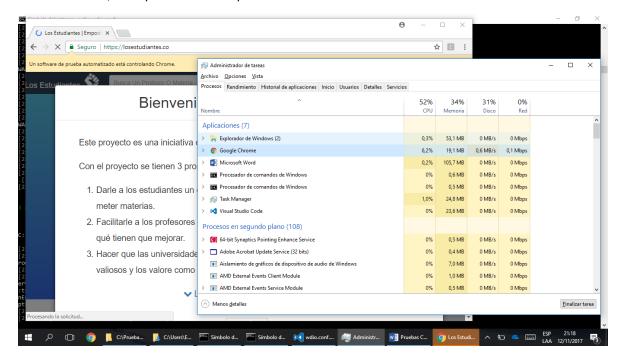
Pruebas con VS sin Headless

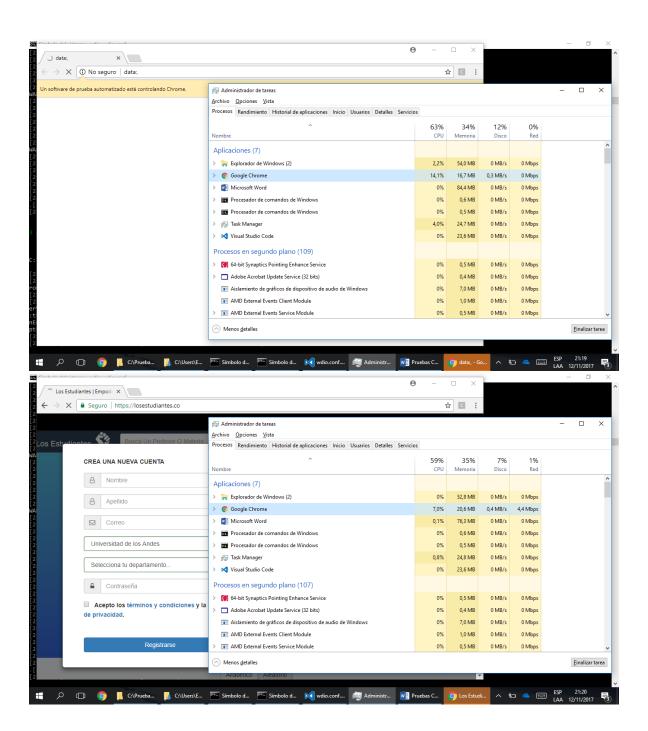
Contenido

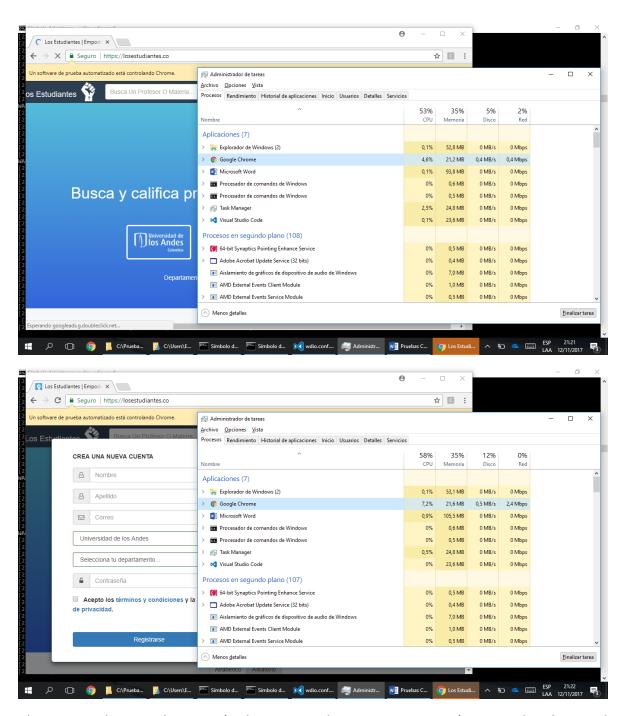
P	ruebas con VS sin Headless	1
	Pruebas con webdriver sin Headless	2
	Pruebas con webdriver en modo Headless	5
	Grafica comparativa de recursos con Webdriver con y sin Headless	8
	Pruebas con Protractor sin Headless	9
	Pruebas con Protractor en modo Headless	. 12
	Gráfica comparativa de Protractor con y sin Headless	. 15
	Pruebas con NightWatch sin Headless	. 16
	Pruebas con NightWatch en modo Headless	19
	Grafica comparativa de NightWatch con y sin Headless	. 22
	Preguntas y Respuestas:	23

Pruebas con webdriver sin Headless

A continuación, las 5 pruebas más representativas realizadas con Webdriver sin headless

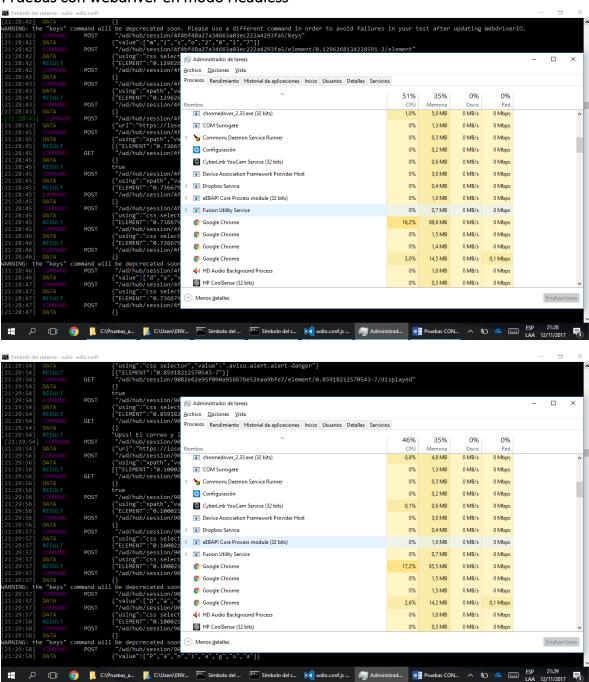


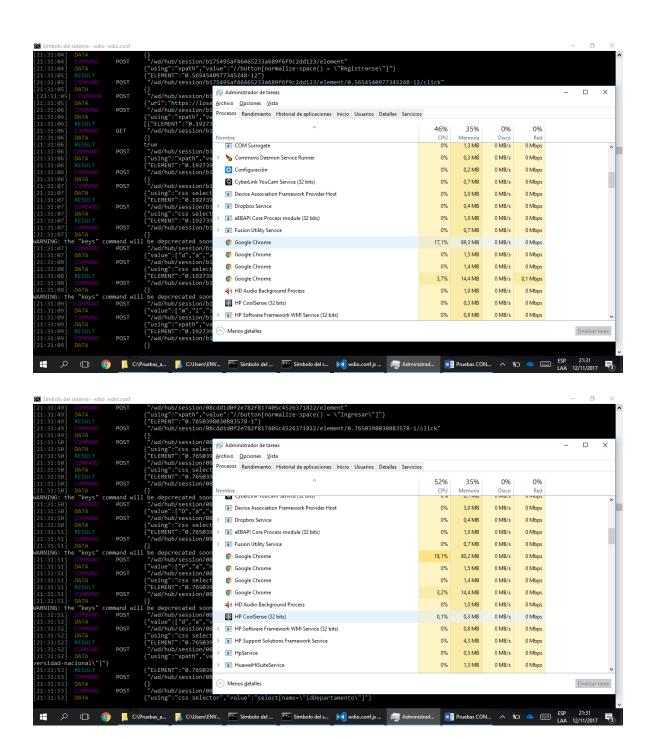


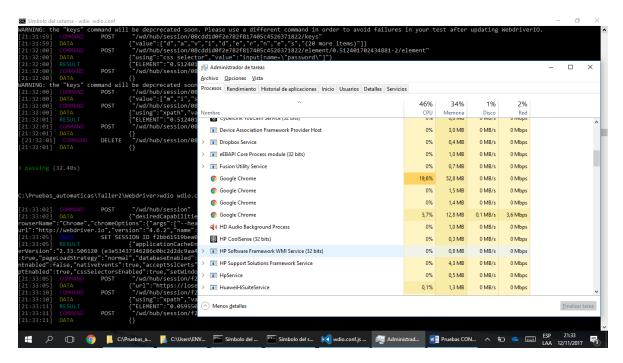


Al momento de iniciar la ejecución de estas pruebas no se tiene ningún navegador abierto. El navegador Google Chrome es levantado por webdriver y se toman screenshots del uso de los recursos realizado.

Pruebas con webdriver en modo Headless

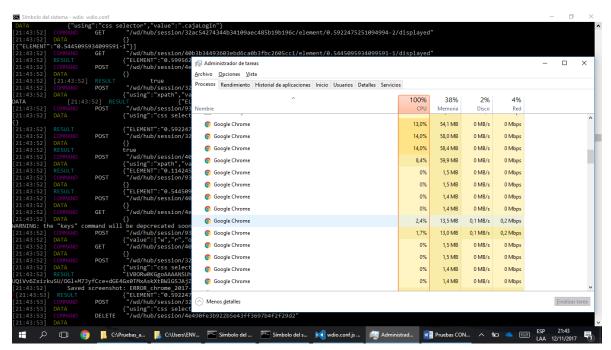




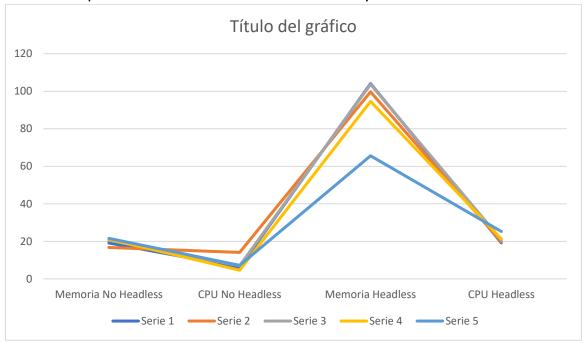


Al momento de lanzar la prueba en modo headless se evidencia que se levantan cuatro trabajos de Google crhome, donde el más representativo alcanza niveles de consumo de cpu de hasta 19,6% y memoria de hasta de 89.6MB

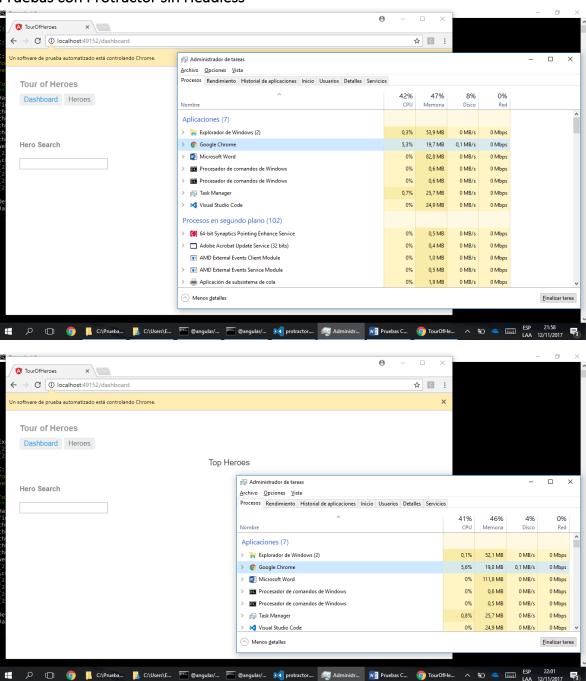
Considerando que se tiene un único script con tres specs se realiza el experimento de abrirlo en tres scrips diferentes, cada uno con un caso de prueba, obteniendo resultados similares ya que se levantan cuatro tareas de Google Chrome por script con consumos de CPU cercanos al 14% cada uno y de memoria de 57,MB aproximadamente por cada uno de los 4 trabajos principales de Chrome

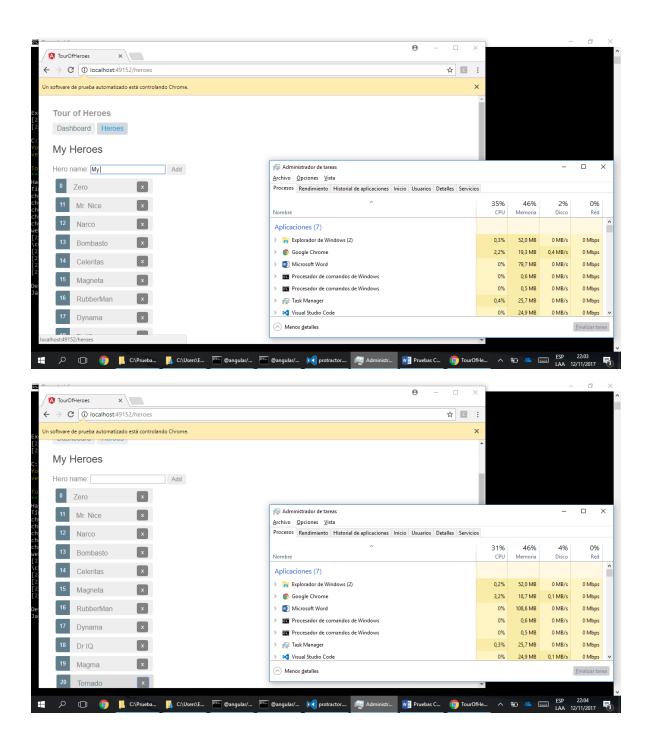


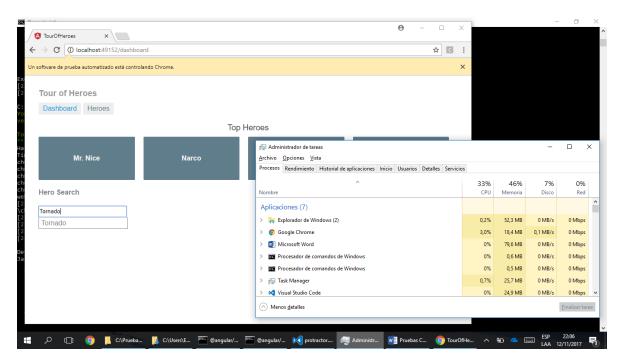
Grafica comparativa de recursos con Webdriver con y sin Headless



Pruebas con Protractor sin Headless

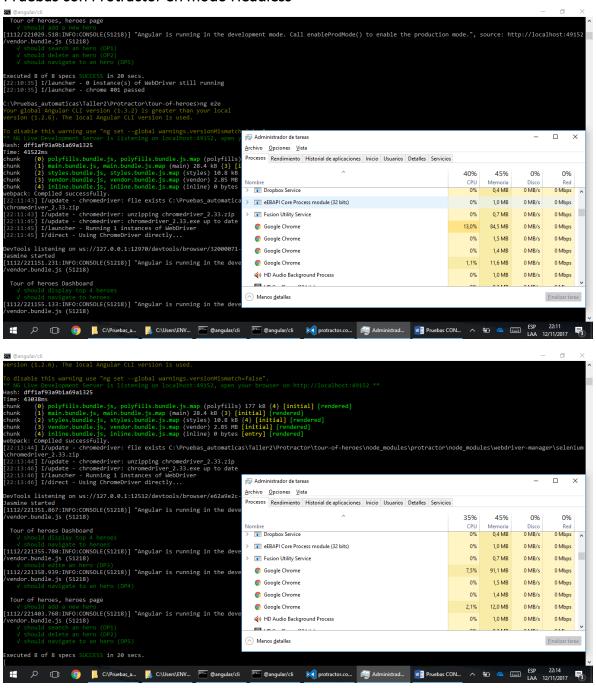


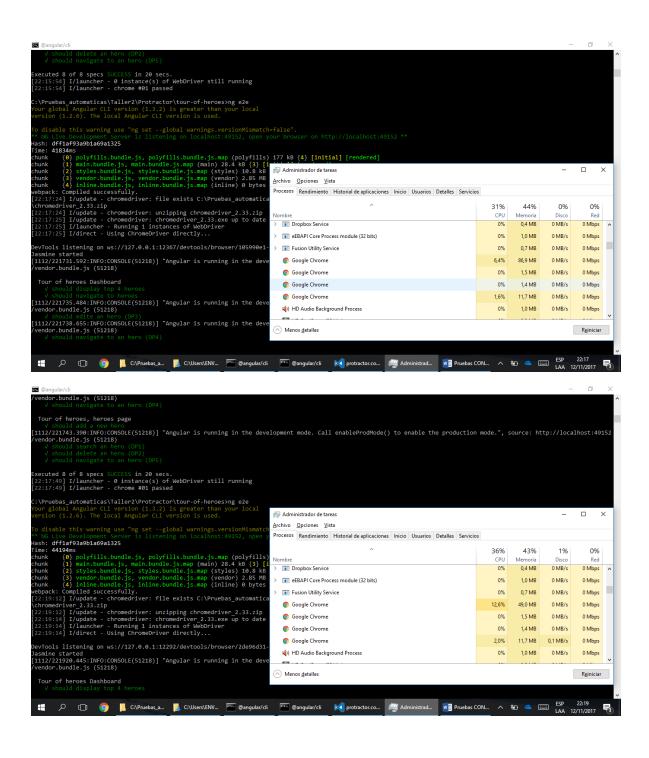


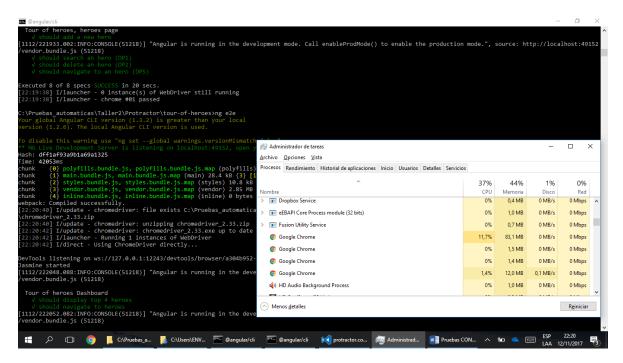


Realizando pruebas con Protractor en modo no Headless podemos observar que el consumo de recursos es generalmente bajo: 3% y 5% aproximadamente de CPU y 18 a 19 MB de Memoria

Pruebas con Protractor en modo Headless

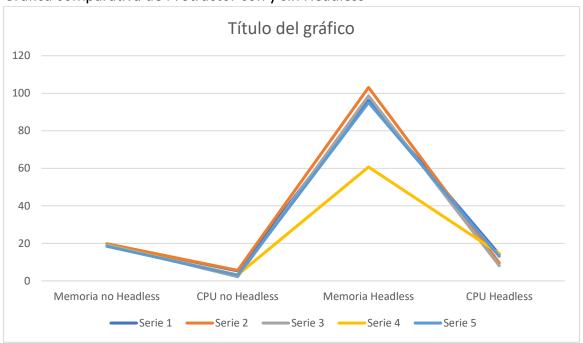




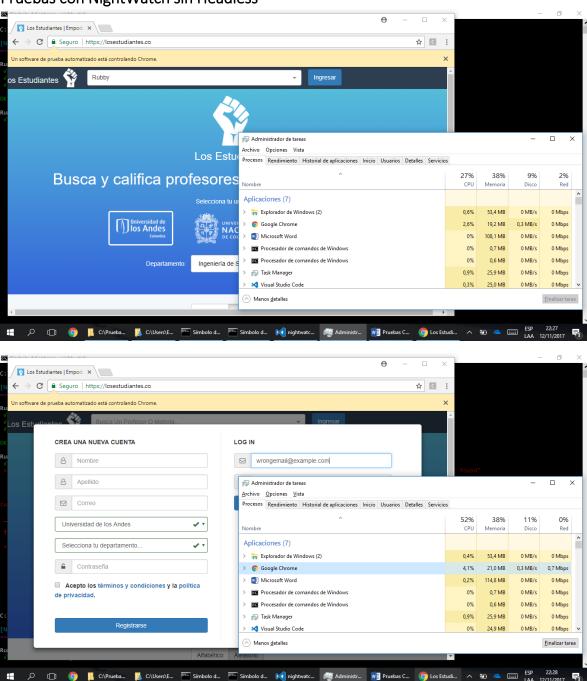


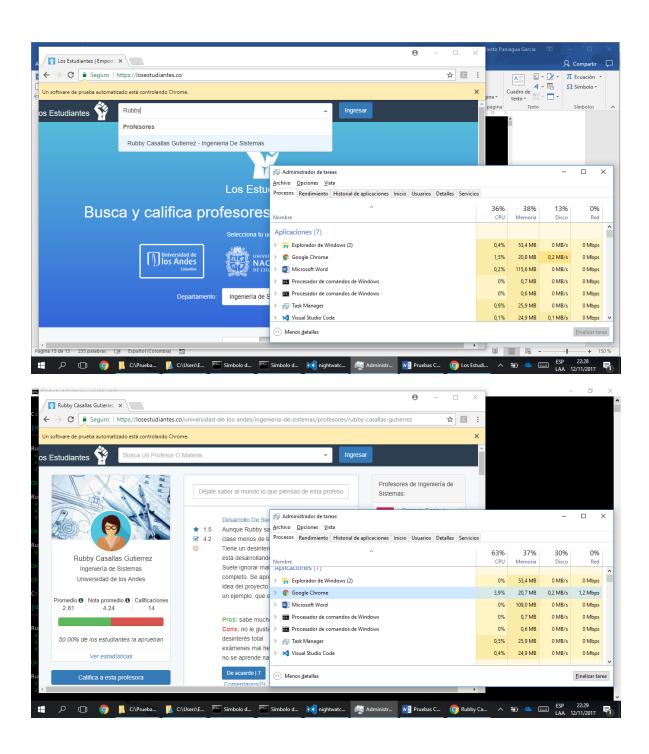
Al ejecutar las pruebas con Protractor en modo headless se identifica un mayor uso de recursos de CPU y Memoria respecto a las pruebas ejecutadas con interface gráfica.

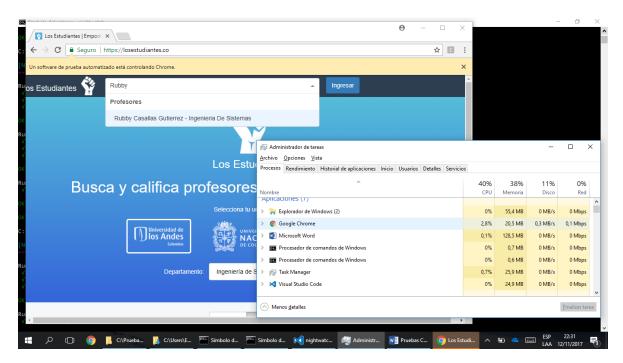
Gráfica comparativa de Protractor con y sin Headless



Pruebas con NightWatch sin Headless

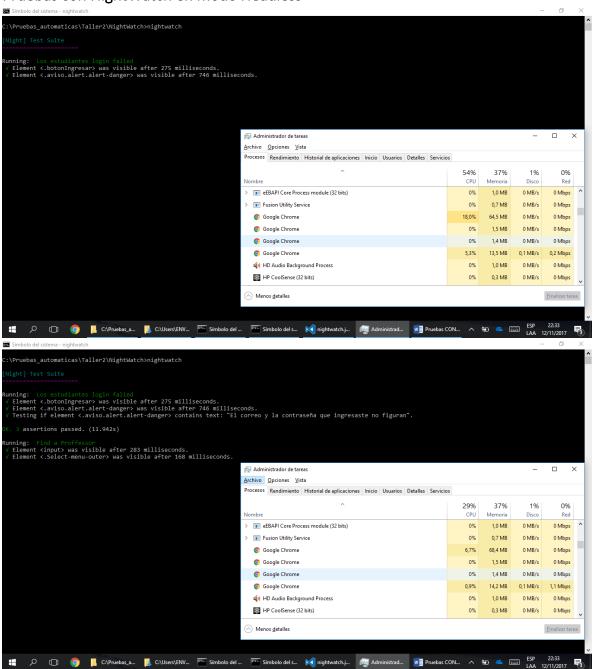


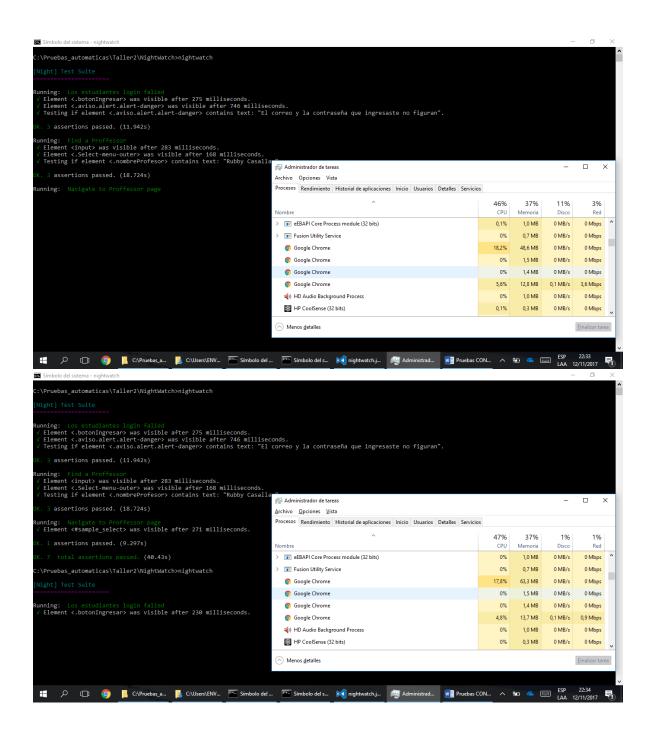


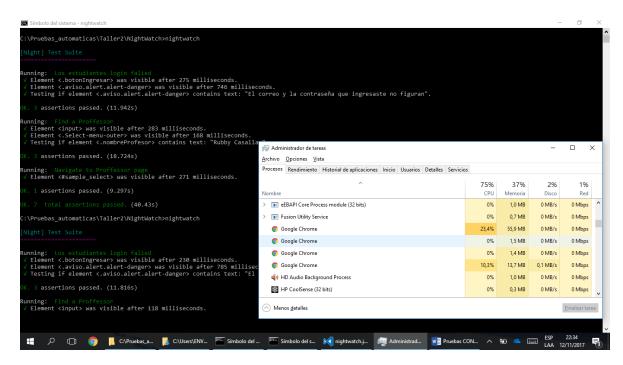


El consumo de recursos observado en modo no headless es relativamente bajo

Pruebas con NightWatch en modo Headless

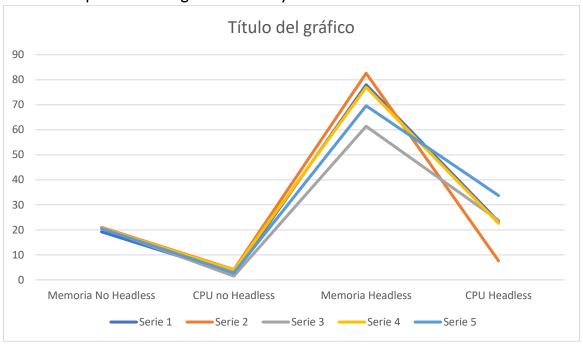






Tras ejecutar las pruebas con NightWath en modo headless obtenemos la misma conclusión que con los demás frameworks: La ejecución de pruebas en modo headless presenta un mayor consumo de recursos respecto a la ejecución con interface gráfica, esto es contrario a lo esperado y viéndose principalmente afectado el uso de memoria que se incrementa hasta tres veces respecto a las pruebas con interfase gráfica.

Grafica comparativa de NightWatch con y sin Headless



Preguntas y Respuestas:

• ¿Qué tantos recursos se pueden ahorrar ejecutando las pruebas de manera headless?

RTA: Según lo evidenciado en las pruebas realizadas, el mayor recurso que se puede ahorrar realizando pruebas headless es el tiempo ya que la ejecución de las pruebas con esta modalidad requirió un menor tiempo en ejecución respecto a las pruebas de interface gráfica.

• ¿En qué casos cree que valdría la pena ejecutar sus pruebas de esta forma?

RTA: Considerando que las pruebas headless, así como las pruebas con interface gráfica pueden ser paralelizadas, el caso en que usaría pruebas headless sería en el que requiriera obtener solamente el resultado de la ejecución sin ver cómo estás son ejecutadas en el navegador. Esto usualmente ocurre cuando se realizan pruebas automáticas en integración continua para evidenciar que la aplicación cumple con los criterios de calidad establecidos y diseñados en las pruebas automáticas ejecutadas por el motor de CI como Jenkins, Travis o Codacy.