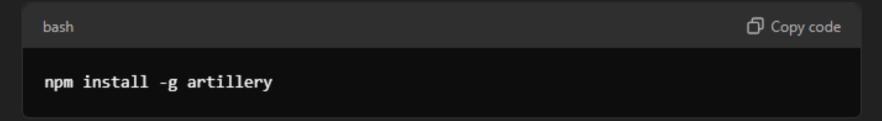
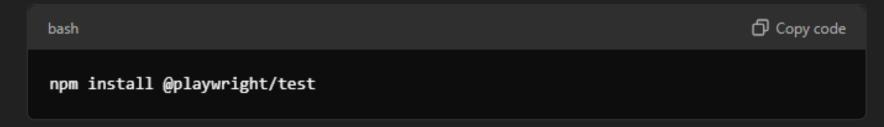
Schritt 1: Voraussetzungen installieren

- 1. Node.js installieren (wenn noch nicht vorhanden): Lade Node.js hier herunter und installiere es.
- 2. Artillery installieren: Öffne dein Terminal und gib den folgenden Befehl ein:

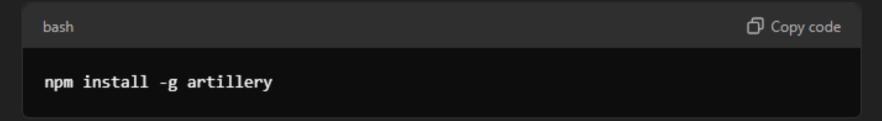


3. Playwright installieren:

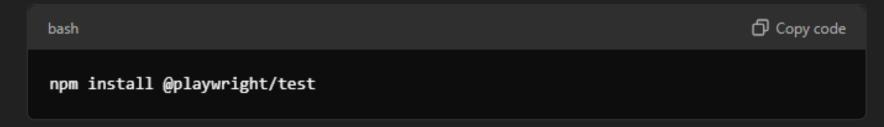


Schritt 1: Voraussetzungen installieren

- 1. Node.js installieren (wenn noch nicht vorhanden): Lade Node.js hier herunter und installiere es.
- 2. Artillery installieren: Öffne dein Terminal und gib den folgenden Befehl ein:



3. Playwright installieren:



Schritt 2: Playwright-Testdatei erstellen

- 1. Erstelle eine Datei namens browser-test.js in deinem Projektordner.
- 2. Füge den folgenden Code in browser-test.js ein, um deine Website in drei verschiedenen Browsern (Chromium, Firefox, WebKit) zu testen:

```
Copy code
javascript
const { chromium, firefox, webkit } = require('playwright');
async function testInChromium() {
    const browser = await chromium.launch();
    const page = await browser.newPage();
    await page.goto('https://deine-website.de');
    console.log('Chromium: Seite geladen');
    await browser.close();
}
async function testInFirefox() {
    const browser = await firefox.launch();
    const page = await browser.newPage();
    await page.goto('https://deine-website.de');
    console.log('Firefox: Seite geladen');
    await browser.close();
}
async function testInWebkit() {
    const browser = await webkit.launch();
    const page = await browser.newPage();
    await page.goto('https://deine-website.de');
    console.log('Webkit: Seite geladen');
    await browser.close();
}
module.exports = { testInChromium, testInFirefox, testInWebkit };
```

Schritt 3: Artillery-Konfigurationsdatei erstellen

- 1. Erstelle eine Datei namens loadtest.yaml in deinem Projektordner.
- Füge folgenden Inhalt in loadtest.yaml ein:

```
Copy code
yaml
config:
  target: "https://deine-website.de"
 phases:
   - duration: 60 # Testdauer in Sekunden
     arrivalRate: 5 # Anzahl der Benutzer pro Sekunde
  processor: "./processor.js" # Hier wird das Playwright-Skript integriert
scenarios:
 - flow:
     - function: "runTestsInAllBrowsers"
```

Hier legst du fest, dass der Test 60 Sekunden dauert und 5 Benutzer pro Sekunde simuliert werden.

Schritt 4: Artillery mit Playwright verbinden

- 1. Erstelle eine Datei namens processor.js im selben Ordner wie loadtest.yaml.
- 2. Füge diesen Code in processor.js ein:

```
Copy code
javascript
const { testInChromium, testInFirefox, testInWebkit } = require('./browser-test');
module.exports = {
    runTestsInAllBrowsers: async function (context, events, done) {
        await testInChromium();
        await testInFirefox();
        await testInWebkit();
        done(); // Wichtig, um den Test korrekt abzuschließen
};
```

Erklärung: Diese Datei sorgt dafür, dass Artillery dein Playwright-Skript in allen drei Browsern ausführt.

Schritt 5: Lasttest mit Artillery ausführen

- 1. Öffne dein Terminal und navigiere in deinen Projektordner.
- 2. Führe den folgenden Befehl aus, um den Lasttest zu starten:

```
bash
artillery run loadtest.yaml
```

Schritt 6: Testergebnisse analysieren

Nachdem der Test abgeschlossen ist, siehst du im Terminal eine Zusammenfassung. Sie enthält:

- Anzahl der Anfragen: Wie viele Anfragen gesendet wurden.
- Antwortzeiten: Durchschnittliche und maximale Antwortzeiten.
- Fehlercodes: Falls die Website unter Last nicht alle Anfragen verarbeiten konnte.

Zusammenfassung

- 1. Node.js, Artillery und Playwright installieren.
- Playwright-Skript erstellen (browser-test.js), um die Website in verschiedenen Browsern zu testen.
- 3. Artillery-Konfigurationsdatei (loadtest.yaml) erstellen, um den Test zu konfigurieren.
- 4. Processor-Datei (processor.js) erstellen, um Artillery mit Playwright zu verbinden.
- 5. Lasttest ausführen mit artillery run loadtest.yaml.
- 6. Ergebnisse analysieren im Terminal.

Damit hast du einen einfachen, effektiven Lasttest für deine Website in verschiedenen Browsern.