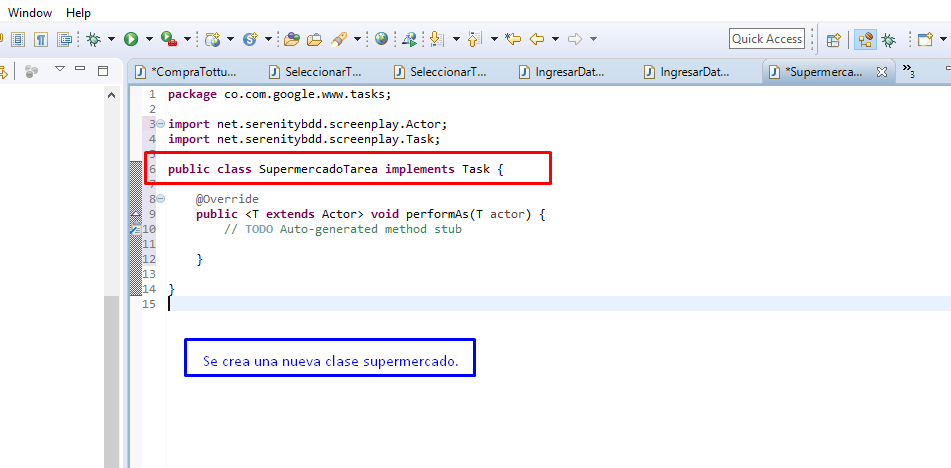
public static final Target CORREO = Target.the("En este campo se ingresa el correo ").located(By.xpath("//input[@id=\"atg\_store\_registerLoginEmailAddress\"]"));

public static final Target PASSWORD = Target.the("En este campo se ingresa el password ").located(By.xpath("//input[@id=\'atg\_store\_registerLoginPassword']"));

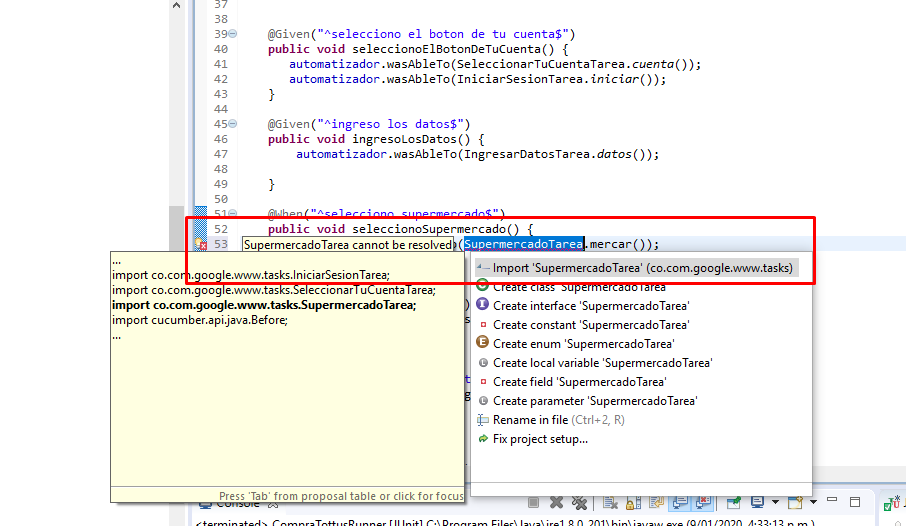
public static final Target BOTON\_INGRESAR = Target.the("Este es el boton de Ingresar ").located(By.xpath("//input[@id=\'atg\_store\_loginButton']"));



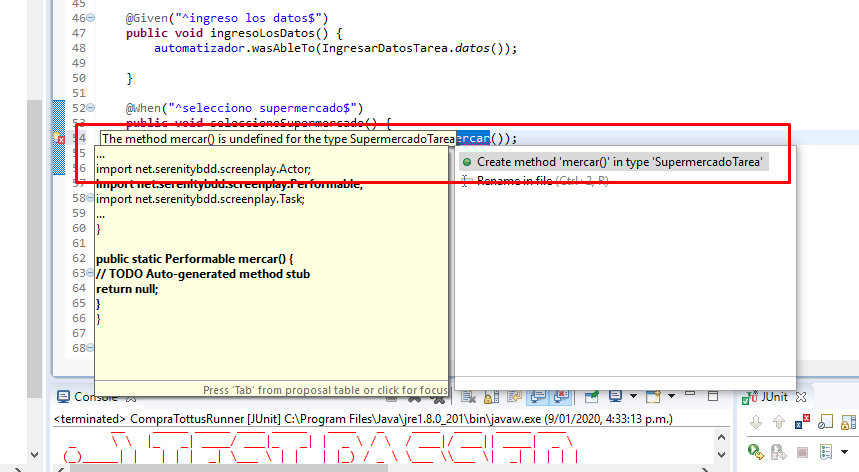
Creación de una nueva clase llamada supermercado, la cual ira en las tareas.



En el stepdefinitios importamos la librerias

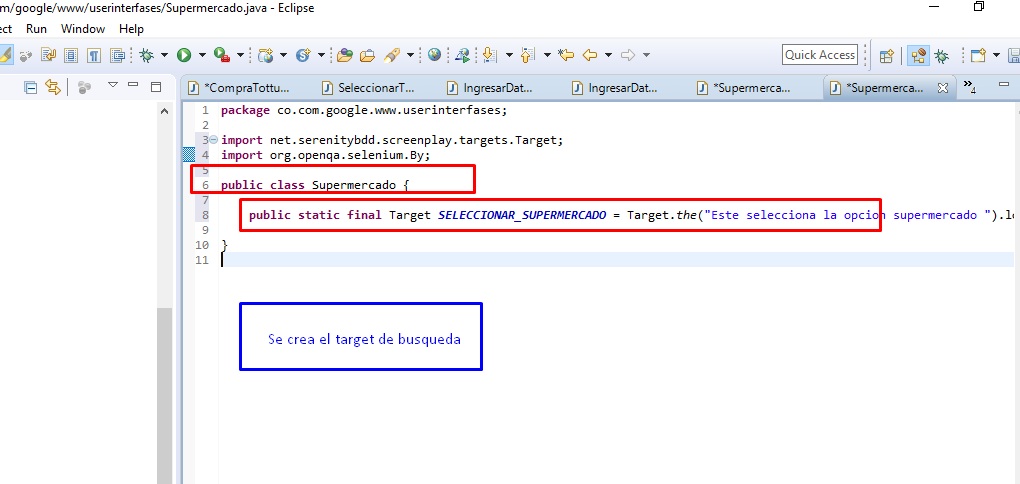


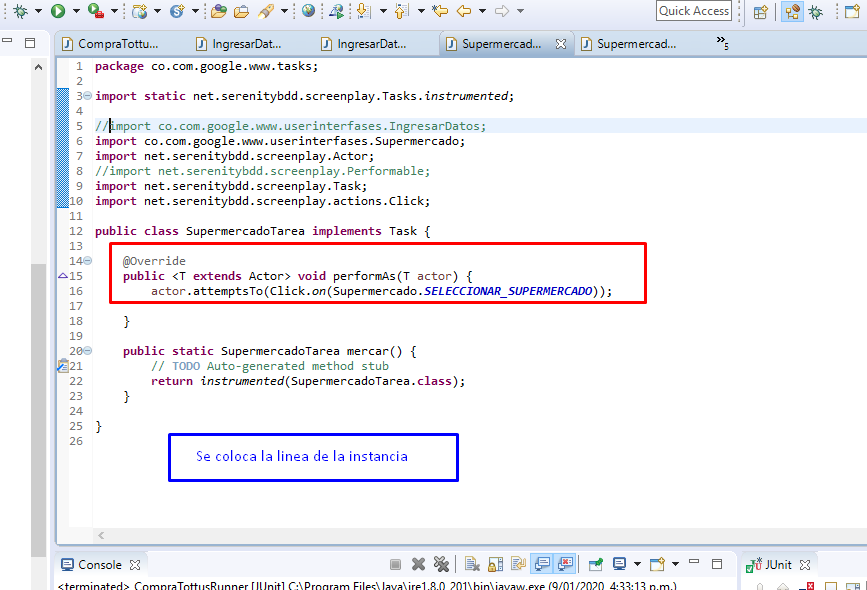
Creamos el método.



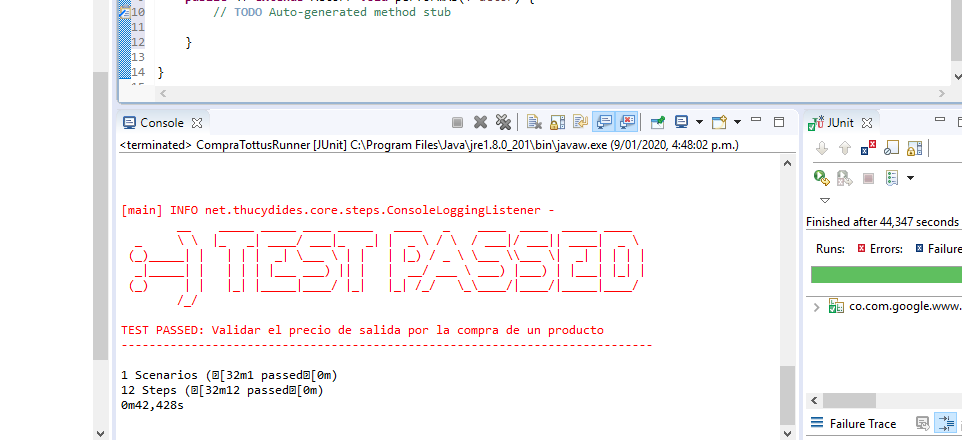
Se crea la nueva clase llamada Supermercado

public static final Target SELECCIONAR\_SUPERMERCADO = Target.the("Este selecciona la opcion supermercado ").located(By.xpath("//p[contains(text(),'Supermercado')]"));

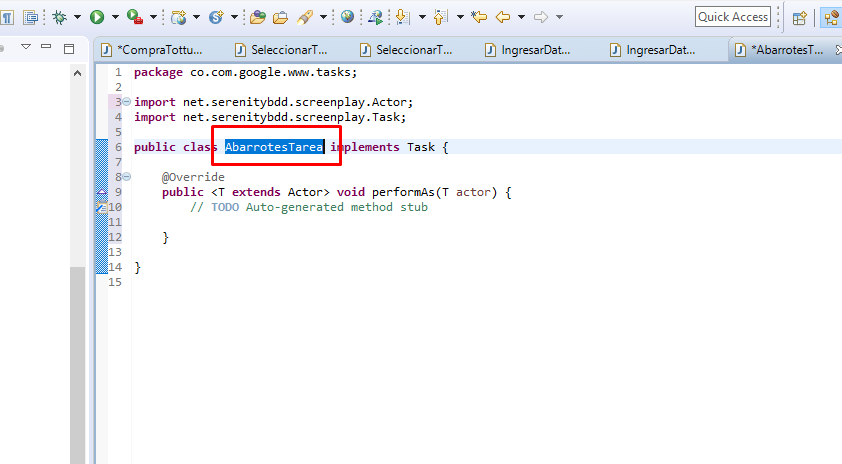




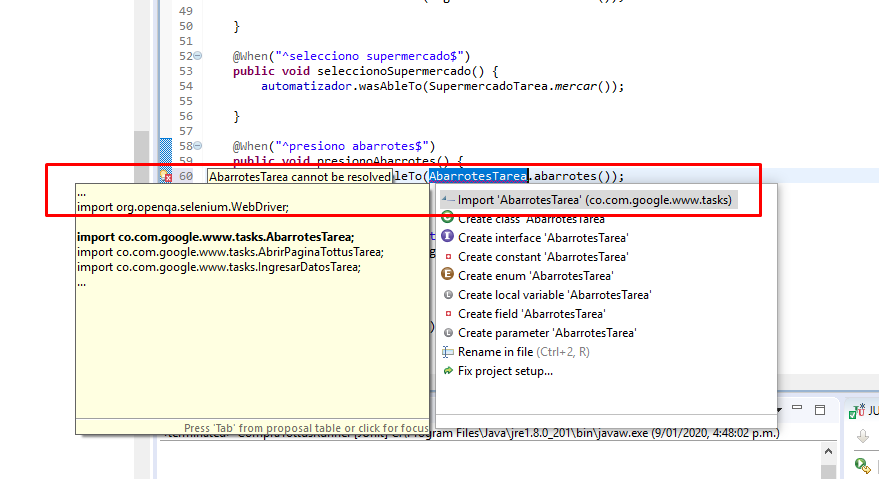
Se ejecuta de nuevo



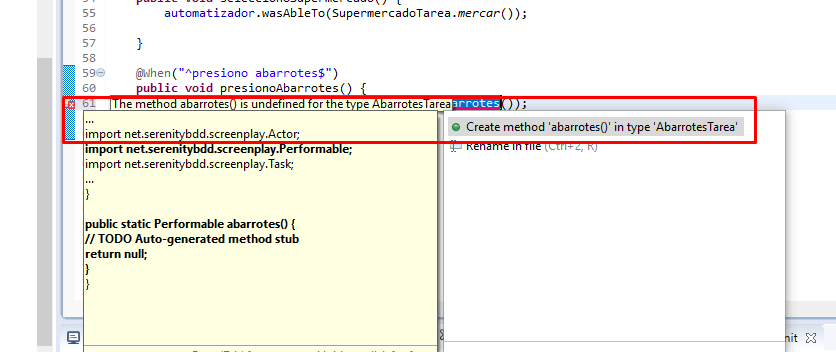
Se crea una nueva clase llamada AbarrotesTarea, con el objetivo de seleccionar el tipo de alimento a procesar.

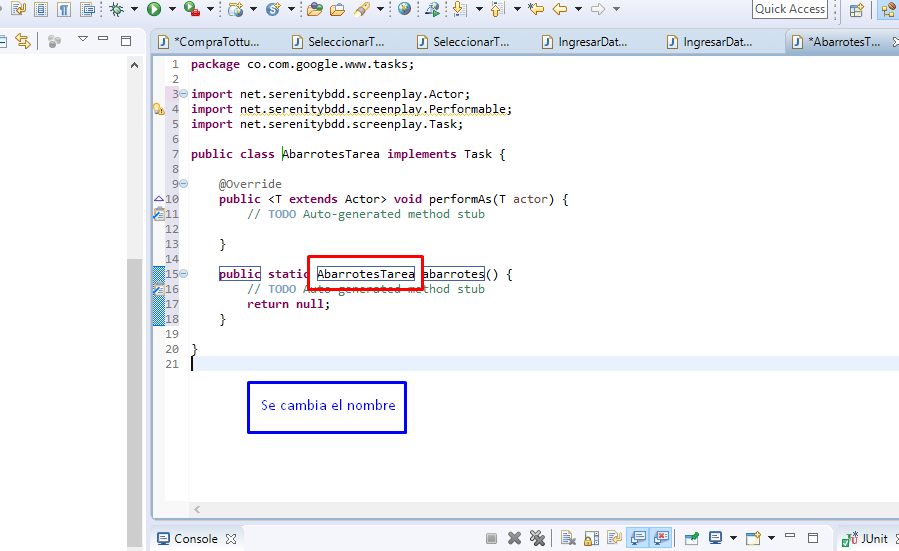


Se importan las librerias neesarias

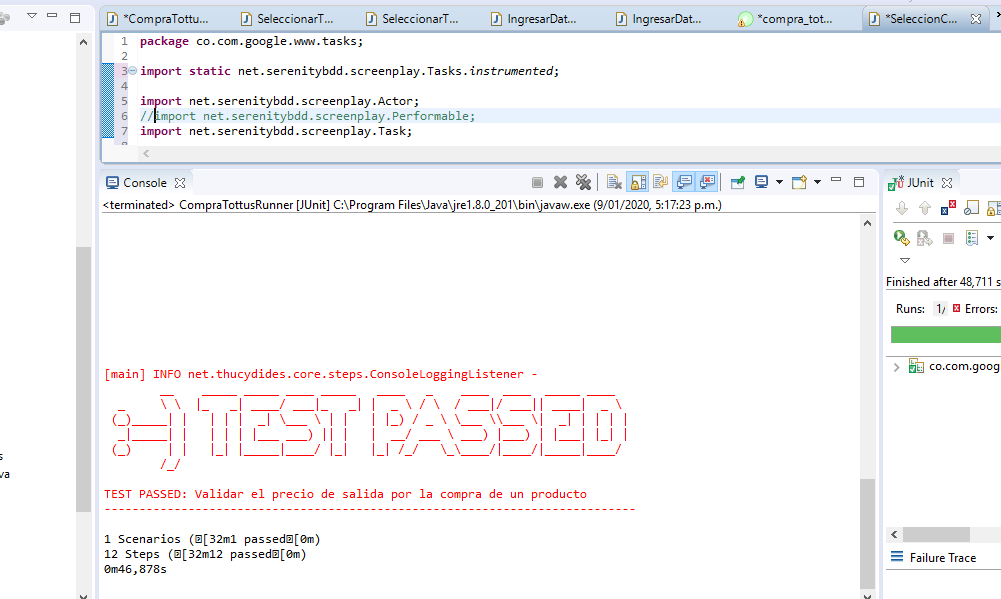


Se crea el método

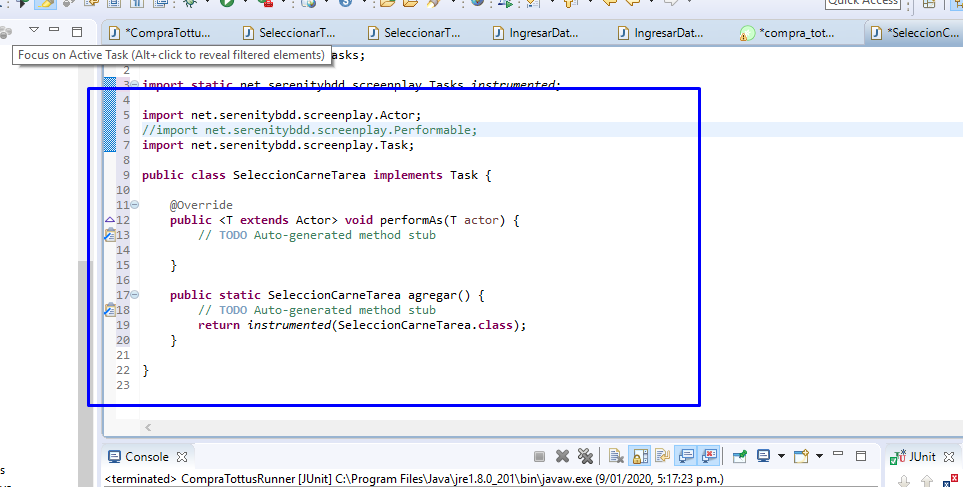


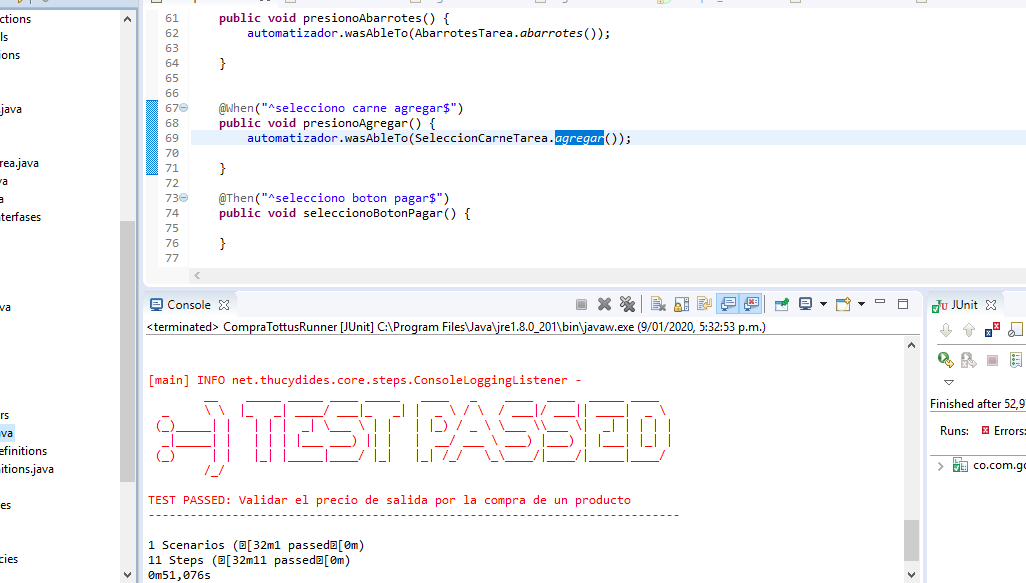


Se ejecuta de nuevo



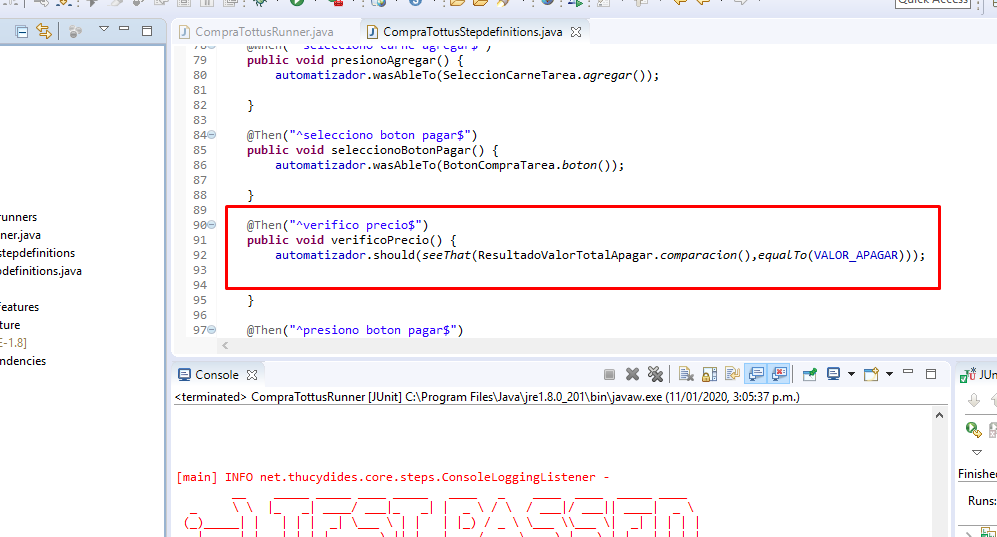
La creación de otra nueva clase llamada SeleccionCarneTarea, la cual es la encargada de seleccionar una carne para su futura compra.

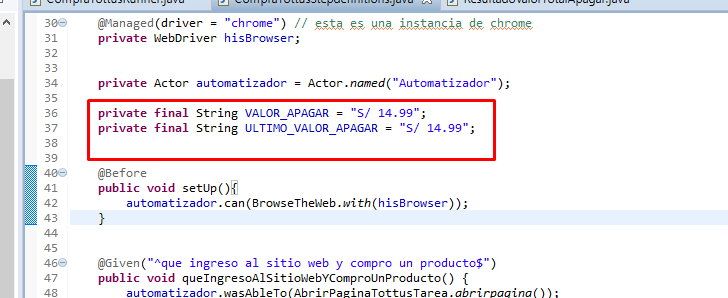




Las sentencias en THEN

Cambia un poco ya que se inician realizando preguntas, que es el objetivo final de la automatiación.

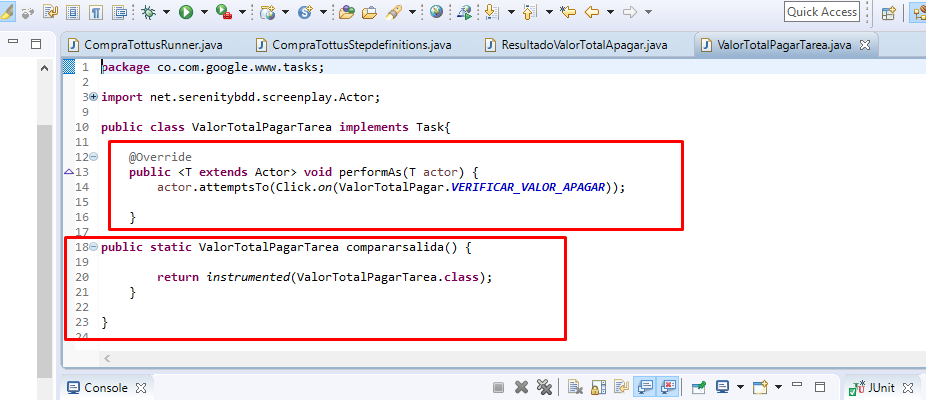




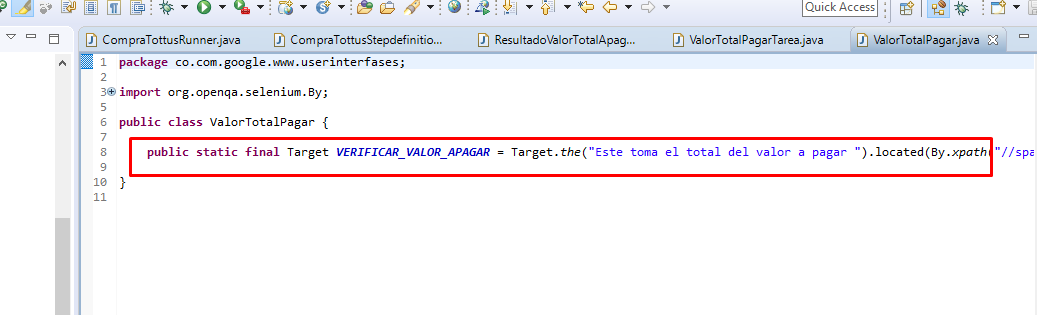
Las validaciones de las preguntas



La tarea



La interfase



Generación del reporte

