

# Evaluación para Responsable de Pruebas Automatizadas.

Resuelve los siguientes ejercicios en cualquier lenguaje de programación orientado a objetos y gestor de base de datos. Al finalizar, subir a un repositorio en gitlab o github el proyecto con todos los productos generados (programas, diagramas y scripts). Favor de enviar el enlace al repositorio.

1. Escribe un método para determinar si dos cadenas son o no **anagramas**.
2. Diseña una rockola utilizando **principios de programación orientada a objetos**.
3. Imagina una simple **base de datos** donde se almacena información de las calificaciones de un grupo de alumnos. Diseña cómo podría lucir esta base de datos y genera una consulta que obtenga a los 10 mejores alumnos, ordenados por su promedio.
4. Escribe las instrucciones para **actualizar los archivos** de una aplicación web localizada en `/var/www/michangarrito` desde su proyecto localizado en `/home/ubuntu/michangarrito`. Los archivos necesarios se encuentran en la carpeta `dist` dentro del proyecto.  
Considera que estás en una **terminal linux** posicionado en `~/michangarrito` y necesitas hacer una copia de seguridad de `/var/www/michangarrito` en `/home/ubuntu/backups` anexando la fecha actual (AAAA-MM-DD) al nombre, por ejemplo `/home/ubuntu/backups/michangarrito_2020-02-02`.
5. Utiliza **Selenium** (u otro framework) para desarrollar **pruebas automatizadas** de los siguientes escenarios de la página web de Google utilizando el patrón de diseño **POM**. Puedes agregar validaciones o pasos que consideres necesarios para las pruebas.
  - a. Realizar una búsqueda con el botón "Buscar con Google". Validar el cambio de Página.
  - b. Realizar una búsqueda con el botón "Me siento con suerte".
  - c. Realizar una búsqueda y, en seguida, una segunda búsqueda.
  - d. Realizar una búsqueda y cambiar de página de resultados y validar que efectivamente sea una página con resultados diferentes.
  - e. Realizar una búsqueda, seleccionar la pestaña de imágenes, seleccionar una imagen de los resultados, validar que se muestre la ventana de visualización de imagen, presionar el botón X y validar que se haya cerrado.