

Informe



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

Marc Cives Trillo 1563480
Eric Caballer Jimenez 1564992
Projecte: UI Testing

Link al repositori github: https://github.com/Eric17-FE/Plab2-TQS-UI_Testing

Introducció:

Aquesta pràctica està enfocada en el testing d'una pàgina web, concretament la web de 3dJuegos (<https://www.3djuegos.com/>). Per a fer el testing d'aquesta pàgina definim diferents scenarios per a cada feature creat.

Hem centrat el testing en les accions principals que pot realitzar un usuari a la web com per exemple: les autenticacions dels usuaris (log-in), la navegació principal de la web, etc.

Per automatitzar les diferents accions realitzades a la web hem fet servir "Selenium Web Driver", en canvi, per definir els tests cases hem utilitzat Gherkin amb el framework Cucumber per Java.

Test scenarios desenvolupats:

- **authSystem.feature:** Aquest test realitza diferents scenarios amb l'objectiu de simular l'inici de sessió a la pàgina corresponent. Per poder fer-ho, primer de tot acceptem les cookies de la pàgina per poder navegar, seguidament comprovem que existeix el botó d'iniciar sessió i, en el cas que existeixi, el cliquem i omplim el formulari corresponent a l'inici de sessió.
- **Categories.feature:** En aquest test realitzem diferents escenaris amb l'objectiu de comprovar que totes les categories principals de la pàgina funciona correctament. Per comprovar-ho primer de tot acceptem les cookies, seguidament comprovem que existeixin els botons de cada categoria i finalment els cliquem per comprovar que funciona correctament.
- **CreateAccount.feature:** Té l'objectiu de recrear l'acció on un client es registra a la web escollida. En aquest test primerament s'accepten les cookies de la pàgina indicada, després es comprova que el botó per registrar-se existeix i seguidament fem clic. Posteriorment, ens redirigeix a la pàgina per registrar-nos i comprovem que tots els camps estan disponibles per introduir les nostres dades. Un cop fet això realitzem una comprovació on introduïm un nom d'usuari que ja existeix i comprovem que no el podem utilitzar, finalment creem un usuari i el registrem.
- **foro.feature:** Té l'objectiu de buscar pel "foro" corresponent a la pàgina i comprovar que el sistema de cerca funciona correctament. Per fer-ho, principalment acceptem les cookies. Després comprovem que existeix un botó per accedir al "foro" i seguidament el cliquem. Un cop dins del "foro" busquem per la barra de cerca un element per comprovar que funciona correctament. Finalment, comprovem que el sistema de cerca mostra per pantalla el que nosaltres hem cercat.
- **Instagram.feature:** Té l'objectiu de comprovar que la xarxa social d'Instagram funciona correctament. Per fer-ho, principalment acceptem les cookies. Seguidament, comprovem que existeix el botó per accedir a la xarxa social d'Instagram i el cliquem. Un cop dins comprovem que es mostren les cookies de la pàgina per comprovar que s'ha accedit de manera correcta.

- **languages.feature:** S'encarrega de comprovar el canvi d'idioma de la pàgina. Per fer-ho principalment acceptem les cookies. Seguidament, comprovem que existeix un botó per canviar l'idioma i el cliquem, seleccionem l'idioma corresponent i comprovem que efectivament l'idioma s'ha canviat (també es pot comprovar mitjançant la url de la pàgina, ja que té un petit canvi).
- **Search.feature:** S'encarrega de comprovar que el sistema de cerca principal de la pàgina funcioni correctament. Per fer-ho principalment acceptem les cookies de la pàgina. Seguidament, comprovem que existeix una barra de cerca on introduir elements. Llavors un cop trobada, introduïm una cerca i comprovem que els resultats són els esperats.
- **selectedCategories.feature:** Comprova que, dins d'algunes categories principals, el funcionament és correcte. Per fer-ho acceptem cookies i seguidament entrem a la pàgina de PC, seguidament cliquem el botó de notícies corresponent a l'apartat "PC" on ja havíem entrat anteriorment. Per comprovar que és correcte, comprovem dins de notícies el botó de "Populares" i comprovem que el contingut és el correcte.
- **top100.feature:** En aquest test, l'usuari que navega per la web vol veure els millors jocs del moment, per poder realitzar aquesta acció primer de tot s'han d'acceptar les cookies corresponents de la pàgina. Seguidament, es comprova que el botó "TOP 100 Juegos" estigui disponible i llavors fem clic a sobre. Un cop aquesta acció ens redirigeix a una nova pàgina on podem veure el top dels jocs, comprovem que existeix el primer joc del moment i també, una vegada fem clic, veiem la seva descripció i el joc en detall. Finalment, realitzem l'acció d'entrar al "foro" corresponent a aquest joc per veure els comentaris que la gent deixa.
- **vidaExtra.feature:** En aquest test comprovem que funciona l'accés a pàgines externes a l'oficial. Per comprovar-ho acceptem cookies i mirem si existeix el botó de la pàgina "VidaExtra". Llavors un cop comprovat, accedim a aquesta pàgina on tornem a acceptar les cookies, després naveguem per la pàgina clicant al botó "ANÁLISIS" i veiem que les accions i el contingut és el correcte.

WebStep definitions més utilitzats:

- **acceptCloseCookie():** Aquest mètode l'utilitzem a tots els features, ja que sempre que comencem un feature amb el software automatitzat, apareixen les cookies de la pàgina web. Llavors cal acceptar-les per poder començar la navegació per la pàgina seleccionada mitjançant una comprovació on es veu si el desplegable de les cookies es mostra o no.
- **iGoToTheLink(string url):** Aquesta funció rep la pàgina passada per paràmetres (mitjançant una url) i navega a través d'ella.
- **iShouldSeeAButton(String text1, String text2):** Aquest mètode l'utilitzem quan volem comprovar si a la pàgina on estiguem navegant existeix un botó, text o d'altres. Per diferenciar-los fem servir els paràmetres de la funció. El primer paràmetre conté informació sobre el text que identifica el botó, text o d'altres, i el segon paràmetre ens indica amb quin tipus d'element l'estem tractant, ja sigui mitjançant el seu id, classe o nom determinat. Mitjançant la funció findElements i el primer o el segon paràmetre identifiquem que estem tractant.
- **iClickOnButton(String button_text, String button_id):** Aquesta funció serveix per realitzar l'acció de clicar un botó dins la pàgina web. Es diferencia cada botó mitjançant els paràmetres que es passen a la funció que ens indica. El primer paràmetre conté informació sobre el text que identifica el botó i el segon paràmetre ens ajuda a identificar quin tipus d'identificador estem tractant per al botó, ja sigui per la seva classe, title, id o text determinat. Mitjançant la funció findElements i el primer o el segon paràmetre identifiquem que estem tractant.
- **sendKeys(String element, String element2):** Aquest mètode permet escriure contingut automàticament en un camp editable mentre s'executa qualsevol prova per a formularis, com per exemple a una caixa o a una llista de selecció. El primer paràmetre que rep la funció representa el tipus d'identificador que té el camp per introduir un valor, sigui pel seu nom o per id, mentre que el segon paràmetre és el contingut que volem que tingui aquest camp. Mitjançant la funció findElements i el primer paràmetre identifiquem que estem tractant.