

¿CÓMO RECORRER UNA TABLA?

Para recorrer una tabla, tenemos que tener en cuenta que debemos hacer una correcta identificación del Target que contiene la tabla que deseemos recorrer. Para este tip utilizamos como ejemplo una tabla que puedes encontrar en el siguiente link:

<https://colorlib.com/polygon/metis/table.html>

Dicha tabla la “mapeamos” de la siguiente forma:

```
@DefaultUrl("http://colorlib.com/polygon/metis/table.html")
public class Colorlib {
    public static final Target TABLA = Target.the("table content").located(By.id("dataTable"));
}
```

Podemos implementar una tarea llamada “Read”, de la siguiente forma:

```
public class Read implements Task{
    private int numeroDeFilas;
    private int numeroDeColumnas;

    @Override
    public <T extends Actor> void performAs(T actor) {
        numeroDeFilas = Serenity.getWebdriverManager().getCurrentDriver().findElements
            (By.xpath("//*[@id='dataTable']/tbody/tr")).size();

        numeroDeColumnas = Serenity.getWebdriverManager().getCurrentDriver().findElements
            (By.xpath("//*[@id='dataTable']/tbody/tr/td")).size()/numeroDeFilas;

        for(int i= 1; i<=numeroDeFilas; i++)
        {
            for(int j = 1; j<=numeroDeColumnas; j++)
            {
                System.out.println(Serenity.getWebdriverManager().getCurrentDriver().findElement
                    (By.xpath("//*[@id='dataTable']/tbody/tr["+i+"]/td["+j+"]")).getText());
            }
        }

        public static Read theInfoOnTheTable() {
            return Tasks.instrumented(Read.class);
        }
    }
}
```

1. Obtenemos mediante un xpath, el número de filas y columnas, con el fin de hacer un recorrido clásico.
2. *Serenity.getWebDriverManager().getCurrentDriver()* nos ayudará a obtener el driver, con el fin de ejecutar un *findElement()*, al cual enviarle la ruta parametrizada a través de un xpath.

En el ejemplo recorreremos la tabla e imprimimos la información de cada posición, puedes usar esta tarea modificándola de acuerdo a tus necesidades.