



آزمون نرم افزار

تمرین شماره ۶

مدرس: دکتر خامس پناه

طراحان: علی اخگری و سودابه محمدهاشمی

مهلت تحویل: ۲۴ دی ، ساعت ۲۳:۵۹

مقدمه

هدف از این پروژه آشنایی با GUI Testing و توسعه مبتنی بر رفتار (Behavior Driven Development) می باشد.

بخش اول - GUI Testing

در این بخش با استفاده از Katalon Recorder چند سناریو را آزمایش خواهید کرد. برای این هدف، نیاز دارید که این افزونه را به مرورگر خود اضافه کنید. برای مطالعه بیشتر و دریافت این افزونه روی مرورگر دلخواه خود به این [لینک](#) مراجعه کنید. استفاده از Katalon Recorder نیازمند وجود یک رابط کاربری (UI) است. به همین منظور، با استفاده از Swagger UI¹ یک رابط کاربری به پروژه بلوط اضافه شده است که می توانید جزئیات آن را در صفحه گیت هاب پروژه² مشاهده کنید. Swagger UI به توسعه دهندگان اجازه می دهد که با API های تعریف شده، با استفاده از مشخصات OpenAPI، تعامل داشته باشند. در این قسمت با استفاده از Katalon Recorder سناریوی توصیف شده را ضبط کرده و خروجی را به صورت Java (Webdriver + Junit) تولید کنید. در نهایت خروجی را در کنار Test Suite ذخیره شده در قسمت تحویل تمرین آپلود نمایید.

¹ <https://swagger.io/tools/swagger-ui/>

² <https://github.com/UT-Software-Testing-Course/Fall-02/tree/main/CA6>

سناریو:

- (۱) ابتدا با یوزرنیم و پسورد دلخواه signup کنید.
- (۲) سپس commodity ها را مشاهده کنید.
- (۳) به مقداری که لازم باشد credit خود را افزایش دهید تا بتوانید کالا با آیدی ۱ را خریداری نمایید.
- (۴) کالا با آیدی ۱ را به buy-list خود اضافه کنید.
- (۵) این کالا را خریداری نمایید. (buy-list/purchase)
- (۶) در نهایت لیست خرید خود را مشاهده کنید.

بخش دوم - Behavior Driven Development

در این بخش می‌خواهیم آزمون‌هایی بنویسیم که مبتنی بر رفتار هستند. در این [لینک](#) مقدمه‌ای از BDD که توسط Dan North در سال ۲۰۰۶ تدوین شده است را می‌توانید مطالعه کنید. ابزار اصلی مورد استفاده در این بخش Cucumber می‌باشد که آموزش آن در این [لینک](#) قابل دسترسی است.

آزمون‌های مبتنی بر رفتار برای متدهای addItemFromBuyList و withdrawCredit و addCredit از کلاس User را پیاده‌سازی کنید. توجه داشته باشید که هر کارکرد باید در یک سناریو فراخوانی شده باشد. (یعنی حالت‌های مختلفی که در این توابع وجود دارند باید پوشش داده شود.)

نکات پایانی

- پروژه در قالب گروه‌های حداکثر دو نفره انجام شود.
- برای بخش اول، می‌توانید مرحله‌ای که در توضیحات پروژه ۶ در این [لینک](#) وجود دارد را مشاهده کنید.
- در این پروژه لازم نیست گزارش کار بنویسید، فقط حتما کاربر **SoftTest-ut** را به repository خود اضافه کنید.
- برای تحویل کفایت یکی از اعضای گروه گزارش پروژه که ابتدای آن شامل **آخرین شناسه کامیت** نیز می‌باشد را در صفحه درس بارگذاری نماید.
- هدف این تمرین یادگیری شماست. لطفا تمرین را خودتان انجام دهید. در صورت مشاهده شباهت بین کدهای دو گروه، از نمره هر دو گروه مطابق سیاستی که در کلاس گفته شده است کسر خواهد شد.