

**CODE:ME**  
UCZYMY PROGRAMOWANIA



# Zasady zaliczenia kursu

Na zakończenie kursu, po spełnieniu poniższych kryteriów, otrzymasz dwa dokumenty – zaświadczenie, które wystawiamy w imieniu MEN o ukończeniu kursu akredytowanego, i certyfikat, który jest sygnowany naszą marką i podpisem trenera.

## Zaświadczenie MEN

Aby uzyskać zaświadczenie ukończenia kursu akredytowanego przez MEN, należy spełnić wszystkie poniższe kryteria:

- minimum 70% obecności na zajęciach, tzn. możesz opuścić maksymalnie 2 zajęcia,
- obecność na hackathonie kończącym kurs (co najmniej  $\frac{3}{4}$  czasu trwania wydarzenia),
- stworzenie działającej aplikacji, kompletnego projektu lub rozwiązanie zadania mieszczącego się w zakresie tematycznym kursu, które zostanie ukończone, dostarczone i zaakceptowane przez trenera nie później niż na hackathonie kończącym kurs.

## Certyfikat CODE:ME

Aby uzyskać certyfikat CODE:ME, należy spełnić wszystkie poniższe kryteria:

- minimum 70% obecności na zajęciach tzn. możesz opuścić maksymalnie 2 zajęcia,
- obecność na hackathonie kończącym kurs - co najmniej  $\frac{3}{4}$  obecności na wydarzeniu,
- stworzenie działającej aplikacji, kompletnego projektu lub rozwiązanie zadania mieszczącego się w zakresie tematycznym kursu, które zostanie ukończone, dostarczone i zaakceptowane przez trenera nie później niż na hackathonie kończącym kurs,
- wykonanie i dostarczenie, najpóźniej w dniu hackathonu kończącego kurs, co najmniej 70% zadań domowych.

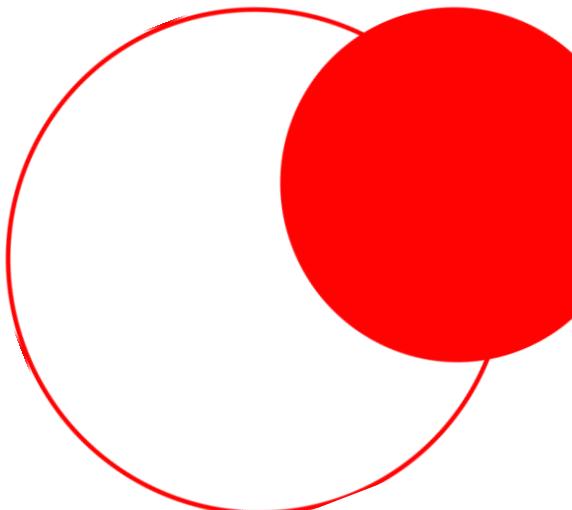
## Czym jest działająca aplikacja, skończony projekt lub wykonane zadanie?

- zadanie zaliczeniowe jest wymyślone przez trenera,
- jeżeli aplikacja/projekt/zadanie wymaga wcześniejszego przygotowania, może zostać zadane przez trenera jeszcze przed ostatnim hackathonem,
- ostatecznym terminem dostarczenia skończonej aplikacji, wykonanego projektu lub rozwiązania zadania jest dzień hackathonu kończącego kurs.
- aplikacja/ projekt/zadanie może być wykonane indywidualnie lub grupowo.
- więcej szczegółów (treść zadania, warunki „działania” oraz wszystkie terminy i zakres przygotowania się do wykonania zadania) otrzymasz od trenera w czasie trwania kursu lub (najpóźniej) na początku hackathonu kończącego kurs.

# Selenium

w CODE:ME

## harmonogram kursu



**gdzie?** ●● Kurs zdalny

**kiedy?** ●● 09.01-30.01.2021

**tryb** ●● Weekendowy

**godziny** ●● 42h

	<b>Data</b>	<b>dzien tygodnia</b>	<b>godziny</b>
1.	09.01.2021r.	sobota	09 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>
2.	10.01.2021r.	niedziela	09 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>
3.	16.01.2021 r.	sobota	09 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>
4.	17.01.2021r.	niedziela	09 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>
5.	23.01.2021r.	sobota	09 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>
6.	24.01.2021r.	niedziela	09 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>
7.	30.01.2021r.	sobota	09 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>

# Selenium

CODE:ME

## Program kursu

### 1. Ogólne wprowadzenie do automatyzacji

- podstawy automatyzacji – korzyści, wady, koszty,
- testowanie automatyczne vs testowanie manualne,
- kiedy automatyzujemy?
- kiedy ogłaszymy sukces? – tzw. success factors,
- krótkie wprowadzenie do systemu kontroli wersji – GIT,
- krótkie wprowadzenie do Continuous Integration w GitLabie.

### 2. Budowa stron www, lokalizowanie elementów na stronie

- technologie używane w budowie stron www,
- html i xml,
- xpath, lokalizatory css,
- analiza stron www z wykorzystaniem Developer Tools wbudowanych w przeglądarkę,
- wprowadzenie do Selenium – Selenium IDE – narzędzie nagraj/odtwórz.

### 3. Wprowadzenie do Selenium WebDriver

- eksport do kodu java/python/c# skryptu z Selenium IDE i uruchomienie w środowisku programowania,
- dopisanie kolejnych przypadków testowych już z poziomu języka programowania.

### 4. Nowoczesne strony www i problemy z ich automatyzacją

- technologia AJAX,
- mechanizm wait – różne sposoby oczekiwania na załadowanie elementów, ich wady i zalety,
- wyrażenia regularne – pisanie testów.

### 5. Zaawansowane interakcje z elementami stron www

- przełączanie między oknami i zakładkami przeglądarki,
- przełączanie między komunikatami i główną treścią strony,
- obsługa elementów typu drop down list i dialogi modalne,
- zapis logów testów i pobieranie zrzutów ekranów.

## **6. Wprowadzenie pojęcia Page Object Model, utrzymywalność skryptów testowych**

- utworzenie klas (PageObject) opisujących poszczególne strony,
- identyfikacja części wspólnych i wprowadzanie dobrych praktyk programowania,
- dlaczego nie używamy Page Object Factory.

## **7. Behaviour Driven Development / Testing**

- testujemy opowiadając historyjki,
- framework Cucumber i język Gherkin,
- Powiązanie technik BDD z Selenium.

## **8. Restful API, SOAP, mikroserwisy**

- testowanie z wykorzystaniem Restful API – testy z wykorzystaniem aplikacji PostMan,
- omówienie architektury mikroserwisów,
- przeniesienie testów z aplikacji PostMan do języka programowania,
- omówienie protokołu SOAP.

## **9. Warsztaty – testowanie end-to-end**

Na zajęciach użytkownicy dostają specyfikację aplikacji oraz działające moduły. Mają za zadanie stworzyć testy zaczynając od analizy problemu poprzez definicję test planu i tworzenie scenariuszy testów wraz z ich implementacją.

**Bądźmy w kontakcie!**  
kontakt@codeme.pl  
tel: +48 724 379 836  
codeme.pl

# Klucz do sukcesu

Tę kartkę przyklej na lodówce!



## Pytaj i drąż – od razu

Nie ma głupich pytań, są tylko głupie odpowiedzi. To prawda! W szczególności, jeśli dopiero zaczynasz swoją przygodę z programowaniem, tych pytań będzie się rodzić w Twojej głowie bardzo dużo. Nie ignoruj żadnego. Jeśli nie rozwiejesz swoich wątpliwości na początku, potem będzie tylko gorzej. Trener jest po to tu, na zajęciach i tam, na Podio, aby wszystko Ci wyjaśnić.



## Psuj i przerabiaj, najwyżej ściągniesz jeszcze raz

By w pełni pojąć działanie tworzonego na zajęciach kodu i to, co wprowadza do już poznanych zagadnień, musisz spróbować samodzielnie go zmodyfikować, rozszerzyć, skrócić, zastosować w innej aplikacji. To jak z językiem obcym – dopiero, kiedy faktycznie zaczniesz rozmawiać w języku, którego się uczysz, zapamiętasz i dokładnie zrozumiesz poznane na lekcji zwroty i słowa.



## Zadanie domowe to nie tylko kryterium zaliczenia

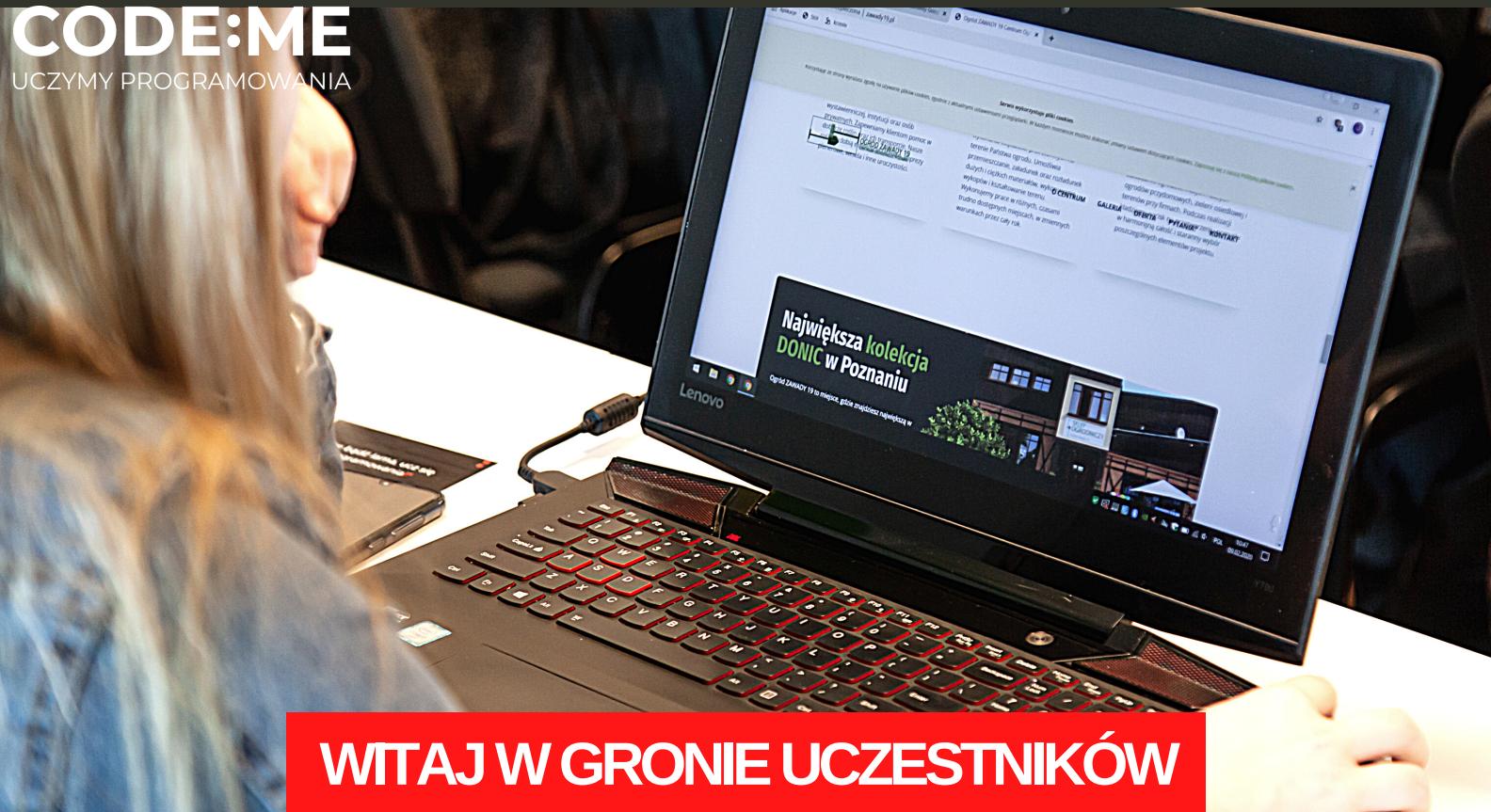
Prace domowe są po to, by zaoszczędzić Twój czas – zamiast wymyślać programy czy komponenty, które możesz zrobić przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy, dostajesz od nas zestaw gotowych zadań do poćwiczenia. Nie jest ich dużo, więc tym lepiej dla Ciebie, jeśli zaczniecie też tworzyć własne projekty. Znów – to jak z językiem obcym. Ćwiczenie i używanie w praktyce poznanych zagadnień jest kluczem do jego poznania – tak języka obcego, jak też języka programowania.



## Działaj na 100%

Twoje zaangażowanie to najważniejszy klucz do sukcesu! Niestety, nie możemy nauczyć się za Ciebie, ale za to dajemy Ci wszystkie narzędzia, jakich będziesz potrzebować, by spełnić marzenie o programowaniu. Mogą przyjść chwile zwątpienia, ale pamiętaj, że jesteśmy tu po to, by Cię wspierać i Ci pomagać. Jednak bez Twojego zaangażowania i ciężkiej pracy może nam się nie udać.

**A czy Ty dzisiaj napisałeś/aś chociaż trzy linie kodu?**



## WITAJ W GRONIE UCZESTNIKÓW

KURSÓW CODE:ME

## KORZYŚCI

Cieszymy się, że jesteś częścią naszej społeczności. Pamiętaj, że początki zawsze są trudne, ale jesteśmy tu dla Ciebie, na każdym etapie Twojej drogi i zawsze chętnie będziemy pomóc.



### GRUPA NA FACEBOOK

Dołącz do grupy na FB i ciesz się dodatkowymi rabatami i głównie w informacji o najnowszych kursach.



### NAJLEPSZA KADRA

Zajęcia prowadzone są przez praktyków z wieloletnim doświadczeniem i znajomością branży IT.



### RABAT DLA ABSOLWENTÓW

Otrzymujesz 15% rabatu na każdy kurs w naszej ofercie.

## Masz pytania?



Aneta Dyrda

aneta.dyrda@codeme.pl