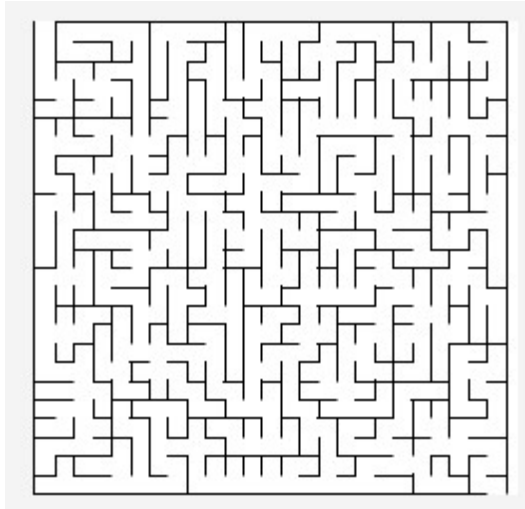


Prueba técnica QA

Definición de casos de prueba

Supón que hay un API que tiene como objetivo encontrar el camino de un laberinto.



El API tiene métodos con funcionalidades como las siguientes:

- Obtener el laberinto
- Abrir una sesión de jugador
- Moverse por el laberinto con el fin de encontrar una salida

Teniendo en mente dicha API e imaginándote cualquier algoritmo para encontrar automáticamente el camino de salida, describe todos los casos de prueba que se te ocurran teniendo en cuenta todas las posibles entradas y salidas como pueden ser el número de posibles salidas de un laberinto. Pon un de ejemplo en lenguaje Gherkin.

Automatización

Teniendo el siguiente portal web, que contiene funcionalidades muy básicas:

<https://node.test.betserver.es/frontapp/players>

Toma unos minutos para revisarlo y:

1. Describe en lenguaje Gherkin todos los casos de prueba que se te ocurran.
2. Front: Implementa uno de los casos de prueba como prueba e2e automática. Si es posible implementalos con Katalon Studio y Java. En caso de no conocerlos, elige libremente tu framework de pruebas y el lenguaje que prefieras.

3. Back: Implementa una de las llamadas GET en las que nos devuelven las transacciones de un player a ser posible con la herramienta JMeter y adjunta el archivo .jmx resultado. Si no conoces dicha herramienta, puedes usar similares como Postman.