

El patrón de diseño Screenplay es un enfoque para diseñar pruebas automatizadas que se centra en la interacción de los actores (usuarios) con el sistema bajo prueba. Proporciona una estructura clara para escribir pruebas que sean fáciles de entender y mantener.

La implementación del patrón de diseño Screenplay puede variar según el lenguaje de programación y el marco de pruebas que estés utilizando. Aquí hay un ejemplo de cómo se puede implementar en un escenario de prueba utilizando un enfoque basado en clases en Java:

1. Definir Actores

```
//*****//
```

```
public class Actor {
    private String name;
    // Otros atributos y métodos necesarios

    public void realiza(Tarea tarea) {
        tarea.realizadaPor(this);
    }
}
```

```
public class Sistema {
    // Implementación del sistema bajo prueba
}
```

2. Define las tareas:

```
//*****//
```

```
public interface Tarea {
    void realizadaPor(Actor actor);
}
```

```
public class IniciarSesion implements Tarea {
    private String usuario;
    private String contraseña;

    public IniciarSesion(String usuario, String contraseña) {
        this.usuario = usuario;
        this.contraseña = contraseña;
    }
}
```

```
@Override
public void realizadaPor(Actor actor) {
    // Lógica para realizar la tarea de iniciar sesión
}
```

```
}
```

```
// Otras clases de tareas
```

3. Escribe los escenarios de prueba:

```
//*****//
```

```
public class PruebaIniciarSesion {  
    @Test  
    public void iniciarSesionExitoso() {  
        Actor usuario = new Actor("Usuario");  
        Sistema sistema = new Sistema();  
  
        usuario.realiza(new IniciarSesion("nombreUsuario", "contraseña"));  
  
        // Verificaciones y aserciones  
    }  
}
```

```
//*****//
```

En este ejemplo, los actores representan a los usuarios del sistema y realizan tareas específicas. Cada tarea implementa la interfaz `Tarea` y se encarga de realizar la lógica necesaria para ejecutar la tarea en el sistema bajo prueba. Los escenarios de prueba se construyen mediante la interacción de los actores con las tareas.

Ten en cuenta que este es solo un ejemplo básico de implementación y que puedes adaptarlo según tus necesidades y el lenguaje de programación que estés utilizando. Además, existen diferentes enfoques y variaciones en la implementación del patrón de diseño Screenplay, por lo que puedes investigar y ajustar la implementación de acuerdo con tus preferencias y requisitos específicos.

```
//*****//
```

En este ejemplo, los actores representan a los usuarios del sistema y realizan tareas específicas. Cada tarea implementa la interfaz `Tarea` y se encarga de realizar la

lógica necesaria para ejecutar la tarea en el sistema bajo prueba. Los escenarios de prueba se construyen mediante la interacción de los actores con las tareas.

Ten en cuenta que este es solo un ejemplo básico de implementación y que puedes adaptarlo según tus necesidades y el lenguaje de programación que estés utilizando. Además, existen diferentes enfoques y variaciones en la implementación del patrón de diseño Screenplay, por lo que puedes investigar y ajustar la implementación de acuerdo con tus preferencias y requisitos específicos.