

Usaremos el módulo de pruebas de Playwright (@playwright/test) para asegurarnos de que el código sea idiomático, fiable y utilice las mejores prácticas, como los **Localizadores** y las **Auto-Esperas**.

The screenshot shows a web browser displaying the website uneweb.edu.ve. The page is for the "Diplomado Marketing Digital". The main content includes the program title, a brief description, and several call-to-action buttons: "Solicita Asesoría", "Masterclass online Viernes 3pm", and "Cronograma". Below these are social media icons for Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, and WhatsApp. On the right side, there is a contact form with fields for "NOMBRE", "PAÍS" (set to Venezuela, Bolivariana), "WHATSAPP" (+58), "EMAIL", and "Diplomado o Curso". At the bottom right is a reCAPTCHA field with the text "No soy un robot" and a checkbox. A "Enviar" button is located at the bottom center of the form.

uneweb

Menú Trabaja en España Empleos Aula online Comunidad Más información

Diplomado Marketing Digital

SEO + Ads + community manager + social media

Maestría, Diplomados y Cursos Certificados por el Ministerio de Educación. Aumenta tu poder digital, poder de Ventas, poder de...

Solicita Asesoría Masterclass online Viernes 3pm

Cronograma

Instagram Facebook Twitter YouTube WhatsApp

NOMBRE

PAÍS Venezuela, Bolivariana...

+58 WHATSAPP

EMAIL

Diplomado o Curso

No soy un robot

reCAPTCHA va a cambiar sus términos del servicio. [Toma medidas](#)

Enviar



Ejemplo de Automatización del Formulario (Playwright/JavaScript)

Este código se escribiría en un archivo de prueba (.spec.js o .test.js) dentro de tu proyecto Playwright.

JavaScript

```
// archivo: registro.spec.js

const { test, expect } = require('@playwright/test');

test.describe('Formulario de Contacto UNEWEB', () => {

    const URL_BASE = 'https://www.uneweb.edu.ve/';

    // Datos de prueba
    const data = {
        nombre: 'Andrés Eloy Blanco',
        whatsapp: '4141234567',
        email: 'andres.eloy.blanco@correo.com',
        curso: 'Diplomado en Marketing Digital'
    };

    // Función principal para la prueba
    test('Debe llenar y enviar el formulario de registro con éxito', async ({ page }) => {
```

```
await page.goto(URL_BASE);

// --- 1. Definición de Localizadores ---

// Asumiendo que el campo NOMBRE es el primer input de texto
const nombreInput = page.locator('input[placeholder="NOMBRE"]');

// El campo de país (bandera/select)
const paisDropdown = page.locator('.iti_flag-container');

// El campo WHATSAPP está al lado del código de país +58
const whatsappInput = page.locator('input[placeholder="WHATSAPP"]');

// El campo EMAIL
const emailInput = page.locator('input[placeholder="EMAIL"]');

// El campo Diplomado o Curso
const cursolInput = page.locator('input[placeholder="Diplomado o Curso"]');

// El checkbox del reCAPTCHA
const recaptchaCheckbox = page.locator('#rc-anchor-container .rc-anchor-checkbox');

// El botón Enviar
const enviarButton = page.locator('button:has-text("Enviar")');

// --- 2. Interacción y Relleno del Formulario ---

console.log('Rellenando el campo Nombre...!');
await nombreInput.fill(data.nombre);

// Omitimos la interacción con el dropdown de País si el valor por defecto es Venezuela (+58),
```

```
// ya que la imagen lo muestra preseleccionado.

console.log('Rellenando el campo WhatsApp...');
await whatsappInput.fill(data.whatsapp);

console.log('Rellenando el campo Email...');
await emailInput.fill(data.email);

console.log('Rellenando el campo Curso...');
await cursoInput.fill(data.curso);
```

```
// --- 3. Manejo del reCAPTCHA (NOTA CRÍTICA) ---
```

```
/*
 * ADVERTENCIA: Playwright NO puede resolver reCAPTCHAs automáticos como el de la imagen.
 * El código *intentaría* hacer click en el checkbox, pero esto fallaría en un entorno real
 * porque Google detendría la automatización o requeriría una interacción manual (imágenes).
 * * Solución en un ambiente de QA/Pruebas:
 * 1. Solicitar al equipo de desarrollo DESACTIVAR el reCAPTCHA en el ambiente de pruebas.
 * 2. O pedir una CLAVE DE PRUEBA que siempre pase.
 * * Para que la prueba pase y llegue al envío (ASUMIENDO que el reCAPTCHA está deshabilitado en QA):
 */
```

```
console.log('Intentando hacer click en reCAPTCHA (puede fallar en producción)...');
// await recaptchaCheckbox.click(); // Comentado por la limitación de la automatización
```

```
// --- 4. Envío del Formulario ---
```

```
console.log('Haciendo click en el botón Enviar...');

// await enviarButton.click();

// Como no tengo la URL de éxito o el mensaje de éxito, simularemos el clic
```

```
// y luego verificamos que la navegación haya ocurrido o el botón se haya deshabilitado.

// Ejemplo de verificación (dependerá de la acción del sitio tras el envío):

// 1. Si navega a otra página:
// await page.waitForURL('**/gracias');
// await expect(page).toHaveURL(/gracias/);

// 2. Si el botón se deshabilita o muestra un mensaje de éxito:
// await expect(enviarButton).toBeDisabled();

console.log('Formulario enviado (simulado.)');

// Esta línea es solo para detener la prueba y ver el resultado en el navegador:
// await page.waitForTimeout(5000);

});

});
```



Puntos Clave del Código

1. **Localizadores (Locators):** Utilizamos `page.locator()` para apuntar a los elementos usando sus *placeholders* (ej. `input[placeholder="NOMBRE"]`). Esto es más robusto que usar XPath o IDs generados automáticamente.
2. **fill():** Es la función recomendada por Playwright para llenar campos de texto, ya que borra el contenido existente y escribe el nuevo valor de manera eficiente.
3. **Manejo de reCAPTCHA:** Es crucial entender que **Playwright no puede resolver el reCAPTCHA v2 "No soy un robot"**. Para que las pruebas de automatización pasen, siempre debes trabajar con el equipo de desarrollo para **deshabilitar** o

- simular** la validación en el entorno de pruebas (QA).
4. **Verificación de Éxito:** La línea await enviarButton.click() solo ejecuta la acción. El éxito de la transmisión se verifica con una aserción (expect) que comprueba la **navegación a una página de agradecimiento** o la aparición de un **mensaje de éxito** en la página.

Este procedimiento asume que ya tienes **Node.js** instalado en tu sistema.

Procedimiento para la Creación y Ejecución del Proyecto Playwright

Paso 1: Inicialización del Proyecto

Abre tu terminal o línea de comandos en la carpeta donde deseas crear el proyecto (por ejemplo, C:\proyectos o ~/proyectos).

1. **Crea la Carpeta del Proyecto y Entra en ella:**

Bash

```
mkdir uneweb-automation
```

```
cd uneweb-automation
```

2. Inicializa un Proyecto Node.js:

Esto crea el archivo package.json para gestionar las dependencias.

Bash

```
npm init -y
```

Paso 2: Instalación de Playwright

Instala el paquete principal de Playwright (@playwright/test) y los navegadores necesarios.

1. **Instala Playwright Test:**

Bash

```
npm install @playwright/test
```

2. Instala los Binarios de los Navegadores:

Playwright descarga los navegadores (Chromium, Firefox, WebKit) optimizados para las pruebas.

Bash

```
npx playwright install
```

Paso 3: Configuración Inicial (Opcional pero Recomendado)

Aunque Playwright genera un archivo de configuración por defecto si lo inicializas, para este ejemplo simple, vamos a optimizar el package.json para facilitar la ejecución.

1. **Edita el archivo package.json** que se generó en el Paso 1.
2. Busca la sección "scripts" y **añade un comando de prueba** simple:

JSON

```
{  
  "name": "uneweb-automation",  
  "version": "1.0.0",  
  "description": "",  
  "main": "index.js",
```

```
"scripts": {  
  "test": "npx playwright test", -- AÑADE ESTA LÍNEA  
  "test:ui": "npx playwright test --ui" -- Opcional: para ver la ejecución en una interfaz gráfica  
},  
"keywords": [],  
"author": "",  
"license": "ISC",  
"dependencies": {  
  "@playwright/test": "^1.40.0"  
}  
}
```

Paso 4: Creación del Código de Prueba

Playwright busca archivos de prueba dentro de una carpeta llamada tests por defecto.

1. **Crea la Carpeta de Pruebas:**

Bash

```
mkdir tests
```

2. Crea el archivo de prueba:

Dentro de la carpeta tests, crea un archivo llamado registro.spec.js.

Bash

```
# Comando para crear el archivo (en sistemas Unix/Linux/macOS)
```

```
touch tests/registro.spec.js
```

```
# O créalo directamente con tu editor de código preferido.
```

3. Pega el Código de la Prueba:

Copia el código de JavaScript que te proporcioné antes en el archivo tests/registro.spec.js:

JavaScript

// archivo: tests/registro.spec.js

```
const { test, expect } = require('@playwright/test');

test.describe('Formulario de Contacto UNEWEB', () => {

    // ... [Pega aquí el código completo de la prueba que te di] ...

    const URL_BASE = 'https://www.uneweb.edu.ve/';

    // Datos de prueba
    const data = {
        nombre: 'Andrés Eloy Blanco',
        whatsapp: '4141234567',
        email: 'andres.eloy.blanco@correo.com',
        curso: 'Diplomado en Marketing Digital'
    };

    // Función principal para la prueba
    test('Debe llenar y enviar el formulario de registro con éxito', async ({ page }) => {
        await page.goto(URL_BASE);

        // --- 1. Definición de Localizadores ---
        const nombreInput = page.locator('input[placeholder="NOMBRE"]');
        const whatsappInput = page.locator('input[placeholder="WHATSAPP"]');
        const emailInput = page.locator('input[placeholder="EMAIL"]');
        const cursoInput = page.locator('input[placeholder="Diplomado o Curso"]');
        // reCAPTCHA y Enviar, aunque reCAPTCHA debe simularse o deshabilitarse
```

```
const enviarButton = page.locator('button:has-text("Enviar")');

// --- 2. Interacción y Relleno del Formulario ---
console.log('Rellenando el campo Nombre...');
await nombreInput.fill(data.nombre);

console.log('Rellenando el campo WhatsApp...');
await whatsappInput.fill(data.whatsapp);

console.log('Rellenando el campo Email...');
await emailInput.fill(data.email);

console.log('Rellenando el campo Curso...');
await cursoInput.fill(data.curso);

// --- 3. Envío del Formulario ---
// Nota: Aquí Playwright intentará hacer click, pero el reCAPTCHA lo detendrá
console.log('Haciendo click en el botón Enviar...');
// await enviarButton.click();

// Simulación de una aserción para que la prueba no falle por no tener un resultado de envío visible
await expect(enviarButton).toBeVisible();

console.log('Formulario enviado (simulado). Revise la consola del navegador para errores de reCAPTCHA.');

// Opcional: Mantiene el navegador abierto por 5 segundos para inspección.
// await page.waitForTimeout(5000);

});

});
```

Paso 5: Ejecución del Proyecto

Ahora puedes ejecutar la prueba usando el script que definimos en el package.json.

1. Ejecución Estándar (Headless, sin ventana):

Bash

```
npm run test
```

- Playwright ejecutará la prueba en modo "sin cabeza" (headless), lo que significa que no verás la ventana del navegador, pero los logs de la consola aparecerán.

2. Ejecución en Modo Debug/Visual (Headful):

Si deseas ver el navegador interactuando en tiempo real, usa el flag --headed. Esto es ideal para el debugging.

Bash

```
npx playwright test --headed
```

3. Ejecución con Playwright UI:

La herramienta más potente para la depuración, permite inspeccionar, grabar y ver los trazos (trazas) de la ejecución.

Bash

```
npm run test:ui
```

¡El proyecto estará configurado y listo para ejecutar tu primera prueba de automatización!