**Universidad Tecnológica de Panamá**

**Facultad de Ingeniería en Sistemas Computacionales**

**Departamento de Ingeniería de Software**

**Laboratorio – Prueba en Selenium**

**I Parte.** Repositorio en GitHub.

1. Accede a <https://github.com/>, inicia sesión y crea un repositorio público.
2. Crea una carpeta en tu equipo y úsala como espacio de trabajo en Eclipse.
3. Crea un proyecto de Java en Eclipse y conviértelo a “Maven Project”
4. Copia el siguiente código en el archivo pom.xml

<dependencies>

<dependency>

<groupId>org.slf4j</groupId>

<artifactId>slf4j-jdk14</artifactId>

<version>1.7.36</version>

</dependency>

</dependencies>

1. Agrega las librerías de Selenium y guarda el proyecto.

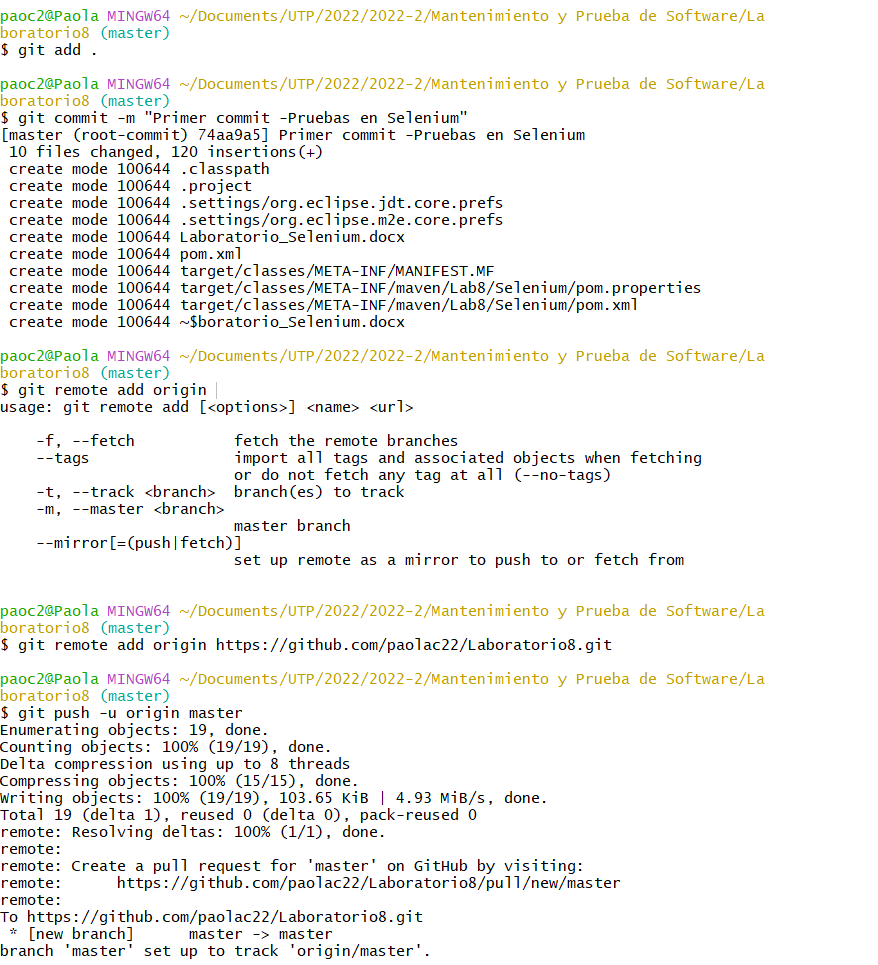


1. Ingresa a Git Bash (consola) y accede a la carpeta donde creamos el espacio de trabajo de Eclipse.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

1. Ingresa los siguientes comandos
   1. git init
   2. git add .
   3. git commit -m 'Primer commit – Pruebas en Selenium'
   4. git remote add origin [enlace de repositorio]
   5. git push -u origin master



1. Verifica el repositorio en GitHub.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

1. Luego volvemos a Eclipse y creamos una clase java.
2. Pero antes de continuar debemos definir el navegador que vamos a utilizar para poder descargar el driver correcto.
3. Copiamos el siguiente código en nuestro archivo de java:

|  |
| --- |
| **package** Selenium\_Pack;    **import** org.openqa.selenium.WebDriver;  **import** org.openqa.selenium.chrome.ChromeDriver;    **public** **class** primera\_prueba { **public** **static** **void** main (String[] args)**throws**  InterruptedException {    System.*setProperty*("webdriver.chrome.driver","C://Seleniu m/chromedriver.exe");  WebDriver driver = **new** ChromeDriver(); driver.get("https://www.amazon.com/");  //inserta tu código aquí Thread.*sleep*(5000);  driver.quit();  }  } |

1. Ejecutamos el código y verificamos que funcione.
2. Luego repetimos los subpuntos c, d y e del paso #7.
3. De aquí en adelante queda a creatividad agregar más acciones a la prueba.



