

# INFORME DE EVIDENCIAS

**EXAMEN:**

**DISEÑANDO UN PLAN DE PRUEBAS AUTOMATIZADO**

**Integrantes:**

**Estudiante 1:** Araneda, Sebastián

**Estudiante 2:** Chávez, Brayan

**Estudiante 3:** Araneda, Daniel

**Sección:** 002v

**Profesor:** Andres Elias Gutierrez Ruiz

**Nombre de la Asignatura:** Automatización de Pruebas



## Índice

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>I. Elaboración del Plan de Pruebas Automatizadas</b>	<b>4</b>
1- Funcionalidades	4
2- Justificación de la elección:	5
<b>II. Evaluación del caso y planificación, incorporando cronograma de automatización por sprint</b>	<b>7</b>
1- Evaluación del caso:	7
2- Tecnologías que utilizar:	7
3- CRONOGRAMA	8
<b>III. CASOS DE PRUEBAS</b>	<b>9</b>
<b>IV. Definición de Técnicas y Metodologías de Pruebas Automatizadas</b>	<b>12</b>
<b>V. DEFINICIÓN TIPOS DE PRUEBAS DE AUTOMATIZACIÓN</b>	<b>13</b>
1. Pruebas Funcionales Automatizadas	13
2. Pruebas de Regresión	13
3. Pruebas de Seguridad	13
6. Pruebas de Comportamiento (Behavior-Driven Testing - BDD)	14
<b>VI. HERRAMIENTAS PARA CASOS DE PRUEBA Y AUTOMATIZACIÓN</b>	<b>15</b>
<b>VII. GUIONES PARA DEFINIR AUTOMATIZACIÓN DE CASOS DE PRUEBA</b>	<b>16</b>
<b>VIII. Muestra de escenarios de prueba</b>	<b>17</b>
<b>IX. Conclusión</b>	<b>18</b>
<b>X. Anexos</b>	<b>19</b>



## Introducción

El presente informe tiene como objetivo documentar el diseño y la ejecución de casos de prueba para la página de juegos de mesa JuegosEnroque. Este sitio web se dedica a la venta y promoción de una amplia variedad de juegos de mesa, ofreciendo a los usuarios una plataforma intuitiva y accesible para explorar y adquirir sus juegos favoritos.

La importancia de realizar pruebas exhaustivas en JuegosEnroque radica en asegurar que todas las funcionalidades del sitio operen correctamente y que la experiencia del usuario sea óptima. Para ello, se han desarrollado casos de prueba que abarcan aspectos críticos como la navegación por categorías, el proceso de compra, la gestión de inventario y la interacción con el usuario.

A través de este informe, se detallarán los objetivos de las pruebas, la metodología empleada y los resultados esperados. Aunque los resultados aún están en proceso de obtención, este documento servirá como una guía para entender el enfoque y la importancia de las pruebas en el desarrollo y mantenimiento de JuegosEnroque.



## I. Elaboración del Plan de Pruebas Automatizadas

### Presentación del caso a trabajar

#### 1- Funcionalidades

##### 1.1 Login (Autenticación de usuarios):

La autenticación es esencial para asegurar que solo usuarios autorizados accedan a sus cuentas. Las pruebas automatizadas deben incluir:

- Verificación de Login con credenciales válidas e inválidas.
- Manejo de múltiples intentos de login fallidos y bloqueos de cuenta.
- Pruebas de recuperación de contraseña.

##### 1.2 Registro de nuevos usuarios:

El proceso de registro debe ser fluido y seguro, asegurando la correcta creación de nuevas cuentas:

- Validación de todos los campos obligatorios (nombre, email, contraseña, etc.).
- Verificación de la unicidad del email y el username.
- Validación de la contraseña según las políticas de seguridad establecidas.
- Envío y validación del correo electrónico de confirmación.

##### 1.3 Cierre de sesión:

El cierre de sesión asegura que las cuentas de los usuarios se mantengan seguras:

- Verificar que el usuario puede cerrar sesión exitosamente desde cualquier página.
- He de confirmar que, al cerrar sesión, el usuario es redirigido a la página de inicio o login.
- Validar que después de cerrar sesión, no se puede acceder a áreas restringidas sin volver a iniciar sesión.

##### 1.4 Carrito de compras

El carrito de compras es una funcionalidad central en cualquier sitio de comercio electrónico:

- Agregar productos al carrito y verificar su correcta visualización.
- Actualizar cantidades de productos en el carrito.
- Eliminar productos del carrito y asegurar que el carrito se actualiza correctamente.
- Validar la persistencia del carrito de compras al navegar por diferentes secciones del sitio.

##### 1.5 Recuperar Contraseña

Permite a los usuarios recuperar el acceso a sus cuentas si olvidan su contraseña:

- Verificación del proceso de solicitud de recuperación de contraseña.
- Validación del envío del email de recuperación y su contenido.
- He de confirmar que el enlace de recuperación de contraseña es único y válido.



- Pruebas del flujo completo de cambio de contraseña.

### 1.6 Checkout

El proceso de checkout incluye varias etapas críticas desde el carrito de compras hasta la confirmación del pedido:

- Verificación de la entrada y validación de datos de pago.
- Confirmación de los detalles de envío y facturación.
- Simulación de transacciones exitosas y fallidas.
- Generación y envío de confirmaciones de pedido por correo electrónico.

### 1.7 Navegación del catálogo

La navegación eficiente del catálogo es esencial para una buena experiencia de usuario:

- Pruebas de funcionalidad de búsqueda para diferentes tipos de productos y criterios.
- Validación de filtros de búsqueda, como categoría, precio, popularidad, etc.
- Pruebas de paginación y ordenamiento de productos.
- Verificación de la capacidad de acceder a la página de detalles del producto desde el catálogo.

Estas pruebas automatizadas aseguran que todas las funcionalidades esenciales del sitio web de juguetes de mesa funcionen de manera adecuada y eficiente, brindando una experiencia de usuario confiable y satisfactoria.

## 2- Justificación de la elección:

La elección de estas funcionalidades para pruebas automatizadas se justifica por varias razones:

### 1. Login (Autenticación de usuarios)

Por qué es esencial:

- **Seguridad:** Es crucial para asegurar que solo los usuarios autorizados accedan a sus cuentas y datos personales.
- **Frecuencia:** Es una operación diaria y central para cualquier usuario.
- **Impacto de fallos:** Un error en la autenticación puede dejar a los usuarios sin acceso a sus cuentas o permitir accesos no autorizados.

### 2. Registro de nuevos usuarios

Por qué es esencial:

- **Primera impresión:** Es el primer punto de contacto para nuevos usuarios y debe ser intuitivo y libre de errores.
- **Seguridad:** La validación de campos y correos electrónicos asegura que solo usuarios genuinos se registren.
- **Crecimiento:** Facilitar un registro fluido es vital para atraer y retener nuevos usuarios.



### 3. Cierre de sesión

Por qué es esencial:

- **Seguridad:** Garantiza que las sesiones se cierren correctamente, protegiendo los datos del usuario.
- **Experiencia del usuario:** Asegura que los usuarios puedan cerrar sesión sin problemas y evita accesos no autorizados si alguien más usa el mismo dispositivo.

### 4. Carrito de compras

Por qué es esencial:

- **Funcionalidad central:** Es una de las principales funcionalidades en cualquier plataforma de comercio electrónico.
- **Impacto en ventas:** Un carrito de compras que funcione correctamente es crucial para las conversiones de ventas.
- **Experiencia del usuario:** Garantiza que los usuarios puedan añadir, modificar y eliminar productos sin problemas.

### 5. Recuperar Contraseña

Por qué es esencial:

- **Seguridad:** Facilita a los usuarios recuperar el acceso a sus cuentas de manera segura.
- **Frecuencia:** Es una funcionalidad utilizada con frecuencia por los usuarios que olvidan sus contraseñas.
- **Confianza:** Aumenta la confianza de los usuarios en la plataforma al saber que pueden recuperar el acceso fácilmente.

### 6. Checkout

Por qué es esencial:

- **Transacciones críticas:** Involucra el procesamiento de pagos, lo que es crucial para el negocio.
- **Experiencia del usuario:** Debe ser fluido y sin errores para evitar abandonos de carrito y mejorar la tasa de conversión.
- **Impacto en ingresos:** Un proceso de checkout optimizado asegura ingresos consistentes y la satisfacción del cliente.

### 7. Navegación del catálogo

Por qué es esencial:

- **Experiencia del usuario:** Facilita a los usuarios encontrar los productos que desean de manera eficiente.
- **Funcionalidad clave:** Es una de las principales formas en que los usuarios interactúan con el sitio.
- **Aumento de ventas:** Una navegación fácil y efectiva puede aumentar significativamente las ventas al facilitar la búsqueda y descubrimiento de productos.



## II. Evaluación del caso y planificación, incorporando cronograma de automatización por sprint

### 1- Evaluación del caso:

El sitio web es una plataforma de comercio electrónico que permite a los usuarios navegar, comprar productos y realizar un seguimiento de sus pedidos. Se busca automatizar las pruebas para asegurar la consistencia en las funciones críticas a lo largo del tiempo y reducir el tiempo necesario para verificar la calidad tras cada actualización. La automatización permitirá ejecutar pruebas de regresión y pruebas de integración más rápidas y con menos errores humanos.

### 2- Tecnologías que utilizar:

- **Lenguaje de programación:** Java.
- **Framework de automatización:** Cucumber para escribir casos de prueba en formato Gherkin (lenguaje natural).
- **Eclipse IDE:** Para desarrollar y ejecutar las pruebas.
- **Web Driver:** Selenium Web Driver para la interacción con la interfaz web.
- **Integración Continua (CI):** Jenkins o similar para ejecutar las pruebas automáticamente en cada commit.
- **Reporte de resultados:** Plugins como **Cucumber Reports** o **Allure** para generar informes detallados.



### 3- CRONOGRAMA

PLANIFICACIÓN			
N° Sprint	Fecha	Actividad	Responsable
1	Semana 1-2 (02/10/2024)	Configuración del entorno en Eclipse con Cucumber y Selenium Web Driver.	Equipo de QA / Dev
		Creación de escenarios BDD para el inicio de sesión y registro de usuarios.	QA
		Automatización de pruebas de autenticación y registro.	QA
2	Semana 3-4 (14/10/2024)	Creación de escenarios de prueba para el proceso de compra (Agregar al carrito, etc.)	QA
		Automatización del flujo de compra completa, validación de pedido y confirmación de pago	QA
3	Semana 5-6 (01/11/2024)	Automatización de pruebas de navegación por el catálogo (búsqueda, filtro y paginación)	QA
		Implementación de pruebas de validación de formularios (campos requeridos y manejo de errores)	QA
4	Semana 7-8 (14/11/2024)	Creación de casos de prueba para la interfaz responsive (distintos dispositivos)	QA
		Ejecución de pruebas de regresión para todas las funcionalidades cubiertas	QA
		Generación de informes automáticos con resultados de las pruebas	QA





### III. CASOS DE PRUEBAS

#### CASOS DE PRUEBAS (test case - TC)

##### 1- Login (Autenticación de usuarios).

- Login con datos correctos (TC-01).
- Login con datos vacíos (TC-02).
- Login con correo correcto y password incorrecto (TC-03).
- Login con correo incorrecto y password incorrecto (TC-04).

##### 2- Registro de nuevos usuarios.

- Registro de usuario con datos correctos (TC-05).
- Registro de usuario con datos vacíos (TC-06).
- Registro de usuario sin ingresar "Nombre" y "Apellido" (TC-07).
- Registro de usuario sin ingresar "Correo" (TC-08).
- Registro de usuario sin ingresar "Contraseña" (TC-09).
- Registro de usuario con un correo existente (TC-10).
- Registro de usuario con un correo no válido (TC-11).
- Registro de usuario con una contraseña corta (4 caracteres o menos) (TC-12).

##### 3- Cierre de sesión.

- Cerrar sesión con usuario ingresado (TC-13).

##### 4- Carrito de compras.

- Usuario añade producto a carro de compra desde el catálogo (TC-14).
- Aumentar la cantidad del producto (TC-15).
- Reducir la cantidad del producto (TC-16).
- Validar que los productos puedan ser eliminados correctamente del carrito de compras (TC-17).
- Validar que el precio aumente cuando se aumenten los productos (TC-18).
- Validar que el precio se reduzca cuando se reduzca la cantidad de los productos (TC-19).
- Comprobar que redireccione al catálogo al querer "Seguir comprando" (TC-20).
- Ir a finalizar compra sin marcar check de términos y condiciones (TC-21).
- Ir a finalizar compra marcando el check de términos y condiciones (TC-22).

##### 5- Recuperar Contraseña.

- Ingresar correo electrónico existente en el sistema (TC-23).
- Ingresar correo electrónico no existente en el sistema (TC-24).
- Ingresar un correo electrónico no valido (sin el @) (TC-25).



#### **6- Checkout.**

- Ir a "Pagar ahora" sin completar ningún campo (TC-26).
- Ir a "Pagar ahora" completando todos los campos obligatorios correctamente (TC-27).
- Ir a "Pagar ahora" completando todos los campos obligatorios correctamente excepto el correo, colocando uno que no exista (TC-28).
- Ir a "Pagar ahora" completando todos los campos obligatorios correctamente excepto la dirección, colocando una dirección inexistente (TC-29).
- Ir a "Pagar ahora" completando todos los campos obligatorios correctamente excepto la comuna, colocando una comuna inexistente (TC-30).
- Ir a "Pagar ahora" completando todos los campos obligatorios correctamente excepto el teléfono, colocando un teléfono inexistente (TC-31).
- Cambiar tipo de entrega (TC-32).
- Cambiar tipo de pago (TC-33).
- Cambiar datos del cliente (TC-34).
- Ir a "Pagar ahora" sin completar ningún campo del dato cliente en "Usar datos distintos a los del envío" (TC-35).
- Ir a "Pagar ahora" completando los campos del dato cliente en "Usar datos distintos a los del envío" (TC-36)
- Ir a "Pagar ahora" completando todos los campos obligatorios correctamente excepto la dirección de datos clientes, colocando una dirección inexistente (TC-37).
- Ir a "Pagar ahora" completando todos los campos obligatorios correctamente excepto la comuna de datos clientes, colocando una comuna inexistente (TC-38).
- Ir a "Pagar ahora" completando todos los campos obligatorios correctamente, sin los datos del cliente, pero con el tipo de pago por transferencia (TC-39).

#### **7- Navegación del catálogo.**

- Activar el filtro de disponibilidad con Agotado (TC-40).
- Desactivar el filtro de disponibilidad Agotado (TC-41).
- Activar el filtro de marca Devir (TC-42).
- Desactivar el filtro de marca Devir (TC-43).
- Ingresar un rango de precio (TC-44).
- Desactivar filtro de rango de precio (TC-45).
- Activar filtro de tiempo de juego (TC-46).
- Desactivar filtro de tiempo de juego (TC-47).
- Activar filtro de mecánica Colaborativo (TC-48).
- Desactivar filtro de mecánica Colaborativo (TC-49).
- Buscar un juego 5 Minutes Dungeon (TC-50).



## IV. Definición de Técnicas y Metodologías de Pruebas Automatizadas

DEFINICIÓN TÉCNICAS Y METODOLOGÍAS DE PRUEBAS AUTOMATIZADAS
<p><b>Técnicas Utilizadas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>Pruebas Basadas en Datos (Data-Driven Testing):</u></b> Esta técnica permitirá la ejecución del mismo caso de prueba con diferentes conjuntos de datos, reduciendo la duplicación de scripts y aumentando la cobertura de prueba con distintos inputs.</li><li>• <b><u>Pruebas Basadas en Palabras Clave (Keyword-Driven Testing):</u></b> Esta técnica facilitará la creación de casos de prueba reutilizables al definir acciones mediante palabras clave (ej. click, navigate, input), que se ejecutan en scripts automatizados.</li><li>• <b><u>Behavior-Driven Development (BDD):</u></b> Utilizaremos Cucumber para escribir casos de prueba en lenguaje natural Gherkin, promoviendo la colaboración entre desarrolladores, testers y stakeholders no técnicos.</li></ul> <p><b>Metodologías Utilizadas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>Pruebas de Regresión:</u></b> Nos aseguraremos de que los cambios en el código no afecten funcionalidades existentes. Las pruebas automatizadas se ejecutarán después de cada actualización para verificar la estabilidad del sistema.</li><li>• <b><u>Pruebas de Caja Negra:</u></b> Probaremos la funcionalidad desde el punto de vista del usuario, validando entradas y salidas sin necesidad de conocer la estructura interna del código.</li></ul>



## V. DEFINICIÓN TIPOS DE PRUEBAS DE AUTOMATIZACIÓN

### DEFINICIÓN TIPOS DE PRUEBAS DE AUTOMATIZACIÓN

#### 1. Pruebas Funcionales Automatizadas

- **Objetivo:** Validar que las funcionalidades principales del sistema, como autenticación, registro, compra y navegación, se comporten según lo esperado. Estas pruebas comprueban que el sistema realiza correctamente las tareas para las cuales fue diseñado.

#### 2. Pruebas de Regresión

- **Objetivo:** Asegurarse de que los cambios recientes en el código (como correcciones de errores o nuevas funcionalidades) no afecten negativamente las funcionalidades existentes. Este tipo de pruebas se ejecuta de manera recurrente tras cada actualización.
- **Metodología:** Cada vez que se actualiza el sistema, se ejecutan todos los casos de prueba automatizados de regresión (TC001 - TC050) para verificar que las funcionalidades existentes no se han roto.

#### 3. Pruebas de Seguridad

- **Objetivo:** Validar que el sistema está protegido frente a posibles vulnerabilidades, como inyecciones SQL o ataques de Cross-Site Scripting (XSS).

#### 4. Pruebas de Interfaz de Usuario (UI)

- **Objetivo:** Validar que la interfaz del sistema es funcional y se muestra correctamente en distintos dispositivos y resoluciones (pruebas de interacciones responsive).

#### 5. Pruebas Basadas en Datos (Data-Driven Testing)



- **Objetivo:** Permitir la ejecución del mismo caso de prueba con diferentes conjuntos de datos. Esto es útil en funcionalidades como el registro y el proceso de compra donde los inputs (como nombres, direcciones, métodos de pago) pueden variar.

## 6. Pruebas de Comportamiento (Behavior-Driven Testing - BDD)

- **Objetivo:** Utilizar el framework Cucumber para definir los escenarios de prueba en lenguaje Gherkin, promoviendo la colaboración entre desarrolladores, testers y otras partes interesadas. Las pruebas se definen en base a casos de uso de alto nivel, asegurando que el sistema funcione de acuerdo con las expectativas del usuario.

## 7. Pruebas de Integración

- **Objetivo:** Validar que diferentes módulos del sistema (por ejemplo, la autenticación y el sistema de pago) funcionan correctamente cuando se combinan. Aseguran que los componentes de la aplicación interactúan sin problemas.

Estos tipos de pruebas automatizadas garantizan que las funcionalidades críticas se comporten correctamente en todo momento, minimizando errores y asegurando la calidad del sistema en cada actualización o cambio.



## VI. HERRAMIENTAS PARA CASOS DE PRUEBA Y AUTOMATIZACIÓN

### **HERRAMIENTAS PARA CASOS DE PRUEBA Y AUTOMATIZACIÓN**

Las herramientas que se utilizaron para los casos y la automatización son:

- Java: como lenguaje.
- Eclipse IDE con Framework Cucumber: para crear y ejecutar los scripts de pruebas.
- Selenium WebDriver: para interactuar con la interfaz web y automatizar las pruebas.
- Cucumber Reports: para generar informes detallados.



## VII. GUIONES PARA DEFINIR AUTOMATIZACIÓN DE CASOS DE PRUEBA

### GUIONES PARA DEFINIR AUTOMATIZACIÓN DE CASOS DE PRUEBA

#### **Guión 1: Autenticación de Usuarios (Inicio de sesión)**

**Escenario:** Verificación de inicio de sesión con credenciales válidas

- Cuando el Usuario esté en la pág. de inicio de sesión, ingresa credenciales válidas, el sistema debe permitir el acceso y lo redirige a la pág. de inicio.

#### **Guión 2: Registro de nuevos Usuarios**

**Escenario:** Verificación del registro de un nuevo usuario con datos válidos

El usuario se encuentra en la pág. de registro y tiene que ingresar datos válidos en los campos obligatorios y confirma el registro, entonces el sistema debe enviar un correo de confirmación y mostrar un mensaje de éxito.

#### **Guión 3: Navegación por el Catálogo**

**Escenario:** Verificación de búsqueda en el catálogo con una palabra clave válida

El usuario se encuentra en la pág. del catálogo de productos, este ingresa una palabra clave válida en la barra de búsqueda, entonces el sistema debe mostrar una lista de productos relacionados.

#### **Guión 4: Compra de Producto**

**Escenario:** Verificación de compra exitosa del producto

El usuario luego de navegar por el catálogo y añade un producto al carro de compras, este procede al pago e ingresa los datos de la tarjeta válidos, entonces el sistema debe procesar el pago y generar una factura.





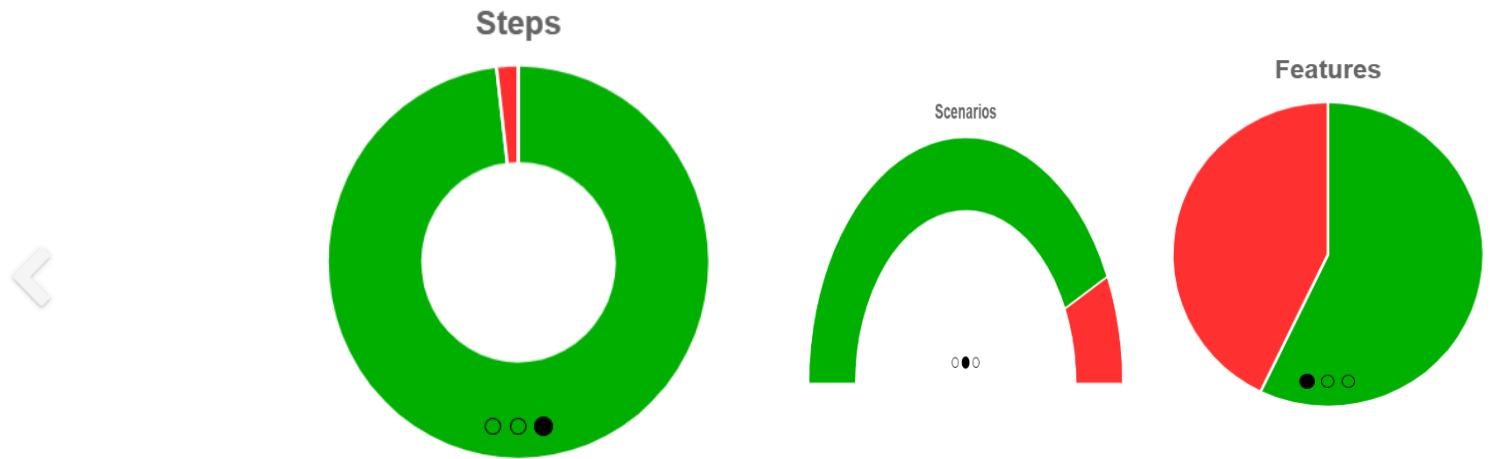
## VIII. Muestra de escenarios de prueba

ID	CARACTERÍSTICAS	ESCENARIOS	PASO A PASO DE LA PRUEBA		DATOS Y LOCALIZADORES	RESULTADOS DE LA PRUEBA
TC-01	Login (Autenticación de usuarios)	Login con datos correctos	Given: que puedo acceder a la aplicación When: puedo acceder al login And: ingreso un email correcto And: ingreso una clave correcta Then: realizo el envío de los datos a un captcha	And: Then: redirige a un	URL de la aplicación: https://juegosenroque.cl Enlace Login: "header/header/div[2]/a[1]" password: "header/header/div[2]/a[1]" boton login: "header/header/div[2]/a[1]" redirección: https://juegosenroque.cl/challenge	CORRECTO
TC-02		Login con datos vacíos	Given: que puedo acceder a la aplicación When: puedo acceder al login And: no ingreso una clave And: no ingreso una clave Then: realizo el envío de los datos a un captcha	And: no Then: redirige a un	URL de la aplicación: https://juegosenroque.cl Enlace Login: "header/header/div[2]/a[1]" password: "header/header/div[2]/a[1]" boton login: "header/header/div[2]/a[1]" redirección: https://juegosenroque.cl/challenge	INCORRECTO (no hace redirección)
TC-03		Login con correo correcto y password incorrecto	Given: que puedo acceder a la aplicación When: puedo acceder al login And: ingreso un email correcto And: ingreso una clave incorrecta Then: realizo el envío de los datos a un captcha	And: Then: redirige a un	URL de la aplicación: https://juegosenroque.cl/account/login Enlace Login: "header/header/div[2]/a[1]" password: "header/header/div[2]/a[1]" boton login: "header/header/div[2]/a[1]" redirección: https://juegosenroque.cl/challenge	CORRECTO
TC-04		Login con correo incorrecto y password incorrecto	Given: que puedo acceder a la aplicación When: puedo acceder al login And: ingreso un email incorrecto And: ingreso una clave correcta Then: realizo el envío de los datos a un captcha	And: Then: redirige a un	URL de la aplicación: https://juegosenroque.cl/account/login Enlace Login: "header/header/div[2]/a[1]" password: "header/header/div[2]/a[1]" boton login: "header/header/div[2]/a[1]" redirección: https://juegosenroque.cl/challenge	CORRECTO
TC-05		Registro de usuario con datos correctos	Given: que puedo acceder a la aplicación When: ingreso un nombre And: ingreso un apellido And: ingreso un correo electrónico válido And: ingreso una contraseña válida Then: redirige a la página de inicio	And: Then:	URL de la aplicación: https://juegosenroque.cl/register Enlace Login: "header/header/div[2]/a[1]" password: "header/header/div[2]/a[1]" boton login: "header/header/div[2]/a[1]" redirección: https://juegosenroque.cl	CORRECTO

TC-43	Navegación del catálogo	Desactivar el filtro de marca Devir	Given: que estoy en el catálogo de juegos de mesa When: selecciono el filtro de marca Devir And: lo desactivo Then: mostrará solo productos de la marca Devir	Enlace catálogo: https://juegosenroque.cl/collections/todos-los-juegos-de-mesa Boton filtro: "header/header/div[2]/a[1]" Desactivación filtro: "header/header/div[2]/a[1]"	
TC-44		Ingresar un rango de precio	Given: que estoy en el catálogo de juegos de mesa When: ingreso un precio inicial And: ingreso un precio final Then: mostrará solo productos entre ese rango de precio	Enlace catálogo: https://juegosenroque.cl/collections/todos-los-juegos-de-mesa Boton filtro: "header/header/div[2]/a[1]" Desactivación filtro: "header/header/div[2]/a[1]"	
TC-45		Desactivar filtro de rango de precio	Given: que estoy en el catálogo de juegos de mesa When: ingreso un precio inicial And: ingreso un precio final Then: mostrará solo productos entre ese rango de precio	Enlace catálogo: https://juegosenroque.cl/collections/todos-los-juegos-de-mesa Boton filtro: "header/header/div[2]/a[1]" Desactivación filtro: "header/header/div[2]/a[1]"	
TC-46		Activar filtro de tiempo de juego	Given: que estoy en el catálogo de juegos de mesa When: activo el filtro de tiempo de juego menor a 30 min Then: mostrará solo productos menor a esa duración	Enlace catálogo: https://juegosenroque.cl/collections/todos-los-juegos-de-mesa Boton filtro: "header/header/div[2]/a[1]" Desactivación filtro: "header/header/div[2]/a[1]"	
TC-47		Desactivar filtro de tiempo de juego	Given: que estoy en el catálogo de juegos de mesa When: activo el filtro de tiempo de juego menor a 30 min And: lo desactivo Then: mostrará solo productos menor a esa duración	Enlace catálogo: https://juegosenroque.cl/collections/todos-los-juegos-de-mesa Boton filtro: "header/header/div[2]/a[1]" Desactivación filtro: "header/header/div[2]/a[1]"	
TC-48		Activar filtro de mecánica Colaborativo	Given: que estoy en el catálogo de juegos de mesa When: activo el filtro de mecánica Colaborativo Then: mostrará solo productos de juego colaborativos	Enlace catálogo: https://juegosenroque.cl/collections/todos-los-juegos-de-mesa Boton filtro: "header/header/div[2]/a[1]" Desactivación filtro: "header/header/div[2]/a[1]"	
TC-49		Desactivar filtro de mecánica Colaborativo	Given: que estoy en el catálogo de juegos de mesa When: activo el filtro de mecánica Colaborativo And: lo desactivo Then: mostrará solo productos menor a esa duración	Enlace catálogo: https://juegosenroque.cl/collections/todos-los-juegos-de-mesa Boton filtro: "header/header/div[2]/a[1]" Desactivación filtro: "header/header/div[2]/a[1]"	
TC-50		Buscar un juego 5 Minutes Dungeon	Given: que estoy en el catálogo de juegos de mesa When: me dirijo a la barra de búsqueda And: ingreso el juego 5 Minutes Dungeon Then: mostrará el juego 5 Minutes Dungeon	Enlace catálogo: https://juegosenroque.cl/collections/todos-los-juegos-de-mesa Boton buscar: "header/header/div[2]/a[1]" Desactivación filtro: "header/header/div[2]/a[1]"	



IX. Dashboard



	Steps						Scenarios			Features	
Feature	Passed	Failed	Skipped	Pending	Undefined	Total	Passed	Failed	Total	Duration	Status
Carrito de Compras	42	0	0	0	0	42	8	0	8	1:30.117	Passed
CheckOut	203	0	0	0	0	203	15	0	15	9:29.851	Passed
Cierre de Sesion	4	1	0	0	0	5	0	1	1	36.117	Failed
Autenticacion de usuarios	20	4	0	0	0	24	0	4	4	2:40.310	Failed
Navegacion del catalogo	32	0	0	0	0	32	9	0	9	1:29.954	Passed
Recuperar Contraseña	13	0	0	0	0	13	3	0	3	30.303	Passed
Registro de nuevos usuarios	60	2	0	0	0	62	7	2	9	1:1.461	Failed
	374	7	0	0	0	381	42	7	49	17:18.115	7
	98.16%	1.84%	0.00%	0.00%	0.00%		85.71%	14.29%			57.14%

**Resumen:** Se han llevado a cabo todas las pruebas automatizadas en la página web de JuegosEnroque. Los resultados obtenidos han sido, en su mayoría, positivos.

**Resultados:**

**1. Pruebas Realizadas:**

- Se han ejecutado todas las funciones (features) programadas en cada escenario (scenario).
- Cada paso (step) dentro de estos escenarios ha sido aprobado.

**2. Estadísticas:**

- Total, de pasos aprobados: 374.
- Pasos que el Dashboard muestra como fallos: 7.

**3. Análisis de Fallos:**

- Los 7 pasos que el Dashboard registra como fallos se deben a la aparición de un CAPTCHA durante la ejecución de las pruebas. El CAPTCHA es una medida de seguridad para diferenciar entre usuarios humanos y programas automatizados o bots.

**Conclusión:** A pesar de los resultados registrados como fallos por la presencia del CAPTCHA, podemos concluir que el programa de pruebas automatizadas ha sido completado con éxito. La página de JuegosEnroque cumple con sus funcionalidades y garantiza una buena experiencia y seguridad para los usuarios.



## X. Conclusión

En resumen, los casos de prueba diseñados para la página de juegos de mesa JuegosEnroque están en proceso de ejecución. Estos casos de prueba se han desarrollado para evaluar diversas funcionalidades críticas del sitio web, como la navegación por categorías de juegos, el proceso de compra y la gestión de inventario.


Aunque aún no se han obtenido resultados definitivos, la planificación y ejecución de estos casos de prueba son pasos esenciales para garantizar la calidad y usabilidad del sitio. Se espera que, una vez completadas las pruebas, se puedan identificar áreas de mejora y confirmar que JuegosEnroque ofrece una experiencia de usuario satisfactoria y eficiente.




## X. Anexos

1. [Escenarios De Prueba.excel.](#)
2. [Matriz de trazabilidad.](#)
3. Código de Automatización.


```
PasosLogin.java X
1 package DefinicionPasos;
2
3 import org.openqa.selenium.By;
11
12 public class PasosLogin {
13
14     @When("puedo acceder al login {string}")
15     public void puedo_acceder_al_login(String enlace) {
16         WebDriverWait wait = new WebDriverWait(PasosComunes.driver, Duration.ofSeconds(10));
17         WebElement loginLink = wait.until(ExpectedConditions.elementToBeClickable(By.xpath(enlace)));
18         loginLink.click();
19         System.out.println("Accediendo al enlace de login.");
20     }
21
22     @When("ingreso un email incorrecto en {string} con texto {string}")
23     public void ingreso_un_email_incorrecto_en_con_texto(String emailXpath, String email) {
24         WebDriverWait wait = new WebDriverWait(PasosComunes.driver, Duration.ofSeconds(10));
25         WebElement emailField = wait.until(ExpectedConditions.elementToBeClickable(By.xpath(emailXpath)));
26         emailField.clear();
27         emailField.sendKeys(email);
28         System.out.println("Ingresando el email incorrecto: " + email);
29     }
30
31     @When("ingreso un email correcto en {string} con texto {string}")
32     public void ingreso_un_email_correcto_en_con_texto(String emailXpath, String email) {
33         WebDriverWait wait = new WebDriverWait(PasosComunes.driver, Duration.ofSeconds(10));
34         WebElement emailField = wait.until(ExpectedConditions.elementToBeClickable(By.xpath(emailXpath)));
35         emailField.clear();
36         emailField.sendKeys(email);
37         System.out.println("Ingresando el email correcto: " + email);
38     }
39
40     @When("ingreso una clave correcta en {string} con texto {string}")
41     public void ingreso_una_clave_correcta_en_con_texto(String passwordXpath, String password) {
42         WebDriverWait wait = new WebDriverWait(PasosComunes.driver, Duration.ofSeconds(10));
43         WebElement passwordField = wait.until(ExpectedConditions.elementToBeClickable(By.xpath(passwordXpath)));
44         passwordField.clear();
45         passwordField.sendKeys(password);
46     }
47 }
```


4. Reporte resultados.


 This report will self-destruct in a day. Keep your future reports forever.


42 PASSED			7 FAILED
<b>86% passed</b> 49 executed	<b>a minute ago</b> Last Run	<b>27 minutes, 7.8 seconds</b> Duration	
 Windows 11	 OpenJDK 64-Bit Server VM 23.0.1+11	 cucumber-jvm 7.18.1	


Delete Report


>  file:///C:/Users/danar/Desktop/Automatizaci-n-de-pruebas-Cucumber/src/test/resources/Feature/EscenarioCarrito.feature


>  file:///C:/Users/danar/Desktop/Automatizaci-n-de-pruebas-Cucumber/src/test/resources/Feature/EscenarioCheckout.feature

>  file:///C:/Users/danar/Desktop/Automatizaci-n-de-pruebas-Cucumber/src/test/resources/Feature/EscenarioCierreSesion.feature

>  file:///C:/Users/danar/Desktop/Automatizaci-n-de-pruebas-Cucumber/src/test/resources/Feature/EscenarioLogin.feature

>  file:///C:/Users/danar/Desktop/Automatizaci-n-de-pruebas-Cucumber/src/test/resources/Feature/EscenarioNavegacion.feature

>  file:///C:/Users/danar/Desktop/Automatizaci-n-de-pruebas-Cucumber/src/test/resources/Feature/EscenarioRecuperarContraseña.feature

>  file:///C:/Users/danar/Desktop/Automatizaci-n-de-pruebas-Cucumber/src/test/resources/Feature/EscenarioRegistro.feature