DataFlex Web Service for Country information

Proyecto: Test Soap CounryFlag

Por: Teodoro Calle Lara

Estrategias de Pruebas Automatizadas Training Automatización de pruebas SofkaU

Historia de revisiones

Versión	Autor(es)	Descripción	Fecha
1.0	Teodoro Calle	Estrategia de pruebas con servicios SOAP	Octubre 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. Reporte de Pruebas
- 5. Reporte de pruebas

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 y las herramientas a utilizar para la automatización de las pruebas del sitio web DataFlex Web Service for Country information.

2. Alcance

Se realizarán pruebas de caja negra (automatizadas) a las funcionalidades asignadas para reto de automatización de pruebas:

1. CountryFlag.

Antes de empezar con la ejecución de pruebas se empezará con un testeo rápido para asegurarnos de las funcionalidades básicas del programa funcionan correctamente, para este caso se verificará que se abra de manera correcta la aplicación y que la información desplegada sea legible, entendible, ordenada y coherente con lo que se esperaría encontrar en un homepage.

Las pruebas se ejecutarán basándose en el *riesgo = probabilidad*impacto*, y el orden será del mayor riesgo al menor.

La cobertura de las pruebas será en Chrome mediante el sistema operativo Windows 10

3. Análisis de Riesgos

No	Riesgos	Probabilidad de Ocurrencia (1-4)	Impacto (1-4)	Riesgo (Prob*Impacto)
1	Obtener la imagen del país deseado mediante las iniciales correctas	2	3	6
2	No obtener la imagen del país deseado mediante las iniciales incorrectas	2	1	2

4. Ambiente y Herramientas de Pruebas

4.1 Herramientas de Pruebas

Herramienta	Función	
Serenity BDD	API para automatizar sistemas Web	
Serenity BDD	Ejecución y Reporte de las pruebas	
Gradle	Creación de la estructura de proyectos y uso e importación de librerías	
Cucumber	Escribir los escenarios mediante gherkin	
SoapUI	Realización de pruebas a aplicaciones con arquitectura orientada a servicio, en este caso servicios soap	

4.2. Arquitectura del framework de automatización



Utilizaremos el patrón Screenplay 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. Reporte de Pruebas

