**Alumno—**

Jorge Alan Zamora Mejía – 245103

Jorge Eduardo Elías Cázarez – 187134

Gamaliel Armenta Pérez – 245254

Maximiliano Reyna Aguilar 244877

**Asignación—**

Proyecto Segunda Unidad (Pruebas Automatizadas)

**Fecha—**

4 de noviembre de 2024

**Materia—**

Pruebas de software

**Profesor—**

Jesus Guillermo Zarate Camargo

Código fuente o enlace al repositorio Github.

<https://github.com/Pazoomer/PruebasAutomatizadas>

Documentación sobre cómo instalar lo necesario y cómo correr todas las pruebas generadas.

Lista de los puntos que hagan falta tomar en cuenta si es que hicieran falta probar en los puntos mencionados en cada prueba.

• Agregar/Quitar Elementos

* Probar agregar múltiples elementos rápidamente y verificar que todos aparezcan.
* Probar eliminar todos los elementos de una vez y confirmar que la lista quede vacía.
* Agregar un solo elemento y verificar su posición inicial.
* Probar que no aparezcan elementos adicionales sin clics en el botón de agregar.

• Autenticación Básica

* Intentar log in con espacios en blanco como credenciales.
* Probar credenciales inválidas de longitud larga (más de 50 caracteres).
* Intentar log in con credenciales vacías en solo uno de los campos.
* Verificar que después de un log in fallido se mantenga en la misma página de log in.

• Checkboxes

* Probar seleccionar y deseleccionar rápidamente un checkbox varias veces.
* Verificar que el estado de los checkboxes se mantenga después de actualizar la página.
* Intentar seleccionar ambos checkboxes al mismo tiempo.
* Seleccionar un checkbox, navegar fuera y regresar, y verificar su estado.

• Context Menu

* Intentar hacer clic izquierdo en el menú contextual y verificar que no aparezca la alerta.
* Abrir el menú contextual, cancelar la alerta y luego verificar el estado de la caja.
* Hacer clic derecho en el área del menú contextual múltiples veces seguidas.
* Abrir la alerta y cerrar usando la tecla Escape.

• Elementos que desaparecen

* Validar que el botón "Gallery" permanezca visible tras varios clics.
* Probar si el botón cambia de estado después de un tiempo de inactividad en la página.
* Intentar interactuar con el botón “Gallery” si aparece y ver si se mantiene su visibilidad.
* Verificar que el estado del botón "Gallery" se mantenga igual al actualizar rápidamente.

• Drag and Drop

* Intentar arrastrar una caja parcialmente fuera del área y verificar su posición final.
* Verificar que el cambio de posición sea inmediato al soltar cada caja.
* Arrastrar ambas cajas fuera de su área, una tras otra, y verificar su retorno.
* Probar soltar cada caja en una posición no válida y ver si se reposicionan.

• Controles Dinámicos

* Verificar que el botón "Remove" esté visible solo cuando el checkbox esté presente.
* Probar hacer clic en el botón "Enable" repetidamente para confirmar que solo afecta una vez.
* Intentar escribir en el campo de texto después de deshabilitarlo y confirmar que esté bloqueado.
* Verificar que el botón "Disable" solo aparezca cuando el campo esté habilitado.

• Menú Flotante

* Verificar que el menú permanezca visible mientras el usuario está desplazándose.
* Probar interactuar con cada opción del menú flotante para confirmar su funcionalidad.
* Desplazar de arriba abajo varias veces y confirmar la consistencia de visibilidad del menú.
* Verificar si el menú es accesible al cambiar el tamaño de la ventana del navegador.

• Autenticación con Formulario

* Intentar ingresar un nombre de usuario largo o con caracteres especiales.
* Probar hacer login con un nombre de usuario vacío y contraseña correcta.
* Intentar iniciar sesión sin ningún campo lleno y verificar que no permita el acceso.
* Hacer login correctamente, luego refrescar la página y verificar si permanece autenticado.

• Teclas Presionadas

* Pegar un texto con control + V
* Pegar un texto con el mouse
* Teclear la ñ
* Teclear teclas especiales de teclado FN, IMPRNT, WINDOWS