**Recapitulare finala – Testare Automata**

1. Alege afirmatiile corecte:
2. HTML este un limbaj prin care se defineste scheletul unei pagini web. A
3. Structura unei pagini web nu poate fi vizualizata din browser, ci doar din interiorul aplicatiei (cod sursa). F
4. Un element HTML contine tag-uri, marcate cu < si >. A
5. In structura HTML a unei pagini web, putem avea elemente HTML care contin alte elemente HTML (nested HTML elements). A
6. In structura HTML a unei pagini web, nu putem avea elemente HTML care contin alte elemente. F

Raspunsuri corecte: a, c, d

1. Selecteaza acei selectori care se folosesc exclusiv la identificarea elementelor HTML cu tag-ul a (link-uri):
2. ID
3. LINK\_TEXT
4. XPATH
5. TAG\_NAME
6. PARTIAL\_LINK\_TEXT

Raspunsuri corecte: b, e

1. Alege variantele care pot identifica in mod corect urmatorul element HTML:

**<input type=”tel” name=”phone\_number” id=”form-invoice-payment-phone” class=”form-invoice-payment-group”>**

1. driver.find\_element(By.TAG\_NAME, “type”) F
2. driver.find\_element(By.ID, “form-invoice”) F
3. driver.find\_element(By.CLASS\_NAME, “form-invoice-payment-group”) A
4. driver.find\_element(By.XPATH, “//input[@type=”tel”]) A
5. driver.find\_element(By.CSS\_SELECTOR, “#form-invoice-payment-phone”) A

Raspunsuri corecte: c, d, e

1. Alege variantele care pot identifica in mod corect urmatorul element HTML:

**<button type=”submit” class=”btn-new btn-fullwidth” data-action=”homePayBill”>Plateste factura</button>**

1. driver.find\_element(By.XPATH, “//button[text()=’Plateste factura’]”) A
2. driver.find\_element(By.CSS\_SELECTOR, “.btn-new.btn-fullwidth”) A
3. driver.find\_element(By.LINK\_TEXT, “Plateste factura”) F
4. driver.find\_element(By.CLASS\_NAME, “submit”) F
5. driver.find\_element(By.XPATH, “//\*[@type=’submit’]”) A

Raspunsuri corecte: a, b, e

1. Alege afirmatiile adevarate referitoare la selectori:
2. Cand se foloseste un selector de tip CSS\_SELECTOR, identificarea unui element HTML dupa id se face scriind semnul “.” urmat de numele id-ului. F
3. Cand se foloseste un selector de tip CSS\_SELECTOR, identificarea unui element HTML dupa id se face scriind semnul “#” urmat de numele id-ului. A
4. Selectorul de tip PARTIAL\_LINK\_TEXT se foloseste pentru a identifica link-urile dintr-o pagina web, folosind doar o partea din textul care se pune peste un link. A
5. XPATH-ul absolut este cel recomandat pentru folosire, si nu XPATH-ul relativ. F
6. XPATH-ul relativ este cel recomandat pentru folosire, si nu XPATH-UL absolut. A

Raspunsuri corecte: b, c, e

1. Alege afirmatiile adevarate:
2. Libraria unittest este o librarie care ne ajuta sa ne grupam testele automate in clase. A
3. Pentru ca o clasa sa poata contine teste scrise cu libraria unittest si sa avem acces la toate functionalitatile necesare pentru testare, clasa respectiva trebuie sa mosteneasca clasa unittest.TestCase. A
4. Libraria unittest se foloseste doar de catre echipa de dezvoltare, pentru testarea unitara a codului. F
5. Testele scrise cu libraria unittest sunt niste metode a carui nume trebuie neaparat sa fie prefixat cu test\_. A
6. La rularea testelor, avem posibilitatea sa sarim intentionat peste un test. A

Raspunsuri corecte: a,b,d,e

1. Alege afirmatiile adevarate, referitoare la libraria unittest:
2. Metoda tearDown() este o metoda care contine toate activitatile pe care dorim sa le executam la finalul rularii tuturor testelor dintr-o clasa de teste. F
3. Metoda tearDown() este o metoda care contine toate activitatile pe care dorim sa le executam la finalul rularii fiecarui test in parte, intr-o clasa de teste. A
4. Metoda setUp() este o metoda care contine toate activitatile pe care dorim sa le executam inaintea executarii fiecarui test in parte. A
5. Un exemplu de instructiune utila care ar putea fi folosita in metoda de setUp() este închiderea browser-ului. F
6. Un exemplu de instrucțiune utila care ar putea fi folosita in metoda de setUp() este accesarea paginii web care se dorește a fi testata. A

Răspunsuri corecte: b, c, e

1. Selectează afirmațiile adevărate, referitoarea la folosirea timpilor de așteptare in identificarea elementelor HTML cu libraria selenium:
2. Implicitly\_wait() este o metoda, disponibila pe obiectul driver, prin care putem seta un timp de asteptare, in secunde, timp care va fi folosit pentru a astepta si reincerca identificarea elementelor HTML. A
3. Implicitly\_wait() seteaza un timp de asteptare pentru toate elementele HTML identificate folosind instanta de driver. A
4. Explicit\_wait() face acelasi lucru ca si implicitly\_wait(), doar ca timpul de asteptare setat poate fi exprimat in minute. F
5. Wait-urile isi gasesc utilitatea in identificarea elementelor HTML care se incarca mai greu, cum ar fi imaginile dintr-o pagina web. A
6. Daca atat implicit wait cat si explict wait au fost setate pentru acelasi element HTML, implicit wait va avea prioritate. F

Raspunsuri corecte:a,b,d

1. Selecteaza afirmatiile adevarate referitoare la explicit wait:
2. Daca avem un explicit wait setat pe elementul cautat si acesta este gasit, se continua timpul de asteptare pana la terminare. F
3. Daca avem un explicit wait setat pe elementul cautat si acesta este gasit, timpul de asteptare este intrerupt si se continua codul. A
4. Daca avem explicit wait setat pe un alt element decat elementul cautat si elementul cautat nu va fi gasit, atunci codul va da eroare doar dupa trecerea timpului de asteptare. F
5. Daca avem explicit wait setat pe un element, si elementul nu este gasit pana la terminarea timpului de asteptare, vom avea eroare. A
6. Explicit wait este specific unui singur element. A

Raspunsuri corecte: b,d,e

1. Selecteaza afirmatiile adevarate:
2. Metoda find\_element() disponibila pe driver, va identifica mereu primul element gasit intr-o pagina web, folosind tipul selectorului si selectorul luat ca si parametri. A
3. Daca un element nu este gasit folosind metoda find\_element(), atunci vom avea o eroare. A
4. Metoda find\_elements() disponibila pe driver, va identifica toate elementele gasite intr-o pagina web, folosind tipul selectorului si selectorul luat ca si parametri, sub forma de lista. A
5. Metoda find\_element() returnează True daca elementul a fost găsit. F
6. Pentru a accesa continutul text de pe un WebElement, putem accesa proprietatea text de pe acesta. A

Raspunsuri corecte: a,b,c,e

1. Alege afirmațiile adevărate:
2. TDD este prescurtarea de la Test Driven Development. A
3. TDD reprezinta un proces de dezvoltare software care se bazeaza pe scrierea cerintelor de business in teste dupa dezvoltarea codului sursa. F
4. TDD reprezinta un proces de dezvoltare software care se bazeaza pe scrierea cerintelor de business in teste inaintea dezvoltarii codului sursa. A
5. Prin utilizarea TDD-ului, codul ajunge sa fie greu de intretinut. F
6. Un avantaj important al utilizarii TDD-ului este ca duce la o acoperire mai mare a aplicatiei prin teste. A

Raspunsuri corecte: a,c,e

1. Selecteaza afirmatiile adevarate:
2. BDD este un proces de dezvoltare software derivat din TDD care pune un accent mai mare asupra scenariilor de testare (user end-to-end features). A
3. In utilizarea BDD-ului, in Python, se foloseste libraria unittest. F
4. In utilizarea BDD-ului, in Python, se foloseste libraria behave. A
5. BDD permite descrierea scenariilor de business in fisiere descriptive, numite features files. A
6. Un dezavantaj al BDD-ului, este ca scenariile de business nu sunt scrise intr-un mod usor de inteles de catre utilizatorii fara cunostiinte tehnice. F

Raspunsuri corecte: a,c,d

1. Selecteaza afirmatiile adevarate:
2. Gherkin este limbajul descriptiv folosit pentru a descrie scenariile de business in BDD. A
3. GIVEN este un pas dintr-un scenariu BDD prin care se defineste contextul testarii scenariului. A
4. THEN este un pas dintr-un scenariu BDD in care se definesc actiunile pe care un user trebuie sa le faca pentru a simula scenariul respectiv. F
5. Background este o caracteristica care se poate gasi intr-un feature file prin care putem defini un step de given care sa fie folosit de toate scenariile din fisierul respectiv. A
6. Scenariile nu pot fi parametrizate. F

Raspunsuri corecte: a,b,d

1. Selecteaza afirmatiile adevarate:
2. Un API este o aplicatie prin care se poate asigura comunicarea intre doua sisteme. A
3. Un API ne expune mai multe endpoint-uri prin care putem interactiona cu resursele dintr-o aplicatie. A
4. Cand facem un request la un endpoint expus de un API, trebuie sa furnizam o metoda HTTP. A
5. In general, cand dorim sa cream o resursa prin intermediul unui request, metoda HTTP folosita va fi PUT. F
6. Status code-urile de tip 4xx ne indica o eroare de server. F

Raspunsuri corecte: a,b,c