

Proyecto: OrangeHRM

Por: Juan Daniel Gonzalez Puerta

Estrategia de Prueba Automatizadas Training sofkau

Historia de revisiones

Versión	Autor(es)	Descripción	Fecha
1.0	Juan Daniel	Estrategias de pruebas	Octubre
	Gonzalez	WEBUI	2021

Tabla de Contenidos

- 1. Introducción
- 2. Alcance
- 3. Análisis de riesgos
- 4. Ambiente y Herramientas de Pruebas
 - 4.1 Herramientas de Pruebas
 - 4.2 Arquitectura del framework de automatización
- 5. Reportes
 - 5.1 Login
 - 5.2 PIM- REPORTS
 - 5.3 ADMIN USER- RESET SEARCH

1. Introducción

En esta Estrategia para la realización de pruebas automatizadas se describe el alcance de las pruebas, el ambiente de pruebas, los recursos necesarios, las herramientas a utilizar para la ejecución de las pruebas del sitio web OrangeHRM.

2. Alcance

Se realizarán pruebas de caja negra (automatizadas) a las funcionalidades asignadas para el reto del curso "Screenplay - Serenity BDD - SOAP".

En este caso el alcance son los módulos:

- Módulo Login
- Módulo PIM
- Módulo Admin-user

3. Análisis de riesgos

Criterios de aceptación:

- CA001: Inicio de sesión exitoso.
- CA002: Inicio de sesión donde el password es inválido.
- CA003: Inicio de sesión donde el usuario es inválido.
- CA004: Inicio de sesión donde no se introducen credenciales.
- CA005: Verificar la funcionalidad de reseteo en las búsquedas mediante una combinación de búsqueda cualquiera.
- CA006: crear un reporte.
- CA007: Ejecutar el reporte creado.

Antes de empezar con la ejecución de pruebas se empezara con un testeo de software (smoke test) para asegurarnos de que el ambiente, funcionalidades básicas y críticas del programa funcionan correctamente, este será un testeo rápido y no exhaustivo, por lo tanto debemos enfocarnos en reconocer cuales son las funciones básicas y críticas, para este caso se verificara que se abra de manera correcta el sitio web y que la información desplegada sea legible, entendible, ordenada y coherente con lo que se esperaría encontrar en un sitio web.

Vamos a realizar las pruebas en cierto orden en base a un análisis de riegos, donde se calculara el riesgo como: **riesgo = probabilidad*impacto**, y el orden será del mayor riesgo al menor.

También se tendrá en cuenta la cobertura que tendremos al realizar estas pruebas en cuanto a los navegadores y dispositivos móviles, sin embargo no se utilizaran todas las opciones del mercado ya que son muchas, nos enfocaremos en Google Chrome en Windows 10.

No	Criterios de aceptación.	Probabilidad (1-4)	Impacto (1-4)	Riesgo
1	CA001	1	4	4
2	CA002	1	4	4

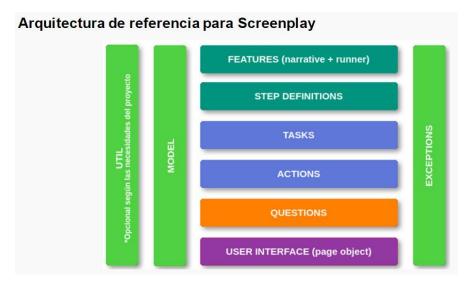
3	CA003	1	4	4
4	CA004	1	4	4
5	CA005	1	2	2
6	CA006	2	3	6
7	CA007	2	3	6

4. Ambiente y Herramientas de Pruebas

4.1 Herramientas de Pruebas

Herramienta	Función		
Serenity BDD	Ejecución y Reporte de las pruebas		
Gradle	Creación de la estructura de proyectos y uso e importación de librerías		
Cucumber	Escribir Feactures y Scenarios con lenguaje Gherkin		
Chromedriver	Crea una instancia del navegador Chrome		

4.2 Arquitectura del framework de automatización



Usando el patrón Screenplay que tiene un enfoque de desarrollo encaminado por comportamiento Behaviour Driven Development (BDD). Esta no es una herramienta para testing sino una estrategia de desarrollo que se enfoca en prevenir defectos en lugar de encontrarlos en un ambiente controlado.

Para automatizar procesos, también se utiliza la herramienta Cucumber para implementar metodologías como BDD, las cuales permiten ejecutar descripciones funcionales escritas en texto plano como pruebas de software automatizadas.

Para la implementación en los temas de la automatización, debemos tener en cuenta que se deben manejar ciertos conceptos que abarquen los siguientes elementos: Runners, User Interface, Features, StepDefinitions, task, Interactions, Questions y Reports.

Runners: es el ejecutor de los features, tags, glue (donde se encuentra el step definition), URL del driver y la conexión con excel del drive.

User Interface: las UI son el mapeo de la interfaz, donde capturaremos todos los elementos con los cuales podríamos llegar a interactuar durante la automatización. Además, se le puede añadir la URL donde se iniciará la prueba.

Features: los features son las historias de usuario que se llevarán a cabo en las pruebas y proveerá los métodos que utilizaremos más adelante para los StepDefinitions.

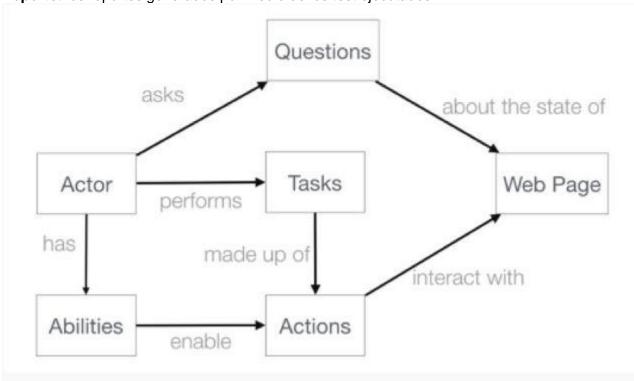
StepDefinitions: los Step Definitions son la traducción de los features a código. Los métodos que se utilizaran son los features (historias de usuario), por lo tanto, iremos a la clase "RunnerTags", le daremos clic derecho sobre ésta, y en la opción "Run as" escogemos "JUnit Test".

Task: son las interacciones que se llevarán a cabo para cumplir con las historias de usuarios planteadas. **Las tasks se pueden caracterizar porque no se habla en términos de clic, set data o select.** Son verbos más amplios como loguearse formulario, cerrar sesión y buscar.

Tal y como explica Víctor Soto, experto en automatización de pruebas de Pragma, hay que pensar en términos de tareas. Por ejemplo, para ejecutar la tarea "Login", se requiere de algunas Interacciones y saber interpretar cuáles son esas acciones a llevar a cabo y verificar que sí cumplan con el objetivo principal.

Interactions: indicar acciones como dar clic, select, enviar datos, scroll, entre otras cosas. **Questions:** son lo assert a llevar a cabo para asegurar el cumplimiento de ciertos parámetros.

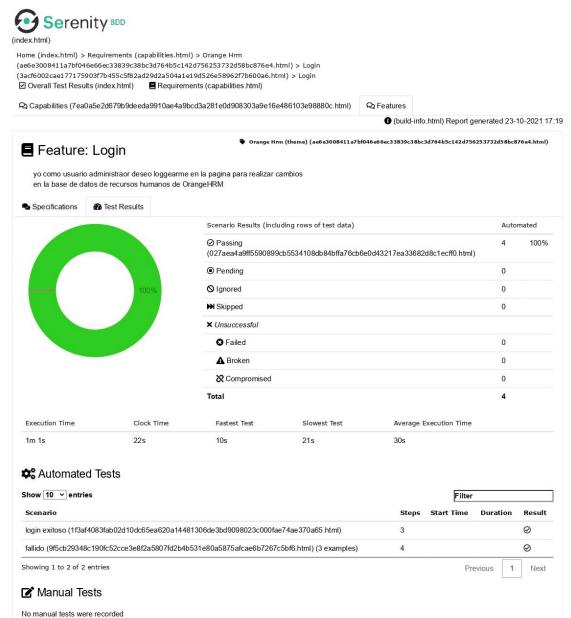
Reports: los reportes generados por medio de los test ejecutados



5. Reportes

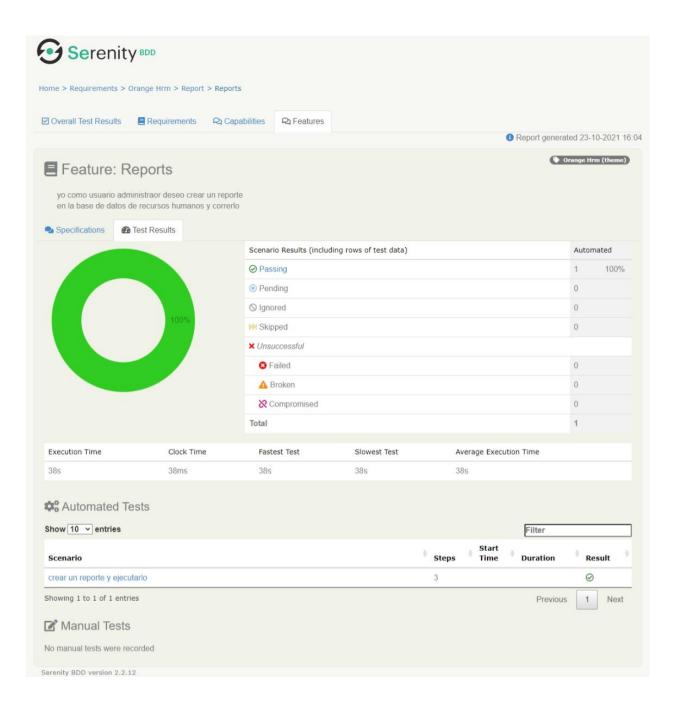
5.1 Login

23/10/21 18:04 Features



Serenity BDD version 2.2.12

5.2 PIM- REPORTS



5.3 ADMIN - USER- RESET SEARCH

