

# P08- Pruebas de aceptación: Selenium WebDriver

## Pruebas de aceptación de aplicaciones Web

El objetivo de esta práctica es automatizar **pruebas de aceptación de pruebas emergentes funcionales** sobre una aplicación Web. Utilizaremos la librería Selenium WebDriver, desde el navegador Chrome.

Tal y como hemos explicado en clase, usaremos un proyecto Maven que contendrá únicamente nuestros drivers, puesto que no disponemos del código fuente de la aplicación sobre las que haremos las pruebas de aceptación. Proporcionamos los casos de prueba obtenidos a partir de un escenario de la aplicación a probar. Recuerda que nuestro objetivo concreto es validar la funcionalidad del sistema.

Aunque estamos usando WebDriver para automatizar pruebas de aceptación también podríamos usar WebDriver para realizar pruebas del sistema.

## GitHub

El trabajo de esta sesión también debes subirlo a *GitHub*. Todo el trabajo de esta práctica deberá estar en el directorio **P08-WebDriver** dentro de tu espacio de trabajo.

## ChromeDriver

La librería webdriver interactúa con el navegador a través un driver. Como vamos a ejecutar nuestros tests a través de Chrome necesitamos usar el driver **chromedriver**.

Con las últimas versiones del API (a partir de la versión 4.11.0) se distribuye una utilidad denominada **Selenium Manager** (ver [selenium manager BoniGarcia](#)). Básicamente se encarga de gestionar de forma automática la descargar del driver adecuado para realizar nuestras pruebas. Piensa que la versión del driver usada debe coincidir con la versión navegador. Si el navegador se actualiza de forma automática, nuestros tests dejarán de funcionar si no cambiamos de driver. Gracias a **Selenium Manager** ([selenium manager doc](#)) el tester no tiene que preocuparse por descargar el driver, ya que detecta de forma automática la versión del navegador que estamos usando y se descarga (en el directorio \$HOME/.cache/selenium) el driver adecuado). Es más, si vamos a realizar pruebas con Chrome, y no tenemos instalado el navegador en local, **Selenium Manager** descargará una versión de Chrome (la más actual) para realizar las pruebas (**CfT: Chrome for Testing**).

Selenium Manager también nos permite trabajar con una versión particular de Chrome. Si por ejemplo tenemos instalada la versión 123, pero queremos hacer pruebas con la versión 119, lo indicaremos en la opción "browserVersion". **Selenium Manager** comprobará si la versión instalada es la 119, si no lo es, se descargará de forma automática la versión 119 de *CfT*, así como la misma versión de *chromedriver*.

La versión de Chrome que hemos instalado en la máquina virtual es la 119.0.6045.159. Puedes comprobarlo usando el siguiente comando desde el terminal:

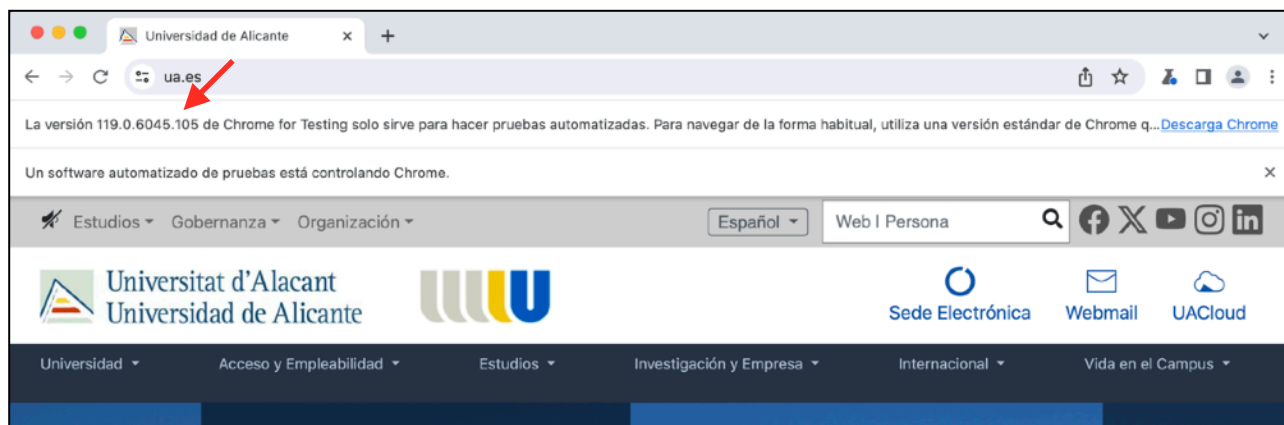
```
> google-chrome --version
```

Para que todos trabajemos con las mismas versiones, vamos a fijar una versión (la 119), en el código de nuestros tests de la siguiente forma (con independencia de que uses la máquina virtual o no).

```
ChromeOptions co = new ChromeOptions();  
co.setBrowserVersion("119");  
WebDriver driver = new ChromeDriver(co);
```

Si trabajáis con la máquina virtual, usaréis el navegador que hay instalado. Si NO trabajáis con la máquina virtual, Selenium Manager os descargará la versión 119 de Chrome para pruebas (CfT)

Por ejemplo, mostramos una captura de pantalla de la ejecución del test de las transparencias, ejecutado en un mac, con la versión de Chrome instalada 123. En este caso, Selenium Manager descarga la versión 119 de CFT.



Para que no se muestren la indicación de que "un software automatizado de pruebas está controlando Chrome" podemos incluir la siguiente línea:

```
//para eliminar la barra "Un software de automatización...está controlando Chrome"
co.setExperimentalOption("excludeSwitches", Arrays.asList("enable-automation"));
```

## Cookies

Las *cookies* son datos almacenados en ficheros de texto en el ordenador. Cuando un servidor web envía una página a un navegador, la "conexión" termina, y el servidor "olvida" cualquier cosa sobre el usuario.

Las *cookies* se inventaron para resolver el problema de "cómo recordar información sobre el usuario", de forma que cuando un usuario visita una página web, se almacena cierta información en una cookie, que se enviará al servidor, de forma que dicho servidor sabrá que la petición proviene del mismo usuario.

Por lo tanto, las *cookies* constituyen un mecanismo para mantener el estado en una aplicación Web. Es decir, la idea es permitir que una aplicación web tenga la capacidad de interaccionar con un determinado usuario, diferenciándolo del resto. Si no mantenemos el estado, cada vez que un usuario accede a una página web, el servidor no sabrá si se trata del mismo usuario o si cada petición es de un usuario diferente. Como ejemplo: es como cuando dejamos la ropa en la tintorería, y el dependiente nos da un ticket, de forma que cuando vayamos a recogerla, sabrán que hemos ido antes a dejarla, y qué ropa venimos a recoger. Pues bien, ese ticket es similar a una cookie.

Cada cookie se asocia con una serie de propiedades: nombre, valor, dominio, ruta (path), fecha de expiración, y si segura o no.

Cuando validamos por ejemplo una aplicación de venta *on-line*, necesitaremos automatizar escenarios de prueba como hacer un pedido, ver el carrito de compra, proporcionar los datos de pago, confirmar el pedido, etc. Si no almacenamos las cookies, necesitaremos *loguearnos* en el sistema cada vez que ejecutemos cualquiera de los escenarios anteriores, lo cual incrementará el tiempo de ejecución de nuestros tests.

Una posible solución es almacenar las cookies en un fichero, y posteriormente recuperarlas y guardarlas en el navegador. De esta forma podremos "saltarnos" el proceso de login en nuestro test puesto que el navegador ya tendrá esta información.

En la carpeta **Plantillas-P08**, hemos proporcionado una clase **Cookies**, con 3 métodos, para poder:

- almacenar en un fichero de texto (en el directorio *target*) las cookies generadas cuando nos *logueamos* en el sistema,
- leer la información sobre las cookies almacenada en el fichero y guardarla en el navegador
- imprimir por pantalla las cookies almacenadas en nuestro navegador.

Usaremos la clase *Cookies* en el tercer ejercicio de esta práctica.

## Ejercicios

Vamos a implementar nuestros tests de pruebas de aceptación para una aplicación Web denominada Madison Island, a la que accederemos desde Chrome usando la url <http://demo-store.seleniumacademy.com/>.

Una vez en la página principal, podéis "navegar" por la aplicación para familiarizaros con ella. Opcionalmente podéis **crearos una cuenta** (anota el email y password de la nueva cuenta para recordarla y así no crear cuentas adicionales innecesarias). Debes tener en cuenta que vamos a implementar un test precisamente para crear una nueva cuenta de usuario, por lo que si os creáis una cuenta para familiarizaros con la aplicación, tendréis que crear otra diferente para poder ejecutar el test.

Para los ejercicios de esta sesión crea un proyecto maven, en la carpeta *P08-WebDriver* de tu directorio de trabajo, con groupId = **ppss**, y artifactID= **madisonIsland**.

Crea también la carpeta **intellij-configurations** en el directorios del proyecto (madisonIsland) donde guardaremos las **Run Configurations** que vamos a crear.

Lo PRIMERO que tienes que hacer es configurar correctamente el pom. Debes incluir las propiedades, dependencias y plugins necesarios para implementar tests de aceptación con webdriver. Recuerda que para Maven serán tests unitarios (y se ejecutarán a través del plugin surefire), pero realmente son tests de aceptación, tal y como ya hemos explicado en clase.

Si estuviésemos haciendo las pruebas de aceptación sobre código desarrollado por nosotros, en *src/main* tendríamos el código fuente a probar, y en *src/test* tendríamos tanto los tests unitarios (ejecutados con *surefire*), como el resto de tests, incluidos los de aceptación (ejecutados con *failsafe*).

También hemos indicado en clase, no es inusual implementar los tests de aceptación en un proyecto maven propio, que sólo contenga este tipo de pruebas.

### Observaciones sobre esperas implícitas y/o explícitas

Para sincronizar la carga de las páginas con la ejecución de nuestros drivers, usaremos un **wait implícito**. Recuerda que en este caso establecemos el mismo temporizador para todos los *webelements* de las páginas. Sólo se usa una vez, antes de ejecutar cada test. Este código webdriver lo incluiremos en nuestro test (aunque usemos el patrón Page Object) ya que no se verá afectado por posibles cambios de las páginas html a las que accede dicho test. El valor del temporizador será en segundos, y dependerá de la máquina en la que estéis ejecutando los tests. Podéis probar inicialmente con 5 segundos y ajustarlo a un valor mayor o menor si es necesario.

También puedes usar un **wait explícito**, en cuyo caso sólo afectará al elemento al que asociemos el temporizador.

Ejemplo de **wait implícito**:

```
driver.manage().timeouts().implicitlyWait(Duration.ofSeconds(10));
```

Ejemplo de **wait explícito** para una ventana de alerta:

```
WebDriverWait wait = new WebDriverWait(driver, Duration.ofSeconds(10));  
wait.until(ExpectedConditions.alertIsPresent());
```

Puedes consultar <https://www.selenium.dev/documentation/webdriver/waits/> para obtener más información.

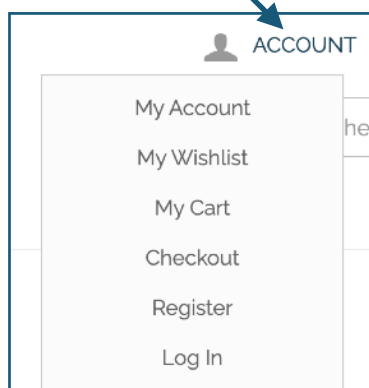
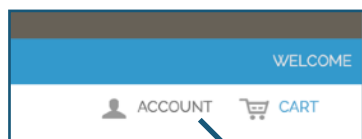
#### Nota adicional:

Para realizar este tipo de pruebas intenta tener el menor número de aplicaciones abiertas de forma innecesaria, ya que esto puede "ralentizar" la carga de las páginas en el navegador, dificultando así el proceso de testing (generando errores debido a que no se cargan las páginas con la suficiente rapidez).

## Observaciones sobre la selección de *locators* para los *WebElements*

Para "localizar" cada uno de los elementos html de la página necesitamos "ver" cuál es su código usando la utilidad **inspeccionar** de Chrome. Debes tener en cuenta que si vas a interactuar con dicho elemento, debes seleccionar el código html de forma correcta.

Por ejemplo: en la página principal vemos el elemento con el texto "ACCOUNT".



Cuando hacemos "hacemos click" con botón izquierdo sobre este elemento, se muestran una serie de hiperenlaces ("My Account", "My Wishlist", "My Cart" ...).

Si inspeccionamos el elemento (resaltado en azul):

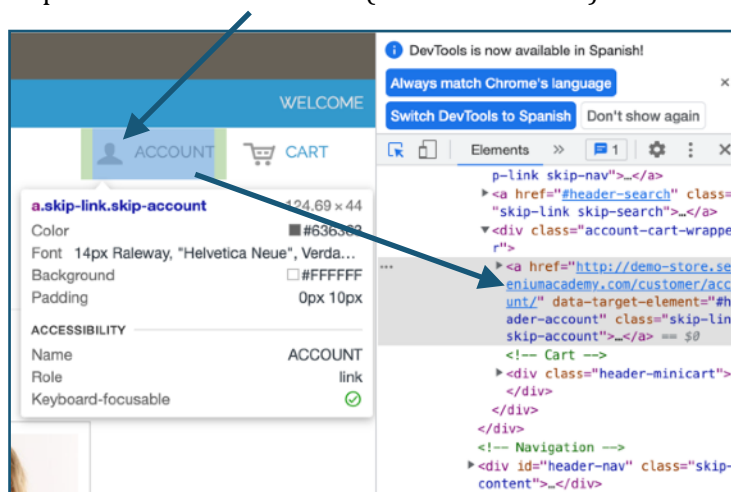


Figura 1. Inspección del elemento Account

Veremos que se trata de un hiperenlace. Pero en este caso el texto asociado son tres puntos "...", por lo que debemos elegir otro "locator". Podemos obtener, por ejemplo, el css selector seleccionando desde el menú contextual del código html "Copy → Copy Selector". Para averiguar el *xpath* seleccionamos "Copy → Copy XPath". Estas acciones copian el valor de css selector (o de *xpath*) en el portapapeles, y ya lo podemos pegar en nuestro código. Puedes comprobar que el valor de *css selector* para este elemento es:

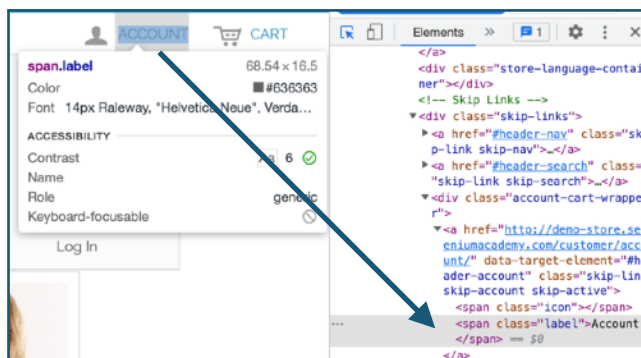
```
#header > div > div.skip-links > div > a (1)
```

Si seleccionamos únicamente el texto "ACCOUNT" veremos el código html de ese texto, y podemos copiar su css selector, que en este caso es:

```
#header > div > div.skip-links > div > a > span.label (2)
```

Pero sobre un texto NO podemos interactuar!!

Por lo que si lo que queremos es hacer "click" sobre "Account" y que nos muestre la lista de hiperenlaces tendremos que usar (1) en lugar de (2).



Ya hemos visto en clase que podemos localizar un mismo elemento con diferentes css selectors. En la Figura 1 anterior, puedes ver que al seleccionar el elemento, Chrome nos muestra una ventana justo debajo del mismo indicando los valores de diferentes atributos y/o propiedades de dicho elemento (color, font, ...) y muestra el patrón css:

```
a.skip-link.skip-account (3), que podremos usar de forma alternativa a (1)
```

Es muy importante que tengas claro el proceso para elegir el "locator" adecuado, lo cual nos permitirá interaccionar con el elemento html correspondiente de forma correcta.

Usa CSS SELECTORS en lugar de XPath.!!!!

### Observaciones sobre la obtención del título de la página

La forma de obtener el título de la página es usando el método *getTitle()* :

`driver.getTitle()` → devuelve la cadena de caracteres con el título de la página

Si intentáis buscarlo usando el método *findElement()* veréis que siempre devuelve una cadena de caracteres VACIA.

Esto ocurre porque el texto asociado a la etiqueta <title> NO es visible en la página.

Si ejecutáis: `driver.findElement(By.tagName("title")).isDisplayed()` veréis que devuelve *false*

### 👉 Ejercicio 1: Tests sin usar *Page Objects*

Vamos a crear el paquete ***Ejercicio1.sinPageObject***, en el que implementaremos varios casos de prueba sin usar el patrón Page Object.

Los casos de prueba a implementar son los siguientes:

- En la clase *TestCreateAccount*, crearemos el driver con el nombre:  
***S1\_scenario\_createAccount\_should\_create\_new\_account\_in\_the\_demo\_store\_when\_this\_account\_does\_not\_exist()***
- Este driver sólo lo vamos a ejecutar una vez, y lo anotaremos con el Tag "*OnlyOnce*" (usaremos este Tag más adelante, cuando tengamos que ejecutar todos los tests de esta práctica).  
Crea una ***Run Configuration*** con el nombre ***Ejercicio1.CreateAccount*** para ejecutar este driver (usa la opción *-Dtest*). Recuerda que todas las *Run Configurations* debes guardarlas en la carpeta ***intellij-configurations***, igual que hemos hecho en prácticas anteriores.

**NOTA:** Deberíamos poder ejecutar este driver cada vez que lo consideremos oportuno. Para ello, tendríamos que asegurarnos de que la cuenta no existe previamente en el sistema, eliminándola de la bse de datos, por ejemplo, antes de ejecutar el test. Al no disponer del código de la aplicación que estamos probando, no nos es posible realizar esta acción. Por eso, en nuestro caso, sólo podremos ejecutar este test una única vez

- En la clase *TestLogin*, crearemos los drivers:  
***S2\_scenario\_loginOK\_should\_login\_with\_success\_when\_user\_account\_exists***  
***S3\_scenario\_loginFailed\_should\_fail\_when\_user\_account\_not\_exists()***  
Crea una ***Run Configuration*** con el nombre ***Ejercicio1.sinP0.TestLogin*** que ejecute los drivers de esta clase (usa la opción *-Dtest*)

A continuación describimos cada uno de los tests:



**S1-scenario\_createAccount()**

1. Verificamos que el título de la página de inicio es el correcto ("Madison Island")
2. Seleccionamos Account, y a continuación seleccionamos el hipervínculo Login
3. Verificamos que el título de la página es el correcto ("Customer Login")
4. Seleccionamos el botón "Create Account"
5. Verificamos que estamos en la página correcta usando el título de la misma ("Create new Customer Account")
6. Rellenamos los campos con los datos de la cuenta excepto el campo "Confirmation" (cada uno de vosotros elegirá unos valores diferentes), y enviamos los datos del formulario. Nota: el valor del password debe tener 6 o más caracteres.
7. Verificamos que nos aparece el mensaje "This is a required field." debajo del campo que hemos dejado vacío
8. Rellenamos el campo que nos falta y volvemos a enviar los datos del formulario.
9. Volvemos a la página anterior (ver observaciones)
10. Verificamos que estamos en la página correcta usando su título ("My Account").

**S3-scenario\_loginFailed()**

1. Verificamos que el título de la página de inicio es el correcto ("Madison Island")
2. Seleccionamos Account, y a continuación seleccionamos el hipervínculo Login
3. Verificamos que el título de la página es el correcto ("Customer Login")
4. Rellenamos los campos con el email de la cuenta que hemos creado en el driver createAccount(), y con un password incorrecto. Enviamos el formulario
5. Verificamos que nos aparece el mensaje "Invalid login or password"

**S2-scenario\_loginOK()**

1. Verificamos que el título de la página de inicio es el correcto ("Madison Island")
2. Seleccionamos Account, y a continuación seleccionamos el hipervínculo Login
3. Verificamos que el título de la página es el correcto ("Customer Login")
4. Rellenamos el campo email con el email de la cuenta que hemos creado en el driver createAccount() y enviamos el formulario
5. Verificamos que nos aparece el mensaje "This is a required field" debajo del campo que hemos dejado vacío
6. Rellenamos el campo con la contraseña y volvemos a enviar los datos del formulario.
7. Verificamos que estamos en la página correcta usando su título ("My Account").

**OBSERVACIONES:**

- Debes usar las anotaciones @BeforeEach y @AfterEach (siempre debes cerrar el navegador después de cada test).
- Con respecto a los títulos de las páginas, podéis verificarlos usando el texto "literal" o también podéis hacer la verificación comprobando que el título contiene parte del texto.
- En el test **createAccount()**, en el paso 9, vamos a retroceder a la página anterior ya que aparecerá un error en pantalla ("Fatal Error: Call to undefined function ..."). Al volver a la página anterior comprobaremos que, a pesar del mensaje de error, la cuenta se ha creado correctamente.

**Ejercicio 2: Tests usando Page Objects**

Vamos a crear el paquete **ejercicio2.conPO**, en el que implementaremos dos de los casos de prueba del ejercicio anterior pero usando el patrón Page Object. No usaremos la clase *PageFactory*, ya que queremos que veáis claramente las diferencias entre ambas implementaciones. Recuerda que, además de los drivers, tienes que implementar la/s Page Object de las que dependen los tests, y que éstas estarán en src/main, tal y como hemos explicado en clase.

Los casos de prueba se implementarán en una clase **TestLogin2**, y los nombres de los drivers serán:

**S4\_scenario\_PO\_loginOK\_should\_login\_with\_success\_when\_user\_account\_exists**

**S5\_scenario\_PO\_loginFailed\_should\_fail\_when\_user\_account\_not\_exists()**

que se corresponden con los tests S2 y S3 anteriores, respectivamente, aunque con una pequeña variación.

**Importante:** en el test *S4\_scenari\_PO\_loginOK* introduciremos las credenciales correctas sin dejar el campo de la contraseña vacío. Es decir, en el paso 4 rellenamos el email (sin enviar los datos del formulario), omitimos el paso 5. A continuación rellenamos el campo de la contraseña, y enviamos el formulario, y finalmente verificamos que estamos en la página correcta.

Crea una nueva *Run Configuration* con el nombre **Ejercicio2.TestLogin2** para ejecutar sólo los tests de la clase *TestLogin2* (usa la opción *-Dtest* )

Necesitarás implementar tres *page objects*: *HomePage*, *CustomerLoginPage* y *MyAccountPage*.

- La clase **HomePage** interactúa con dos *WebElement*. Debes tener en cuenta que NO podrás inicializar los dos en el constructor de dicha clase, ya que el hipervínculo para realizar el "login" no estará visible hasta después de seleccionar la opción "Account".
- La clase **CustomerLoginPage** interactúa con cuatro *WebElement* (los dos cuadros de texto donde introduciremos las credenciales del usuario, el botón para enviar el formulario, y el mensaje de error). Observa que el mensaje de error NO podremos "localizarlo" en el constructor de la clase por la misma razón de antes.  
Puedes usar dos métodos: uno para introducir los datos correctos, y que nos llevará (devolverá) a la siguiente página (*MyAccountPage*); y un segundo método para introducir los datos incorrectos, en cuyo caso devolveremos el mensaje de error.
- La clase **MyAccountPage** no interactúa con ningún *WebElement*. Únicamente tendrá el constructor y un método para devolver el título de la página.

### 🔗 Ejercicio 3: Test usando *Page Objects*, *PageFactory* y *Cookies*

Vamos a crear el paquete ***ejercicio3.conPOyPFact***, en el que implementaremos drivers para automatizar casos de prueba usando el patrón *Page Object*, junto con la clase *PageFactory*.

Necesitarás implementar las *Page Objects* necesarias en *src/main* (en el mismo paquete que nuestros drivers).

Usa el nombre ***TestShoes*** para la clase que contiene los tests. Dado que vamos a probar acciones asumiendo que ya estamos logueados en la tienda, tendremos que acceder al sistema y guardar las *Cookies* en un fichero. Esta acción la realizaremos UNA SOLA vez y ANTES de cualquier test. Para ello debes usar el método correspondiente de la clase *Cookies* que se proporciona como plantilla.

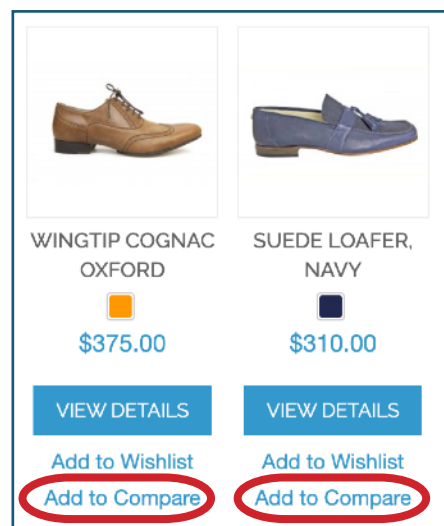
Crea una ***Run Configuration*** con el nombre "**Ejercicio3**" para ejecutarlos drivers de esta clase (usa la opción *-Dtest* ). En este caso sólo hemos creado un test, pero la idea es que la clase *TestShoes* contenga más drivers usando escenarios a partir de la página *Shoes*.

Por otro lado, ANTES de ejecutar CADA test tendremos que:

- Cargar las *cookies* en el navegador desde fichero que hemos creado y que habremos guardado en la carpeta *target*.
- Para cada uno de los tests, por lo tanto, accederemos directamente a la página de la cuenta de usuario: <http://demo-store.seleniumacademy.com/customer/account/>.

Vamos a implementar un único driver con nombre ***compareShoes()***:

MyAccountPage	<b>compareShoes()</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verificamos que el título de la página es el correcto ("My Account")</li> <li>2. Seleccionamos Accessories → Shoes (ver observaciones sobre este paso)</li> </ol>
ShoesPage	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Verificamos que el título de la página es el correcto ("Shoes - Accessories")</li> <li>4. Seleccionamos dos zapatos para compararlos (pulsando sobre "Add to Compare". En concreto queremos seleccionar los dos últimos (ver imagen y las observaciones sobre este paso)</li> <li>5. Seleccionamos el botón "COMPARE" (ver observaciones sobre este paso)</li> </ol>
Products	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Verificamos que estamos en la página correcta usando el título de la misma ("Products Comparison List ...")</li> <li>7. Cerramos la ventana con la comparativa de productos (ver las observaciones sobre este paso)</li> </ol>
ShoesPage	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Verificamos que estamos de nuevo en la ventana ("Shoes - Accessories")</li> <li>9. Borramos la comparativa (hiper enlace "Clear All"), y verificamos que nos aparece una ventana de alerta con el mensaje "Do you like to remove all products from your comparison?" (ver las observaciones sobre este paso)</li> <li>10. Verificamos que en la página aparece el mensaje: "the comparison list was cleared"</li> </ol>

**zapatos a comparar:**

Los valores de css de los dos hiperenlaces "Add to Compare" de los zapatos a seleccionar se diferencian por la posición que ocupan en una lista de elementos (etiquetas <li>), en concreto son las posiciones 5 (para Wingtip Cognac Oxford) y 6 (para Suede Loafer Navy).

Recuerda que **TODO** el código webdriver de nuestro test que depende del código html estará en las Page Object correspondientes.

**Observaciones** a tener en cuenta sobre el código webdriver (estará en las **Page Objects!!**):

**PASO 2:** El elemento Accessories muestra el menú con los hiperenlaces correspondientes, uno de los cuales es "Shoes". Observa que para que aparezca el menú NO hay que "clickar" con botón izquierdo sino que hay que MOVER el ratón hasta situarlo sobre el elemento (sin necesidad de hacer click). Si movemos el ratón y lo alejamos del elemento, vemos que inmediatamente "desaparece" dicho menú.

Por lo tanto, para mostrar el menú y hacer "click" sobre el hiperenlace "Shoes" tendremos primero que "mover" el puntero del ratón a dicho elemento usando la clase Actions:

```
//movemos el ratón sobre el elemento "accessories"
Actions builder = new Actions(driver);
builder.moveToElement(accessoriesMenu);
builder.perform();
//ahora serán visibles los hiperenlaces, y podremos clickar sobre "shoes"
```

En el código anterior, la variable **accessoriesMenu** es uno de los atributos WebElement de la Page Object asociada a la página con el título "My Account".

**PASO 4:** Para seleccionar los hiperenlaces "Add to Compare" posiblemente necesitarás hacer "scroll" de la página para que estén visibles. Para evitar redundancias de código podemos crear un método cuyo parámetro sea la posición del elemento <li> correspondiente y que nos permitirá discriminar el hiperenlace elegido (zapato a comparar).

A continuación mostramos un ejemplo de posible código:

```
public void selectShoeToCompare(int number) {
    JavascriptExecutor jse = (JavascriptExecutor) driver;
    switch(number) {
        case 5: jse.executeScript("arguments[0].scrollIntoView();", wingtipShoe);
                wingtipShoe.click();
                break;
        case 6: jse.executeScript("arguments[0].scrollIntoView();", suedeShoe);
                suedeShoe.click();
    }
}
```



```

        break;
    }
}

```

**PASO 5:** Desde la página con título "Shoes - Accesssories", pulsamos sobre el botón "COMPARE", y esto provoca que se abra una nueva ventana (cuyo título contiene "Products Comparison List") en la que se nos muestra la información de los dos productos para que podamos compararlos y ver las diferencias entre ellos.

Necesitaremos conocer el "manejador" de ambas ventanas para poder "movernos" entre ellas, por lo que deberás incluir un atributo de tipo String en cada una de las Page Object para "guardar" dicho valor. Además, en la ventana "Products Comparison List" necesitas almacenar también el manejador de la ventana "Shoes - Accesssories".

Diagrama de flujo que muestra la transición entre la página "ShoesPage" y la página "ProductComparisonPage".

**PASO 5:** Desde la página "ShoesPage", se obtiene el manejador de la ventana y se hace clic en el botón "COMPARE".

```

//desde ShoesPage...
comparisonPage.setMyHandleIDFrom(handleIds[0]);
driver.switchTo().window(handleIds[1]);
return comparisonPage;

```

**PASO 7:** Desde la página "ProductComparisonPage", se hace clic en el botón "CLOSE WINDOW" y se devuelve el manejador de la ventana "ShoesPage".

```

//desde ProductComparisonPage...
buttonClose.click();
driver.switchTo().window(handleIDFrom);
return PageFactory.initElements(driver, ShoesPage.class);

```

Cuando hacemos click sobre el botón "COMPARE", el "foco" permanece en la ventana ShoesPage, y se crea un nuevo "manejador" asociado a la nueva ventana ProductComparisonPage.

Puedes comprobarlo con el siguiente código (desde ShoesPage):

```

//obtenemos el manejador de la ventana ShoesPage
String myHandleId = driver.getWindowHandle();
//pulsamos sobre el botón para hacer la comparación
buttonCompare.click(); //se abre una nueva ventana

//el handleID de la nueva ventana se añade al conjunto de manejadores del navegador
Set<String> setIds = driver.getWindowHandles();
String[] handleIds = setIds.toArray(new String[setIds.size()]);
System.out.println("ID 0: "+handleIds[0]); //manejador de la ventana ShoesPage
System.out.println("ID 1: "+handleIds[1]); //manejador de la venana ProductComparisonPage

```

**PASO 7:** Desde la página cuyo título contiene "Products Comparison List", pulsamos sobre el botón "CLOSE WINDOW" para cerrar la ventana, y debemos volver a la ventana anterior (título "Shoes - Accesssories") usando el manejador de dicha ventana (ver el código con la etiqueta "Paso 7" de la imagen que acabamos de comentar).

**PASO 9:** Después de hacer "click" en el hipervínculo "Clear All" nos aparecerá una ventana de alerta que deberemos cerrar para poder continuar con la ejecución. Además, deberemos recuperar el mensaje de texto asociado a dicha alerta para poder verificar que dicha alerta ha "aparecido".

Para gestionar las "alertas" necesitas usar la clase Alert, que representa un elemento Alert Box..

Un Alert Box no es más que un pequeño "recuadro" que aparece en la pantalla que proporciona algún tipo de información o aviso sobre alguna operación que intentamos realizar, pudiendo solicitarnos algún tipo de permiso para realizar dicha operación

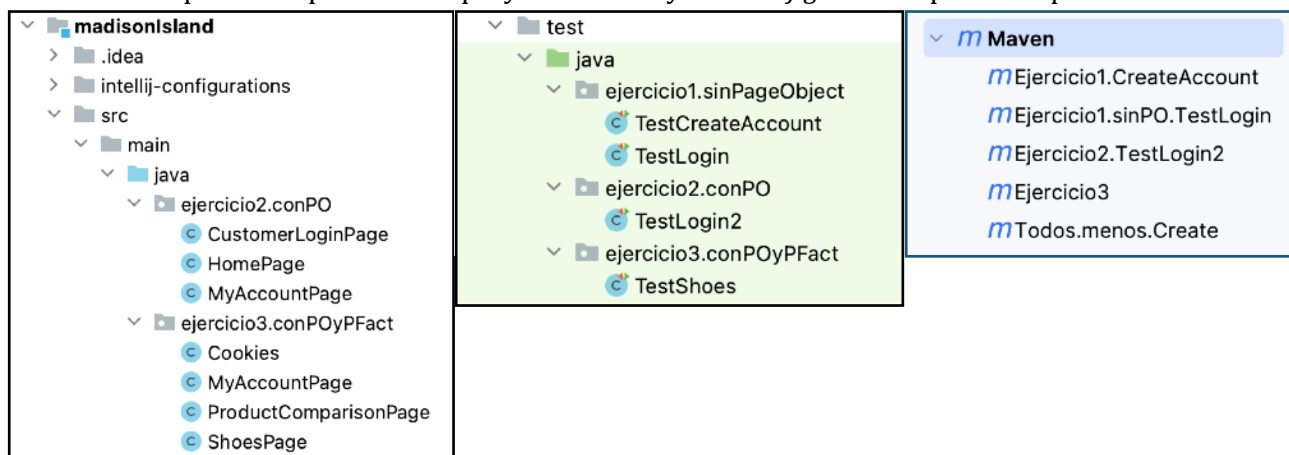
A continuación mostramos un ejemplo de algunos métodos que podemos usar:

```
//Operaciones sobre ventanas de alerta
//cambiamos el foco a la ventana de alerta
Alert alert = driver.switchTo().alert();
//podemos obtener el mensaje de la ventana
String mensaje = alert.getText();
//podemos pulsar sobre el botón OK (si lo hubiese)
alert.accept();
//podemos pulsar sobre el botón Cancel (si lo hubiese)
alert.dismiss();
//podemos teclear algún texto (si procede)
alert.sendKeys("user");
```

Finalmente crea la *Run Configuration*:

- Nombre: "**Todos.menos.Create**", para ejecutar todos los tests de validación menos los tests con la etiqueta "OnlyOnce".

Mostramos capturas de pantalla del proyecto maven y *Run Configurations* para esta práctica:



## ➡ ➡ ANEXO: Observaciones a tener en cuenta sobre la práctica P07

- ▶ Recuerda que el objetivo es detectar defectos en los cambios de estado de la entidad modelada. Y el criterio de selección que hemos decidido usar es "obtener un conjunto de casos de prueba con el que se recorran todas las TRANSICIONES del grafo".
- ▶ Las **acciones**: se desencadenan como consecuencia de un evento (no son obligatorias). Siempre implica la ejecución de un código (método o conjunto de métodos), por lo tanto una acción siempre tendrá la forma de un método con parámetros opcionales, por ejemplo:
  - ◆ crearActa(asignatura) sería correcto. En el paso1, debes explicar, por ejemplo: "se procede a crear el acta de la asignatura que se pasa por parámetro"
  - ◆ "Error de acceso" sería incorreto. Esto no representa ninguna acción, simplemente es una cadena de caracteres.
- ▶ Sobre la **identificación de caminos** en el grafo. Debes identificar perfectamente cada camino diferente en el grafo. En clase de teoría hemos usado dos formas. Puedes optar por cualquiera de ellas siempre que los caminos queden perfectamente identificados.
  - ◆ En un caso hemos etiquetado los nodos del grafo porque no tenemos bucles ni más de una transición entre dos estados.
  - ◆ En el otro hemos etiquetado los arcos del grafo (ya que tenemos bucles y/o hay varias transiciones con el mismo estado origen y destino), y por lo tanto, no podríamos discriminar entre caminos diferentes.
  - ◆ Recuerda que cada camino seleccionado debe asociarse a un caso de prueba que recorra exactamente los nodos y arcos del mismo (ni uno más, ni uno menos), y que debes verificar que has cambiado de estado.
  - ◆ No es buena idea usar un único camino (aunque sea posible). Obtendremos un único test, pero con muchas más líneas de código, y será más problemático encontrar defectos, es decir, averiguar cuál es la causa de los fallos registrados en el informe del test. Por lo tanto, aunque puedas recorrer todas las transiciones con un único camino, usa SIEMPRE más de uno.
- ▶ Con respecto al ejercicio del **terminal de ventas**:
  - ◆ Necesitarás 4 estados: ("autenticando", "en espera", "escaneando" y "procesando pago"). Opcionalmente puedes considerar un estado adicional "salida del sistema", que enlaza directamente con el estado final de nuestro sistema. Los nombres de tus estados, lógicamente, no tienen porque coincidir exactamente con estos.
  - ◆ En este caso el diagrama tiene un estado final que no se puede omitir.
  - ◆ Necesitarás usar bucles en todos ellos, excepto en el estado "en espera" (y en el de "salida del sistema" si lo has considerado). El estado "escaneando" tiene dos bucles, con el mismo evento pero con acciones diferentes dependiendo de si hay un fallo en el escáner o no. Además, cuando se escanee el último producto pasaremos al estado "procesando pago"
  - ◆ Necesitas dos transiciones diferentes entre "procesando pago" y "en espera". En total debes tener 10/11 transiciones, dependiendo de si consideras el estado "salida del sistema" de forma explícita o no.
  - ◆ Necesariamente debes identificar los caminos etiquetando las transiciones.
  - ◆ Recuerda que puedas recorrer todas las transiciones con un único camino, usa al menos dos, y contempla más de un producto en el terminal (recuerda que es una prueba del sistema. Se trata encontrar defectos en las funcionalidades del sistema como un todo, si te limitas a pruebas "simples" con muy pocas entradas no cumplirás con tu objetivo como tester: encontrar el mayor número de defectos posibles).
- ▶ Con respecto al ejercicio de **gestión de actas**:

- ◆ Necesitarás 4 estados: ("autenticando", "acta creada", "modificando acta" y "acta cerrada"). Opcionalmente puedes considerar un estado adicional "salida del sistema" (los nombres de tus estados ,lógicamente, no tienen porque coincidir exactamente con estos)
- ◆ En este caso el diagrama tiene un estado final que no se puede omitir.
- ◆ Necesitarás usar bucles en los estados "autenticando" y "modificando acta". Este último requiere tres bucles, con eventos diferentes, ya que podemos querer guardar el acta, cerrarla, o poner una nota. Cuando se produzca el evento que provoca el cierre del acta, si hay un error, seguiremos en el estado "moificando acta" o nos moveremos a "acta cerrada" si no se ha producido ningún error.
- ◆ Necesitas dos transiciones diferentes entre "acta creada" y "modificando acta". En total debes tener 13/14 transiciones, dependiendo de si consideras el estado "salida del sistema" de forma explícita o no.
- ◆ Necesariamente debes identificar los caminos etiquetando las transiciones.
- ◆ El comentario anterior sobre el número de caminos obtenidos es general para cualquier ejercicio.

## Resumen



¿Qué **conceptos** y **cuestiones** me deben quedar CLAROS después de hacer la práctica?



### AUTOMATIZACIÓN DE PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

- Consideraremos el caso de que nuestra SUT sea una aplicación web, por lo que usaremos webdriver para implementar y ejecutar los casos de prueba. La aplicación estará desplegada en un servidor web o un servidor de aplicaciones, y nuestros tests accederán a nuestro SUT a través de webdriver, que será nuestro intermediario con el navegador (en este caso usaremos Chrome, junto con el driver correspondiente)
- Si usamos webdriver directamente en nuestros tests, éstos dependerán del código html de las páginas web de la aplicación a probar, y por lo tanto serán muy "sensibles" a cualquier cambio en el código html. Una forma de independizarlos de la interfaz web es usar el patrón PAGE OBJECT,, de forma que nuestros tests NO contendrán código webdriver, independizándolos del código html. El código webdriver estará en las page objects que son las clases que dependen directamente del código html, a su vez nuestros tests dependerán de las page objects.
- Junto con el patrón Page Object, usaremos la clase PageFactory para crear e inicializar los atributos de una Page Object. Los valores de atributos se inyectan en el test mediante la anotación @FindBy, y a través del localizador correspondiente. Esta inyección se realiza de forma "lazy", es decir, los valores se inyectan justo antes de ser usados. Para que las anotaciones @FindBy sean operativas, necesariamente tendremos que crear las "page objects" mediante el método estático PageFactory.initElements()
- Con webdriver podemos manejar las alertas generadas por la aplicación a probar, introducir esperas (implícitas y explícitas), realizar scroll en la pantalla del navegador, agrupar acciones sobre los elementos, movernos entre ventanas, y manejar cookies, entre otras cosas.
- El manejo de las cookies del navegador nos será útil para acortar la duración de los tests, ya que podremos evitar loguearnos en la aplicación para probar determinados escenarios.