1. **Evaluación**.
   1. **Teoría**.
      1. ¿Cuál es la diferencia entre un escenario outline y un escenario background?

* Un escenario outline permite el manejo de una tabla para el manejo de diferentes casos de prueba que pueda tener el escenario.
* Un escenario Background es un escenario en el que se requiere que se ejecute algo como pre-requisito.
  + 1. ¿Por qué es importante que los robots implementen tiempos de espera?
* Para poder que no se rompa la ejecución en caso de que haya lentitud mostrando los elementos.
  + 1. ¿Cuál es la diferencia entre espera implícita y explicita?
* A una es pera implícita s ele debe determinar la cantidad de tiempo que se requiere para encontrar un elemento o realizar una acción.
* Una espera Explicita permite agregar condiciones adicionales para encontrar un elemento o realizar una acción.
  + 1. ¿Qué es lenguaje Gherkin?
* Es un lenguaje que permite que las personas puedan comprender el lengua lógico.
  + 1. ¿Todo se debe automatizar?
* No todo se debe automatizar, se automatiza el producto mínimo viable que se esté realizando en el momento y que esté dentro del alcance del proyecto.
  1. **Terminología**.

Defina los siguientes términos. Por favor no traduzca, defina el término con sus palabras.

-Feature: Nombre de la funcionalidad que vamos a probar para la HU.

-Task: Es una clase que permite realizar interacciones para simular un usuario.

-Examples: Permite agregar una tabla en el escenario outline para la automatización de 1 o más casos de prueba.

-POM: Es un patrón para el desarrollo de automatizaciones que permite el comportamiento de los DOM.

ScreenPlay: Es un patrón para el desarrollo de automatizaciones orientado al comportamiento, lo que sígnica que nos permite simular que el robot se asemeje a lo que realiza un usuario.

-AAA

-SOLID: Son principios que permite que se programe con calidad.

-StepDefinitions: Es una capa que traduce el contenido de los Feature en métodos.

-Runner: Es una capa que se encarga de ejecutar los escenarios que están en los feature.

-Data Table: Es un control que permite la manipulación de columnas y filas.

-Maven: Es un compilador de código abierto basado en XML.

-Gradle : Es un compilador de código abierto más estructurado y más mantenible a diferencia de Maven.

-BDD: Es una estrategia basada en el comportamiento.

-POO: Es la forma de programas imitando la vida real.

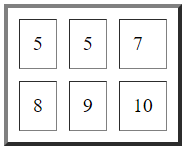
-Git: Permite manipular nuestros robots o aplicaciones interactuando con repositorios y proyectos, este permite mantener actualizado nuestros archivos en un repositorio.

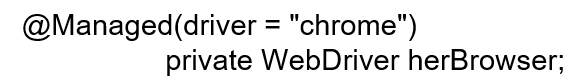
* 1. **Conocimientos técnicos.**

Los siguientes son porciones de código, en las que se debe elegir la respuesta correcta de que es lo que se está realizando:

* + - 1. 

1. Permitir al actor hacer búsquedas en el navegador utilizado
2. Permitir al actor abrir el navegador
3. Ninguna de las anteriores
4. A y b son correctas
   * + 1. 
5. C y b son correctas
6. Permitir al actor abrir el navegador
7. Declara el actor
8. Ninguna de las anteriores
   * + 1. 
9. Permite Seleccionar un elemento
10. Permite entrar al objeto TXT\_PRODUCTO
11. Permite entrar el valor nombrePoducto en el elemento TXT\_PRODUCTO
12. Permite entrar el objeto nombreProducto en el elemento TXT\_PRODUCTO
    * + 1. Dada la siguiente tabla. ¿Qué hace la instrucción? driver.findElement(By.xpath(“//table/tbody/tr[2]/td[2]”)).getText()



1. Retorna el valor 5
2. Retorna el valor 9
3. Retorna el valor 7
4. La expresión es incorrecta
   * + 1. 
5. Ninguna de las anteriores
6. C y d son correctas
7. Instanciar el actor
8. Instanciar el driver que se va a utilizar
   * + 1. Cuál es la prioridad para tomar elementos (localizadores):
9. Id, Name, Class, TagName, Selector de CSS, Link, XPath
10. TagName, id, Xpath, Selector de CSS
11. XPath, id, element, class
12. Ninguna de las anteriores