

# **AUTOMAÇÃO COM RUBY + CAPYBARA + CUCUMBER + BDD**



# AGENDA

01

DINÂMICA  
DOJO

03

CONTEXTO

05

REPORTS

07

HOOKS

02

PAGE OBJECTS  
SITE PRISM

04

ESQUEMA  
DO CENARIO

06

PROFILE



The background image shows two martial artists in a dojo. One person is in a low, dynamic pose on the left, while another stands on the right in a more upright stance. The entire scene is overlaid with a complex network of white lines and dots, resembling a wireframe or a digital mesh, which adds a modern, technological feel to the traditional martial arts setting. The text 'Dinâmica' is in a large, white, sans-serif font, and 'dojo' is in a smaller, bold, white, sans-serif font, both positioned on the left side of the image. The word 'dojo' is partially covered by a solid blue horizontal bar.

# Dinâmica

## dojo

# (pronuncia-se DOJÔ) DOJO

É uma palavra japonesa que significa “**local de treinamento**”. Portanto, o **Coding Dojo** nada mais é do que um “**local de treinamento de código**” ou “**local de treinamento de programação**”.



## VALORES

- Cooperação
- Participação
- Coragem
- Respeito
- Simplicidade

## OBJETIVO

- Praticar
- Aprender
- Ensinar
- Discutir com base no código



The background is a dark blue gradient. In the center, there is a stylized illustration of a laptop. The screen of the laptop displays several horizontal, wavy lines in a lighter blue color. Overlaid on the entire image is a network of thin white lines connecting small white dots, creating a geometric, web-like pattern. The text 'Conhecendo o SitePrism' is positioned on the left side of the image, with 'Conhecendo o' in white and 'SitePrism' in white with a blue underline.

# Conhecendo o **SitePrism**

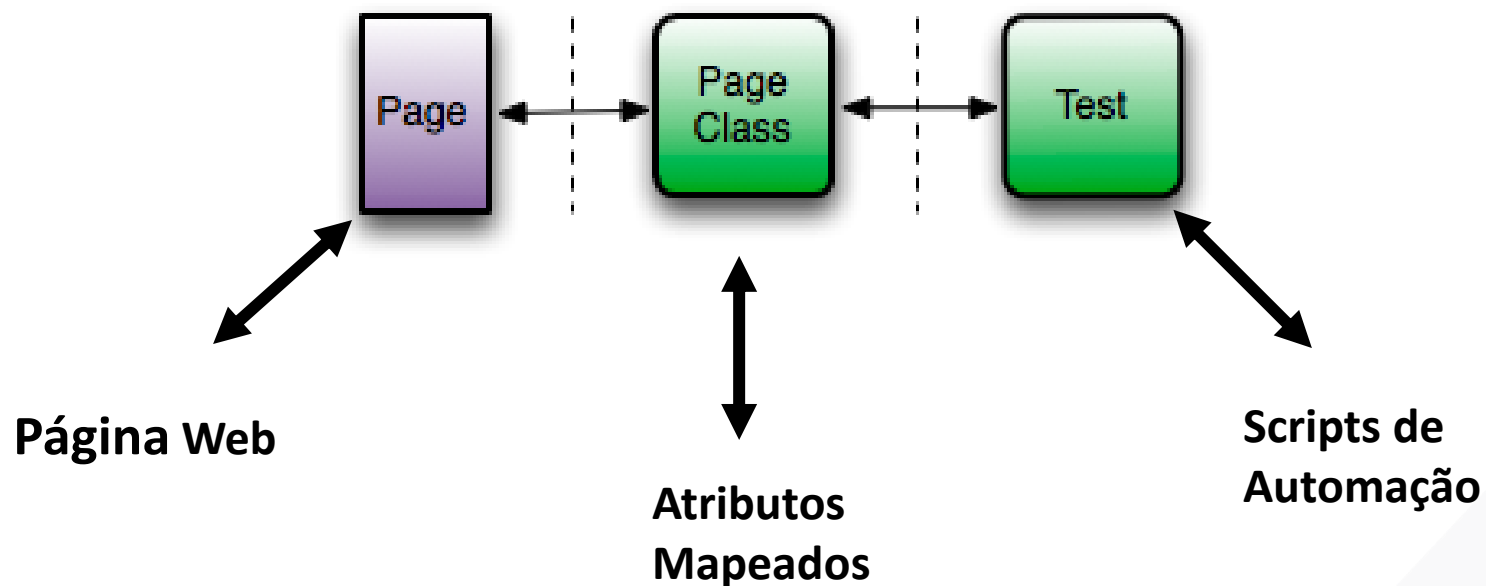
# Page Objects

*Gem do Ruby que ajuda no mapeamento e organização de todos os elementos que serão utilizados no projeto de automação.*

*Facilita o uso do famoso padrão de projeto chamado de Page Object.*

*Sua semântica/sintaxe é tão legível quanto o Capybara (que nós já conhecemos)*

## CONHECENDO SITEPRISM



# Page Objects

**Page Object** é um padrão de design que ajuda a aprimorar a manutenção de testes e reduzir a duplicação de código, também pode ser utilizado para descrever e documentar o fluxo de uma aplicação.

## SEM PAGE OBJECTS

```
5
6 Quando(/^realizar o login na aplicação$/) do
7   fill_in('user_name', :with => 'José')
8   fill_in('last_name', :with => 'Souza')
9   find(:xpath, '//*[@id="pie_register"]').click
10 end
```

## COM PAGE OBJECTS

```
class LoginPage < SitePrism::Page

  element :username_field, "input[placeholder='Username']"
  element :password_field, "input[placeholder='Password']"
  element :login_button, "input[title='Log In']"

  def login (nome, senha)
    username_field.set(nome)
    password_field.set(senha)
    login_button.click
  end
end
```

## INSTALANDO SITE PRISM NO PROJETO

- **Incluir** a gem do Site Prism no arquivo Gemfile
  - Abra o arquivo Gemfile e adicione a linha:
    - **gem 'site\_prism'**
- Efetuar o requisição de instância no projeto
  - Abra o arquivo **ENV.RB** e adicione a linha:
    - **require 'site\_prism'**
- Dentro da pasta do projeto
  - Execute o **comando no prompt**
    - **bundle**

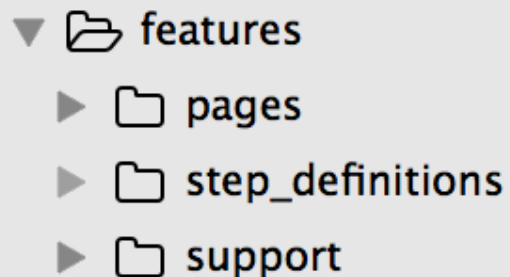
**Note:** Se não tiver a gem Bundler instalada, não irá funcionar.



# Page Objects

Devemos criar um novo pacote “**pages**” em nosso projeto para que sejam criadas as classes necessárias para mapeamento de elementos. Para isso, é importante que essas classes tenham Page Model com Site Prism.

## CRIANDO PASTA “PAGES”



## CRIANDO CLASSES

```
home.rb x
1 class Home
2
3 end
4
5
6
```

## PAGE MODEL COM SITE PRISM

```
home.rb x
1 class Home < SitePrism::Page
2
3 end
4
5
```

# SitePrism

## Page Objects

Após criação da classe, devemos declarar os elementos da tela. Sendo assim, a manipulação deve ser respeitada conforme foram declaradas.

### DECLARANDO ELEMENTOS

```
class Home < SitePrism::Page

  # set_url define uma url padrão de acesso.
  set_url "http://www.extra.com.br/"

  # declarando um elemento
  element :nome_do_elemento, 'identificador_do_elemento_id_ou_nome_ou_etc'

  # declarando um elemento único
  element :primeiro_produto_da_lista, '#produto_01'

  # declarando uma lista de elementos
  elements :lista_itens_vitrine, 'div.lista-produto.prateleira'

end
```

### MANIPULANDO ELEMENTOS

```
Dado(/^que esteja na home do website$/) do
  Home.new.load
end

Dado(/^que escolha o primeiro produto da vitrine$/) do
  Home.new.primeiro_produto_da_lista.click
end
```

The image features two individuals in a martial arts setting, possibly Judo or Aikido, practicing a technique. They are dressed in dark gi. The person on the left is in a low, defensive stance, while the person on the right is in a more active, forward-leaning position. The background is a dark, textured surface. Overlaid on the image is a complex network of white lines and dots, resembling a molecular structure or a data visualization, which adds a modern, technological feel to the traditional martial arts scene. The text 'Vamos praticar?' is prominently displayed in the lower-left quadrant, with 'praticar?' in a larger, bold font and a blue underline.

Vamos  
**praticar?**

# VAMOS PRATICAR?

## RELEMBRANDO

Configurar  
arquivo env.rb

Criar pasta  
“pages” e classes

Criar  
elementos

Manipular  
elementos criados

Executar  
automação

VAMOS PRATICAR?

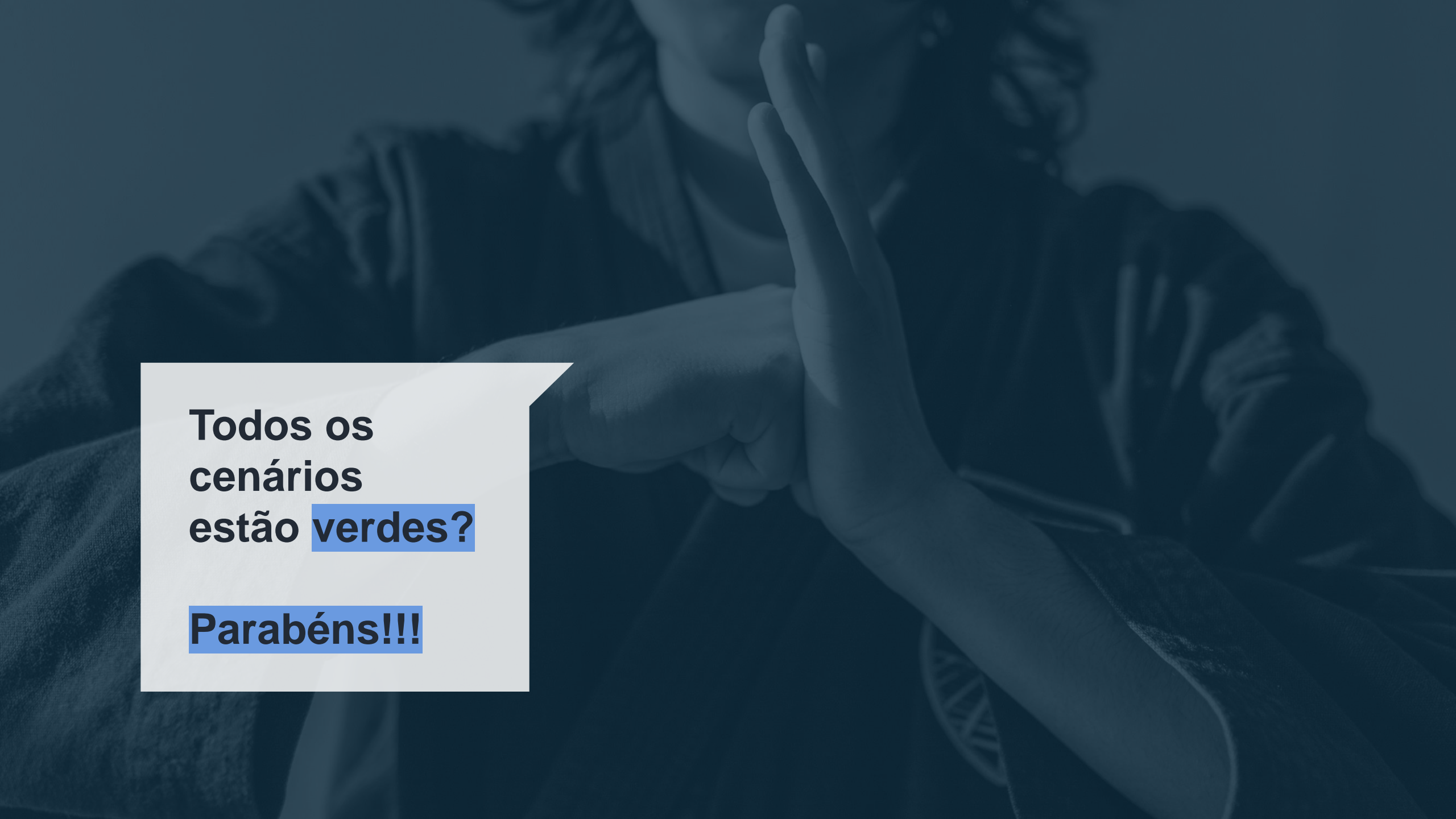
# AUTOMATIZANDO NA PRÁTICA



## EXERCÍCIO 1

Adapte o projeto disponibilizado para Page Objects

**Dica:** *Leia e entenda o enunciado antes de iniciar.*



**Todos os  
cenários  
estão verdes?**

**Parabéns!!!**



The background is a dark blue gradient. In the center, there is a stylized illustration of a laptop. The screen of the laptop displays several horizontal, wavy lines in a lighter blue color. Overlaid on the entire image is a network of thin white lines connecting small white dots, creating a geometric, web-like pattern. The text 'Conhecendo o Contexto' is positioned on the left side of the image. The word 'Conhecendo' is in white, and 'Contexto' is in white with a blue horizontal bar behind it.

# Conhecendo o **Contexto**

# Contexto

## Background

*Ocasionalmente pode-se observar uma repetição de pré-condições em diversos cenários da mesma história do usuário (funcionalidade).*

### SEM CONTEXTO

```
Funcionalidade: Buscar Agencias
Eu como cliente do banco
Quero procurar uma agencia dentro do Brasil
Para saber suas informacoes de contato

Cenario: Buscar agencias por CEP valido
Dado que eu esteja na home do site do banco
Quando buscar uma agencia pelo "CEP"
Entao apresentara as agencias disponiveis

Cenario: Buscar agencias por logradouro valido
Dado que eu esteja na home do site do banco
Quando buscar uma agencia pelo "logradouro"
Entao apresentara as agencias disponiveis

Cenario: Buscar agencias pelo codigo da agencia valido
Dado que eu esteja na home do site do banco
Quando buscar uma agencia pelo "codigo"
Entao apresentara a agencia disponivel
```

### COM CONTEXTO

```
Funcionalidade: Buscar Agencias
Eu como cliente do banco
Quero procurar uma agencia dentro do Brasil
Para saber suas informacoes de contato

Contexto: Usuario acessa a home do site
Dado que eu esteja na home do site do banco

Cenario: Buscar agencias por CEP valido
Quando buscar uma agencia pelo "CEP"
Entao apresentara as agencias disponiveis

Cenario: Buscar agencias por logradouro valido
Quando buscar uma agencia pelo "logradouro"
Entao apresentara as agencias disponiveis

Cenario: Buscar agencias pelo codigo da agencia valido
Quando buscar uma agencia pelo "codigo"
Entao apresentara a agencia disponivel
```

The background is a dark blue gradient. In the center, there is a faint, stylized image of a laptop. Overlaid on the laptop and the background are several white line-art elements: a network of interconnected nodes and lines, and various translucent geometric shapes like triangles and polygons. The text 'Conhecendo o' is in white, and 'Esquema do Cenário' is in white with a blue horizontal bar behind it.

# Conhecendo o **Esquema do Cenário**

# Contexto

## Background

*Ocasionalmente pode-se observar uma repetição de testes somente mudando algumas variáveis.*

### SEM ESQUEMA DO CENÁRIO

```
Cenário: Comer 5 de 12 laranjas
  Dado que eu tenha 12 laranjas
  Quando eu como 5 laranjas
  Então me resta 7 laranjas
```

```
Cenário: Comer 7 de 20 laranjas
  Dado que eu tenha 20 laranjas
  Quando eu como 7 laranjas
  Então me resta 13 laranjas
```

### COM ESQUEMA DO CENÁRIO

```
Esquema do Cenário: Comer laranjas
  Dado que eu tenha "<qtd_inicial>" laranjas
  Quando eu como "<qtd_consumida>" laranjas
  Então me resta "<qtd_restante>" laranjas
```

Exemplos:

	qtd_inicial	qtd_consumida	qtd_restante
	12	5	7
	20	7	13

The image features two individuals in a martial arts setting, possibly Judo or Aikido, practicing a technique. They are dressed in dark uniforms with white belts. The person on the left is in a low, defensive stance, while the person on the right is in a more active, reaching posture. The background is a dark, textured surface. Overlaid on the image is a complex network of white lines and dots, resembling a molecular structure or a data visualization, which adds a modern, technological feel to the traditional martial arts scene. The text 'Vamos praticar?' is prominently displayed in the lower-left quadrant, with 'praticar?' in a larger, bold font and a blue underline.

Vamos  
**praticar?**



VAMOS PRATICAR?

# AUTOMATIZANDO NA PRÁTICA



## EXERCÍCIO 2

Identifique e aplique o Contexto e Esquema do cenário

**Dica:** *Leia e entenda o enunciado antes de iniciar.*



# VAMOS PRATICAR?

## RELEMBRANDO

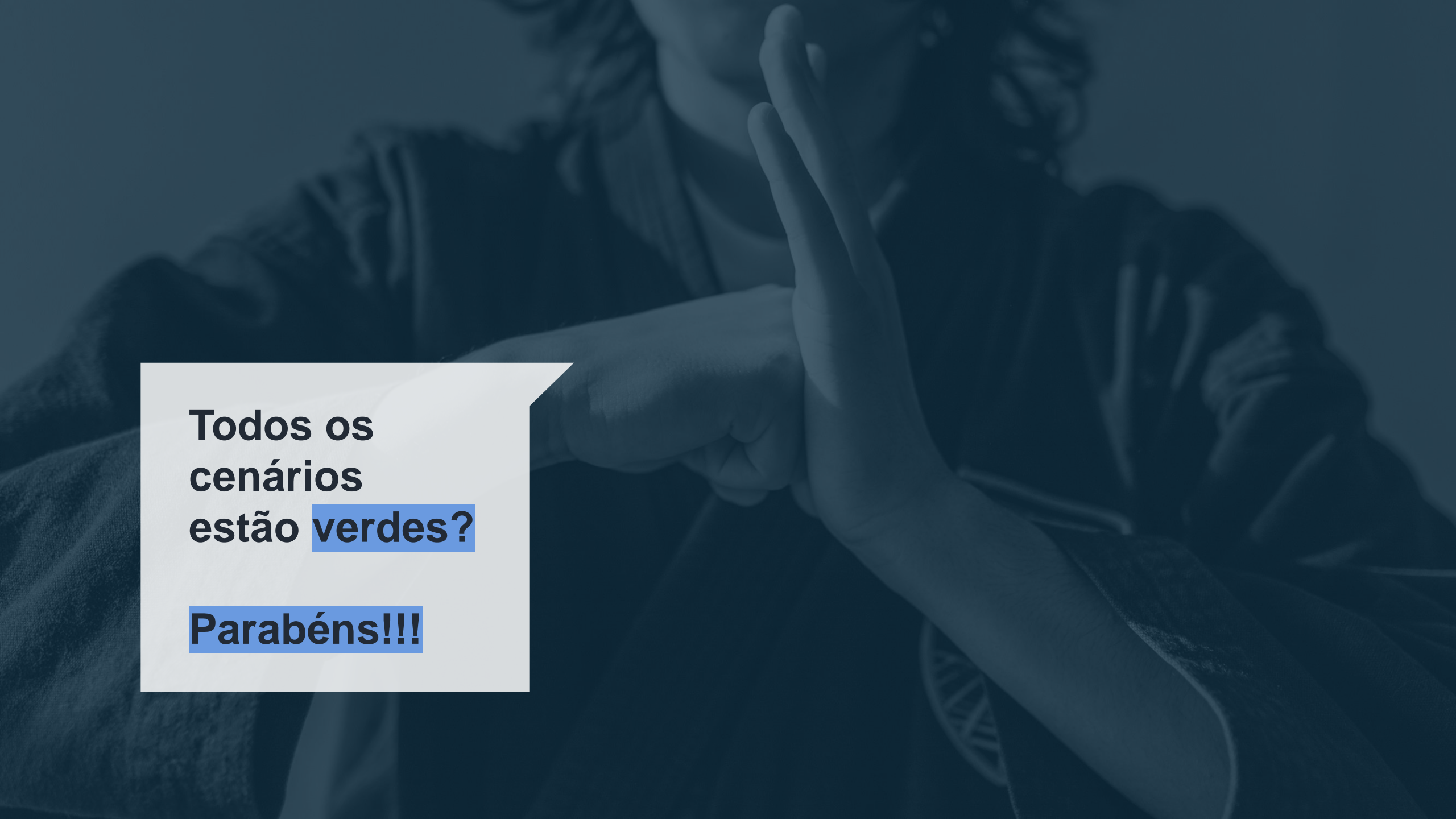
Identificar  
repetição de  
pré-condição

Adicionar  
contexto

Identificar  
cenários  
iguais

Alterar para  
Esquema do  
cenário

Executar  
automação



**Todos os  
cenários  
estão verdes?**

**Parabéns!!!**

# VAMOS PRATICAR?

## RETROSPECTIVA



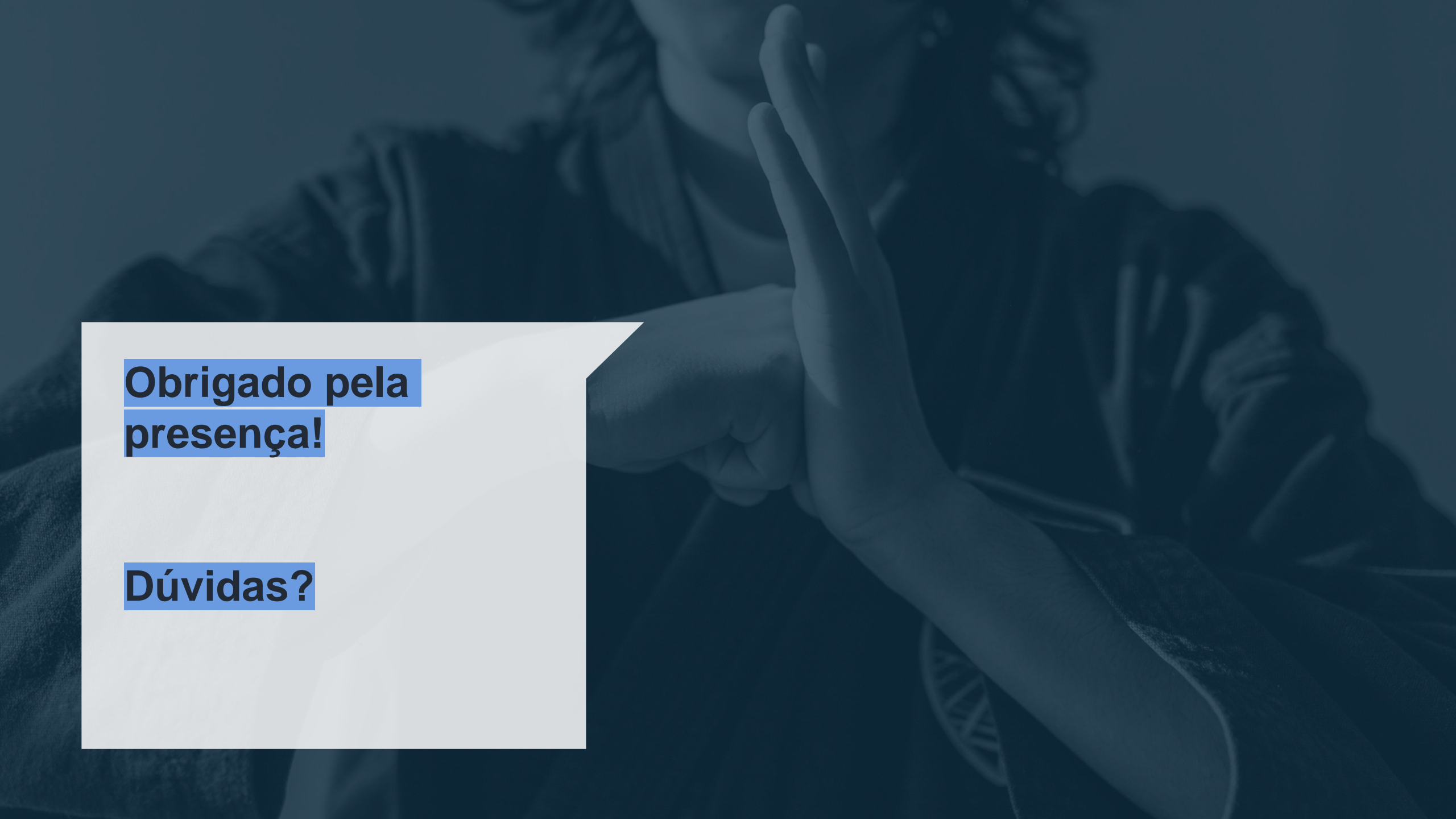
O que foi  
**bom?**



O que podemos  
**melhorar?**



O que **não**  
foi **bom?**



**Obrigado pela  
presença!**

**Dúvidas?**



# VAMOS JUNTOS?



 **stefanini**  
GROUP

CO-CREATING SOLUTIONS  
FOR A BETTER FUTURE