









© 2023 IS.Retail, Lda. Todos os direitos reservados.





# Índice de Conteúdo

1 0	)bjetivo	5
2 H	listórico de Alterações	6
3 D	ownload das ferramentas necessárias	7
	3.1 Download para sistemas Windows	7
	3.2 Download Para Sistemas Linux	7
	3.3 Transferir projeto	8
4 A	brir e configurar Katalon Studio	9
5 In	ntrodução aos testes automáticos	10
	5.1 Test Suites	10
	5.1.1 Criação de uma Test Suite	11
	5.2 Test Cases	12
	5.2.1 Criação de um Test Case	14
	5.3 Criação e adição de Keywords ao Test Case	15
	5.3.1 Adição de Keywords no Test Case	15
	5.3.2 Adicionar parâmetros à função	16
	5.3.3 Execução do Test Case	19
	5.3.4 Criação de uma Keyword	20
	5.3.5 A função setStatus	21
	5.4 Variáveis Globais	22
	5.4.1 Nomenclatura das variáveis	22
	5.4.1.1 Variáveis que interagem com elementos do Report	22
	5.4.1.2 Variáveis que são utilizadas para filtrar os resultados de um report	23
	5.4.1.3 Variáveis especiais	24
	5.4.2 Referência para definição de variáveis	25
	5.4.2.1 Tipos de dados	25
	5.4.2.2 Verificar definição do report	25
	5.4.2.2.1 Consulta das colunas do report	27
	5.4.2.2.2 Consulta dos parâmetros recebidos do report	28
	5.4.3 Perfis	29
	5.4.4 Adição de uma variável global num Test Case	31
	5.5 Objetos	33
	5.5.1 Download da ferramenta xPath Finder	33
	5.5.1.1 Google Chrome	34
	5.5.1.2 Mozilla Firefox	36
	5.5.2 Nomenclatura dos objetos	3/
	5.6 Referência para definição de objetos	39
	5.7 Uriação de objetos	39
~ ~	5.8 INTERAÇÃO COM ODJETOS	4141
6 C	onalçoes	45 
		45
	6.1.1 Adicionar instruções a estrutura	46 46
	6.1.2 Adicionar condições a estrutura	47





6.1.3 Estrutura de decisão Else If	50
6.1.4 Estrutura de decisão else	50
7 Execução De Testes em EVE	50
7.1 Construção do ficheiro zip	50
Para desencadear o processo de exportar para uma pasta zip, o Test Case, com os artefactos nece o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo	essários, 50
7.2 Importação do Test Case	57
Para desencadear o processo de importar para o EVE os artefactos exportados, o utilizador deve e os passos detalhados abaixo	executar 57
7.2.1 Visualização das variáveis	57
7.3 Criação de uma Test Suite	58
Para desencadear o processo de criação de uma Test Suite em EVE, o utilizador deve executar os detalhados abaixo	passos 58
7.3.1 Adicionar Test Cases à Test Suite	59
Para desencadear o processo de adicionar Test Cases ao Test Suite, o utilizador deve executa passos detalhados abaixo	r os 59
7.3.2 Definir o valor das variáveis adicionadas à Test Suite	59
Para desencadear o processo de adicionar Test Cases ao Test Suite, o utilizador deve executa passos detalhados abaixo	r os 59
7.4 Execução de uma Test Suite	60
Para desencadear o processo de executar uma ou mais Test Suites, o utilizador deve executar os p detalhados abaixo:	bassos 60
7.4.1 Ver resultado	61
Para desencadear o processo de verificar o resultado da Test Suite, o utilizador deve executar os p detalhados abaixo	assos 61
8 Importação De Artefactos	62





# 1 Objetivo

O presente documento apresenta a configuração e os passos necessários para executar o processo de criação de testes automáticos com ajuda de um software chamado *Katalon Studio*, o carregamento dos testes criados para o *EVE* e, por fim, a sua execução no *EVE* também.





# 2 Histórico de Alterações

Nº versão	Data da versão	Revisto por	Ação	Descrição
1.0	06/03/2023	Bernardo Matthes	Criação	Criação do documento







## 3 Download das ferramentas necessárias

A criação de testes automáticos será feita no computador pessoal de cada utilizador, com uma ferramenta chamada *Katalon Studio*. Para desencadear o processo de download e instalação do *Katalon Studio* o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

#### 3.1 Download para sistemas Windows

- 1. Abrir o link https://drive.google.com/file/d/1pioh8FLqipQAB-I71jXRzOEN-C34eBsv/view?usp=share\_link
- 2. Transferir a pasta ZIP
- 3. Extrair a pasta *ZIP* para um local à escolha do utilizador

#### 3.2 Download Para Sistemas Linux

- 1. Abrir um terminal
- 2. Executar comandos:

```
a. wget --load-cookies /tmp/cookies.txt
"https://docs.google.com/uc?export=download&confirm=$(wget --quiet
--save-cookies /tmp/cookies.txt --keep-session-cookies
--no-check-certificate
'https://docs.google.com/uc?export=download&id=1jBM7XXGCdLv6lqioncUUfu
KrSNnZxPCG' -O- | sed -rn
's/.*confirm=([0-9A-Za-z_]+).*/\\1\\n/p')&id=1jBM7XXGCdLv6lqioncUUfuKr
SNnZxPCG" -O Katalon_Studio_Linux_64-6.3.2.tar.gz && rm -rf
/tmp/cookies.txt
b. tar -xf Katalon Studio Linux 64-6.3.2.tar.gz
```

C. ./Katalon Studio Linux 64-6.3.2/katalon

Se o comando c. abriu o *Katalon Studio* sem qualquer problema, o utilizador deve ir diretamente para o capítulo <u>3.3.</u>

Caso contrário, será necessário a instalação do OpenJDK8 para que o Katalon Studio funcione corretamente.

Para desencadear o processo de instalação do *OpenJDK8* o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:





## 3.3 Transferir projeto

O *Katalon Studio* necessita de um projeto ao qual os testes que serão criados pertencem.Para desencadear o processo de transferir um projeto completamente parametrizado, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

- 1. Abrir o link <u>https://drive.google.com/file/d/1whg1T7H9r6SsTuuTKHNSn1Q8Tz5sjTLR/view?usp=share\_link</u>
- 2. Clicar no botão 🛃 para transferir o projeto
- 3. Extrair o projeto para um local à escolha do utilizador.





# 4 Abrir e configurar Katalon Studio

Para desencadear o processo de ativar o *Katalon Studio*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

- 1. Abrir o Katalon Studio
- 2. Assim que aparecer a janela de popup, clicar em Offline Activation:

Katalon Studio Activation @new-host-2	
Email	
Password	
Don't have an account? <u>Register</u>	Activate
Reset Password Offline Activation	<u>Config Proxy</u>

Product Offline Activation @new-host-2 ×
Activation Request Code KEOFN9Q8 Copy To Clipboard
1. To create activation code, please access: <u>https://www.katalon.com/activation</u>
2. Activation Code 11111111111111111111
Back Activate

**NOTA:** Dependendo da versão do Windows ou distribuição linux, podem aparecer uma ou mais janelas popup. O utilizador deve fechar todas as janelas.





# 5 Introdução aos testes automáticos

Os testes automáticos consistem de artefactos. No separador do lado esquerdo, é possível ver a árvore do projeto, também chamado de explorador, onde estão as pastas de todos diferentes tipos de artefactos.



## 5.1 Test Suites

*Test suites* é o nome normalmente utilizado para teste automático. Consistem de pequenos fragmentos chamados de *Test Cases* que são executados sequencialmente, para obter um resultado esperado.





#### 5.1.1 Criação de uma Test Suite

A criação da *Test Suite* no computador do utilizador, tem como objetivo ter uma simulação daquilo que irá correr em *EVE*. Para desencadear o processo de ativar o *Katalon Studio*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

- 1. Clicar com o botão do lado direito do rato no separador Test Suites
- 2. Selecionar a opção de menu New -> Test Suite
- 3. Dar um nome
- 4. Clicar em OK

Katalon Studio - 6.3.2-78cabfb34 - EVE_PRJ - [Location: C:\Users\35193\Desktop\EVE_PRJ]						
File Action Edit Project Debug TestOps Window Help Plugin						
	+ • 🏶 🚸	• 🔮 🔋	• 🔮 🤨 •			
Tests Explore	er					
🐲 🔹 Enter	text to search		्र वादा			
	25	$\sim$		K New X		
> 🖷 Test C	ases			Test Suite		
> 🔤 Objec	t Repository	5		1 Create Test Suite		
> 📑 Test S	uites					
> 🖴 Da	New	>	Folder	Name dummy		
> 🦰 Cł	Open	F3	Test Suite	Description		
> 🔤 Ke	Rename	F2	Test Suite Vection			
> 📩 Te	Сору	Ctrl+C	Dynamic Test Suite			
> 🛅 In:	Copy ID		51			
> 🛅 Pli	Cut	Ctrl+X		▼		
📄 сог	Paste	Ctrl+V				
	Delete	Delete				
	Refresh	F5		OK Cancel		
	Open containing folder					
				(4)		
				$\mathbf{O}$		

**NOTA:** Sempre que for pedido ao utilizador uma descrição ou *tags*, estas podem ser ignoradas, pois o seu único objetivo é para auxiliar na organização do projeto. Fica a critério do utilizador.

Assim que a Test Suite foi criada, um separador com os conteúdos da mesma irá abrir, o que quer dizer que está pronta para lhe serem adicionados *Test Cases*.





## 5.2 Test Cases

*Test cases* ou casos de teste são pequenos fragmentos de um teste maior, que podem ser reutilizados e partilhados entre vários *Test Suites.* Os *Test Cases* consistem de Variáveis, Objetos e Funções. Uma descrição detalhada acerca destes artefactos e o seu funcionamento será dada mais em diante.

**NOTA:** O *Katalon Studio* irá efetuar as ações que o utilizador faria se estivesse a fazer o teste manualmente. Como a primeira coisa que o utilizador faz assim que abre o EVE, é efetuar o Login, então a primeira ação do *Test Suite,* também deve efetuar o Login. O projeto transferido já contém um caso de teste chamado *LoginPC*. Este caso de teste deve ser utilizado como ponto de partida para todos os *Test Suites* feitos em PC.

Para abrir e explorar o caso de teste, basta abrir o separador *Test Cases* e selecionar o caso de teste *LoginPC*:

K Katalon Studio - 6.3.2-78cabfb34 - EVE_PRJ - [Location: C:\Users\35193	NDesktop\EVE	_PRJ]		
File Action Edit Project Debug TestOps Window Help Plug	gin		~	
🗎 🗃 🛛 🛨 🗣 🚸 🕞 🔮 📲	. 🔮 🔸			
Tests Explorer	🔄 🗆 🗖	🗄 LoginPC 🛛 🥌		
Enter text to search	Q¢	🕀 Add 🔻 🕓 Recent keywords	▼ 🗍 Delete 🕋 Move up 🕢	J Move down 📝 Edit tags
> 🗋 Profiles		Item	Object	Input
✓		-× 1 - eve.Eve_Functions.init	-	GlobalVariable.SPE_STR_IN_URL
E LoginPC		-× 2 - eve.Eve_Functions.setText	SPE_INP_LOGIN_USER	GlobalVariable.SPE_STR_IN_USER
> 🔤 Object Repository		-× 3 - eve.Eve_Functions.setText/	SPE_INP_LOGIN_PASS	GlobalVariable.SPE_STR_IN_PASS
> 🔄 Test Suites				
> 🖹 Data Files				
> Checkpoints				
> Keywords				
> Test Listeners				
> Tinclude				
> Plugins				
console.properties				

d	E LoginPC 🛛			
🗄 Add 🔻 🔇 Recent keywords 🔻 前 Delete 🕋 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags				
	ltem	Object	Input	Output
	-× 1 - eve.Eve_Functions.init		GlobalVariable.SPE_STR_IN_URL	
	-× 2 - eve.Eve_Functions.setText	SPE_INP_LOGIN_USER	GlobalVariable.SPE_STR_IN_USER	
	-× 3 - eve.Eve_Functions.setText4	SPE_INP_LOGIN_PASS	GlobalVariable.SPE_STR_IN_PASS	

Assim que aberto o separador, este irá mostrar uma tabela que lista todas as ações que o caso de teste irá fazer. As colunas da tabela têm o seguinte significado:

- Item Uma função que é chamada. Uma função, é a ação que Katalon Studio vai efetuar.
- Object Se a função (item) necessitar de um objeto sobre o qual executar, este é definido aqui.
- Input Se a função (item) receber parâmetros, estes são passados aqui.
- Output Se a função retornar um valor, a variável onde este será guardado é definida aqui.





Para desencadear o processo de adicionar um Test Case á Test Suite criada anteriormente, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

- 1. Clicar duas vezes na Test Suite criada
- 2. Clicar em Add
- 3. Selecionar o caso de teste a adicionar
- 4. Clicar em OK



#### O Test Case adicionado, está agora na primeira posição da Test Suite

🗉 *du	immy	X					
►E	xecutio	n Information					
+	🕂 Add  前 Delete 🔿 Move Up 😺 Move Down						
Ente	r text to	search					
0	No.	ID					
(	1	Test Cases/LoginPC					
_							





**NOTA:** Sempre que uma asterisco se encontrar ao lado do nome do separador, quer dizer que existem alterações que ainda não foram gravadas:

🗐 *dui	mmy ک	3				
Cution Information						
d 🗍 Delete 🔿 Move Up 😺 Move Down						
Enter	text to	search				
0	No.	ID				
	1	Test Cases/LoginPC				

Para gravar as alterações efetuadas, o utilizador deve utilizar o atalho CTRL + S

#### 5.2.1 Criação de um *Test Case*

Para desencadear o processo de criar um novo *Test Case*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

- 1. Clicar com o botão do lado direito do rato no separador Test Cases
- 2. Selecionar a opção de menu  $NEW \rightarrow Test Case$
- 3. Dar um nome ao novo *Test case*
- 4. Clicar em OK







Assim que o Test Case foi criado, um separador com as ações do mesmo irá abrir, o que quer dizer que está pronto para lhe serem adicionados *Keywords*.

## 5.3 Criação e adição de Keywords ao Test Case.

Anteriormente, foi mencionado que um dos artefactos existentes num Test Case são as funções. O termo utilizado no *Katalon Studio* é *Keywords*. Existem vários tipos de Keywords, no entanto, para a utilização deste sistema de testes automático, apenas dois tipos são relevantes:

- WebUl Keyword Funções já existentes no Katalon Studio;
- Custom Keyword Funções criadas pelo utilizador.

#### 5.3.1 Adição de Keywords no Test Case

Para desencadear o processo de adicionar funções ao *Test Case*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

- 1. Clicar na seta ao lado do botão Add
- 2. Selecionar a opção de menu Custom Keyword





Katalon Studio - 6.3.2-78cabfb34 - EVE_PRJ - [Location: C:\Users\35193\Desktop\EVE	
File Action Edit Project Debug TestOps Window Help Plugin	(1)
Tests Explorer	E olaMundo 🛛
Enter text to search Q C	🕂 Add 🔻 😓 Recent keywords 👻 🗻 Delete 👚 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags
<ul> <li>Profiles</li> <li>Test Cases <ul> <li>CloginPC</li> <li>olaMundo</li> </ul> </li> <li>Object Repository</li> <li>Test Suites</li> <li>Data Files</li> <li>Checkpoints</li> <li>Checkpoints</li> <li>Checkpoints.groovy</li> <li>Test Listeners</li> <li>Include</li> <li>Plugins</li> <li>console.properties</li> </ul>	Web UI Keyword     Object     Input       Mobile Keyword     2       Cucumber Keywords     2       Web Service Keyword     2       Call Test Case     2       Decision-making Statements     2       Looping Statements     3       Branching Statements     3       Exception Handling Statements     4       Method     4
Keywords Browser E Properties	
Enter text to search	
> Built-in Keywords	🔭 Manual 📓 Script 🗶 Variables  Variables (Script mode) 🔊 Integration 🗮 Properties

Será adicionado uma linha com a função alfabeticamente maior

- 1. Clicar na função acabada de criar
- 2. Clicar no quadrado no lado direito da coluna
- 3. Escolher função pretendida da lista





/⊞ *olaMundo ⊠					
🕂 Add 🔻 🔇 Recent keywords 👻 🗍 Delete 🕋 Move up 😺 Move down 📝 Ed	lit tags				
Item Obje	Input				
-× eve.Eve_Functions.printMessage	0				
eve.Eve_Functions.clickOnMenuButton					
eve.Eve_Functions.getResultTableDataFromRow					
eve.Eve_Functions.getTableDataFromRow					
eve.Eve_Functions.goToParameters					
eve.Eve_Functions.init					
eve.Eve_Functions.printMessage					
eve.Eve_Functions.searchForProcess	2				
eve.Eve_Functions.selectOperator	<b>_</b> )				
eve.Eve_Functions.setStatus					
eve.Eve_Functions.setText					
eve.Eve_Functions.setTextAndDownTab					
eve.Eve_Functions.setTextAndEnter					
eveleve_Functions.setTextAndTab					
eve.Eve_Functions.verifyStringDifferent					
eve.Eve_Functions.verifyStringEqual					

Assim que selecionada a função, a linha na tabela será atualizada, e está pronta para receber parâmetros.

#### 5.3.2 Adicionar parâmetros à função

Se a coluna *Input* da linha acabada de adicionar não tiver vazia, quer dizer que existem parâmetros que devem ser passados à função. Para abrir a janela dos parâmetros, o utilizador deve clicar na coluna *Input* da função adicionada:

E olaMundo 🛛										
🗄 Add 🔻 🔇 Recent keywords 👻 前 Delete 🕥 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags										
ltem	Object	Input	Output							
-× 1 - eve.Eve_Functions.printMessage		""; D								
		1								
	C									
	$\sim$									





Assim que aberta a janela, esta irá mostrar uma tabela que lista todos os parâmetros que a Keyword recebe. As colunas da tabela têm o seguinte significado:

lo.	Param Name	Param Type	Value Type	Value	
	message	String	String		
	args	Object[]	List	0	

- Param Name O nome do parâmetro.
- **Param Type** O tipo de dados do parâmetro.
- Value Type O tipo do valor que será passado ao parâmetro.
- Value O valor que será atribuído ao parâmetro.





Neste momento, a função imprime o valor que está no parâmetro *message*. Para alterar o valor, o utilizador deve clicar na coluna *Value* da linha que pretende modificar, e escrever o novo valor.

K Inpu	t				×
No.	Param Name	Param Type	Value Type	Value	
[1	message	String	String	"Ola Mundo!!"	
2	args	Object[]	List	0	
-			$ \land $		_
		(1)	•		_
					_
-					
-				27	
				V	
				OK Cancel	

Ao clicar **OK**, a janela será fechada, e é possível verificar que o valor do parâmetro foi alterado para o que o utilizador escreveu:

telaMundo ⊠										
🕂 Add 🔻 🔇 Recent keywords 🔻 📆 Delete 🕋 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags										
Item	Object	Input	Output							
→ 1 - eve.Eve_Functions.printMessage		"Ola Mundo!!"; []								
	•									





#### 5.3.3 Execução do Test Case

*Test Cases* podem ser corridos diretamente, sem Test Suite associada. Isto é muito útil na altura de fazer debug. Para desencadear o processo de executar um *Test Case*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

- 1. Clicar no botão 🕨 para executar o teste.
- 2. Abrir a consola, para observar a execução do teste.

Nota: É possível que o Katalon Studio congele durante uns segundos antes da execução de um teste.

Katalon Studio - 6.3.2-78cabfb34 - EVE_PRJ - [Location: C:\Users\35193\Desktop\EVE_PRJ]					– 0 ×
File Action Edit Project Debug TestOps Window Help Plugin					
💾 🗎   🕂 • 육 🚸 •   🥮 🖺 •   🥮 💾 •				≻ ► ▼ 🕷 ▼ 🔲 🗖 default ▼	📅 Keyword 🐐 Debug 🛛 🚺 💟 🔵 🎽 Plugin Store 🕚
🖉 🚪 Tests Explorer 📃 😫 🖓 🖓	⊞ olaMundo ⊠				😗 Help 🖓 🗖 👼
🖹 🐹 🔻 Enter text to search Q (C)	🛞 Add 👻 🛞 Recent keywords 👻 💼 I	Delete 💿 Move up 🤳 Move dow	n 📝 Edit tags		🕀 Add to test suite 🔹 🤤 View Execution History
> Profiles	Item	Object	Input	Description	6
> 📇 Test Cases		,	"Ola Mundo!!"; []		La.
> 🤤 Object Repository			(1)		
> 🔚 Test Suites					
> 🖴 Data Files			<u> </u>		
> Checkpoints					
> 🤮 Keywords					
> Test Listeners					
> 🛅 Include					
> The Plugins					
Console.properties					
	Manual (/> Script 3" Variables (/> Varia	ables (Script mode)	E Properties		
	Problems Console 🔤 Log Viewer				
	No consoles to display at this time.				
		2			

Se tudo foi bem executado, o resultado da consola deveria ser idêntico seguinte:

😰 Problems 🛛 🗉 Console 🞬 Log Viewer 📮 Console	
<terminated> TempTestCase1678719837426 [Katalon] C:\Users\35193\Desktop\Katalon_Stud</terminated>	dio_Windows_64-6.3.2\jre\bin\javaw.exe (13/03/2023, 15:03:57)
SLF4J: The requested version 1.7.16 by your slf4j binding is not com	patible with [1.6]
SLF4J: See http://www.slf4j.org/codes.html#version_mismatch for furth	her details.
2023-03-13 15:03:58.558 INFO c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor	
2023-03-13 15:03:58.558 INFO c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor	- START Test Cases/olaMundo
2023-03-13 15:03:58.831 DEBUG testcase.olaMundo	<ul> <li>- 1: eve.Eve_Functions.printMessage("Ola Mundo!!", [])</li> </ul>
Ola Mundo!!	
2023-03-13 15:03:58.835 INFO k.k.c.m.CustomKeywordDelegatingMetaClas	ss - eve.Eve_Functions.printMessage is PASSED
2023-03-13 15:03:58.835 INFO c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor	- END Test Cases/olaMundo





#### 5.3.4 Criação de uma Keyword

O *Katalon Studio* e, consequentemente, os testes automáticos, são todos escritos na linguagem de programação Groovy, que é uma variação da linguagem Java. Isto quer dizer que as *Keywords* também são escritas em Groovy. Como Java é uma linguagem de programação orientada a objetos, os métodos têm que pertencer a uma classe que em si pertence a um pacote.

Para desencadear o processo de aceder à classe, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

- 1. Expandir o separador *Keywords*
- 2. Expandir o separador eve, que é o pacote
- 3. Clicar duas vezes na ficheiro Eve\_Functions.groovy







O Katalon Studio irá abrir um separador, que contém um editor de texto com a classe. Aqui estão escritas todas as custom Keywords. A seguir apresentada, está a sintaxe recomendada para criar uma nova função:

```
/**
    * A function that shows how custom Keywords should be written
     * @param arg1 : The first String
     * @param arg2 : The second String
     */
   @Keyword
    def functionName(String arg1, String arg2){
        printMessage("Running functionName now");
        try{
            //Instruction
        }
        catch (Exception e){
            setStatus(1, "Failed to execute function with parameters %s and %s", null)
        }
    }
}
```

Na altura de executar testes no EVE, é possível guardar o *Stack Trace* do teste. O *Stack Trace* é algo parecido à <u>figura</u> encontrada no capítulo <u>6.3.3</u>. No caso do teste falhar e ser necessário ler o *Stack Trace*, é útil encontrar mensagens que indiquem a função que tentou e se falhou ou não. Daí o bloco *try catch* que tenta executar as instruções que estejam incluídas lá dentro, e apanha qualquer erro chamando a função *setStatus*.

#### 5.3.5 A função setStatus

Independentemente do *Test Suite* que esteja a ser construído, este termina sempre com o estado 0, quando passa, e 1 quando falha. A função setStatus tem como objetivo colocar o estado do teste para um destes valores, com uma mensagem que irá aparecer no final a dizer o que correu bem ou mal.

ATENÇÃO: Independentemente do estado, esta função vai terminar a execução do teste. É importante apenas chamá-la em casos onde o teste deve mesmo terminar.





#### 5.4 Variáveis Globais

Um teste pode e deve conter variáveis para puder ser executado com vários valores de modo a que possa ser reutilizado e para poderem ser testados vários cenários. O único tipo de variáveis relevantes são as variáveis globais.

#### 5.4.1 Nomenclatura das variáveis

As variáveis têm uma nomenclatura muito específica, com o objetivo de prevenir nomes repetidos e também para deixar bem claro qual o tipo da variável, se o valor é introduzido pelo utilizador ou se é retirado de um objeto no EVE, se esta é utilizada em algum Report e, se sim, em qual. Existem 3 nomenclaturas possíveis:

#### 5.4.1.1 Variáveis que interagem com elementos do Report

## TIPO-DADOS \_ [IN ou OUT] \_ CÓD-REPORT \_ LINHA \_ COLUNA

Esta nomenclatura é indicada para variáveis cujo valor é inserido ou retirado de um elemento pertencente a um Report.

#### EXEMPLO: NUM\_OUT\_RAPLOG2030\_5\_95

- NUM Indica que é um número
- OUT Indica que o valor será retirado de um objeto de um Report
- RAPLOG2030 Indica o Report de onde o valor será retirado
- **5** Indica a linha onde o objeto se encontra
- 6 Indica a coluna onde o objeto se encontra

Ao verificar a definição do Report, é possível entender que esta variável vai guardar o valor do Stock teórico no Report RAPLOG2030 da transação AL004:

Lista de Contentores em Arma	azém		
AL004 2023-03-14, 11:24	☆		
Armazém: 5401 AZAMBUJA N/P			
Artigo:		UM:	
			_
Stock Teórico Stock Físico	o Lista		-1_
Stock Teórico Stock Físico Tipo de Stock:	o Lista	Cálculo Stock Exit.:	-1^
Stock Teórico     Stock Físico       Tipo de Stock:     Distribuição	o Lista	Cálculo Stock Exit.: Existencia	
Stock Teórico Stock Físico Tipo de Stock: Distribuição Tipo Espaço:	D Lista	Cálculo Stock Exit.: Existencia	-1_
Stock Teórico Stock Físico Tipo de Stock: Distribuição Tipo Espaço: Picking	o Lista	Cálculo Stock Exit.: Existencia	
Stock Teórico Stock Físico Tipo de Stock: Distribuição Tipo Espaço: Picking Exist.Teor.:	Disp.Teor.:	Cálculo Stock Exit.: Existencia Exist.Teor2:	





#### EXEMPLO: STR\_IN\_RAPDMS0522\_4\_50

- STR Indica que é um texto
- IN Indica que o valor será inserido num objeto de um Report e definido pelo utilizador
- RAPDMS0522 Indica o Report de onde o valor será inserido
- 4 Indica a linha onde o objeto se encontra
- 50 Indica a coluna onde o objeto se encontra

Ao verificar a definição do Report, é possível entender que o valor desta variável será inserido no campo Validade Total no Report RAPDMS0522 da transação AD014:

Lista de Artigos / Cria Artigo AD014 2023-03-14, 11:38	
Cabeçalho Validade Mínima Permitida Classes Logísticas	
Artigo:*	Tipo Validade:
Tipo Artigo:*	~
Validade Total: 0	

#### 5.4.1.2 Variáveis que são utilizadas para filtrar os resultados de um report

## TIPO-DADOS \_ [IN ou OUT] \_ CÓD-REPORT \_ PARÂMETRO

Esta nomenclatura é indicada para indicar o valor de um parâmetro que o Report pretendido recebe

#### EXEMPLO: STR\_IN\_RSYAPL3150\_GIRS

- STR Indica que é um texto
- IN Indica que o valor será inserido num objeto de um Report e definido pelo utilizador
- RSYAPL3150 Indica o Report de onde o valor será retirado
- GIRS Indica o parâmetro que está a ser procurado

Ao verificar os parâmetros recebidos do Report, é possível entender que o valor desta variável será inserido no campo "Estado Da Volta" do ecrã de parametrização da transação **SAS43**:

			/	
		~ 3	5	
Estado da Volta:				
				<ul> <li>Memória de parâmetros ativa Desativar</li> </ul>
	Estado da Volta:	Estado da Volta: 🛛 🗸 🗸	Estado da Volta:	Estado da Volta:





#### 5.4.1.3 Variáveis especiais

## SPE \_ TIPO-DADOS \_ [IN ou OUT] \_ DEFINIDO \_ PELO \_ UTILIZADOR

Esta nomenclatura é indicada para variáveis, cujo objeto no qual o valor será inserido/retirado não pertence a nenhum Report.

#### EXEMPLO: SPE\_STR\_IN\_LOGIN\_USER

- SPE- Indica que esta variável é especial
- STR Indica que é um texto
- IN Indica que o valor será inserido num objeto é definido pelo utilizador
- USER Uma descrição definida pelo utilizador. Deve ser o mais clara possível

Ao observar a variável, é possível entender que contém o utilizador com qual o Katalon Studio irá efetuar o login no início do teste





#### 5.4.2 Referência para definição de variáveis

#### 5.4.2.1 Tipos de dados

Apenas são utilizados três tipos de variáveis:

- STR Para textos
- NUM Para números que podem conter valores decimais separados por um '.'
- ARR Para listas

#### 5.4.2.2 Verificar definição do report

A definição do report contém, para além de outras coisas, as linhas e colunas de cada objeto contido no mesmo. Para verificar a definição do report, devem ser seguidos os seguintes passos:

- Abrir uma transação à escolha do utilizador
- Clicar no botão D para abrir a janela de o *trace*.
- Copiar o código do report da janela do trace.

Menu, códig	to breve Q	Ģ				⊡√≓ IsRetail	- DEV 🔞 💷 🕀
合 Transfo	rmações Simples ×	Trace - Transformações Simples / Lista de Definiçõ	es de Transforma	ção Simples		$\sim$	
Lista de Defin	ições de Transformação Simples	Acção: AAPDMS0770 Report: RAPDMS0770 🔅				(1)	
# 2	20-00-14, 12.02 A	67					
Código	Transformação	Tipo de Transformação	$\frown$	Quant. Inteiro	UM Inteiro	Clas.UM.Part.Igual	UM.Part.lg
BAN01	BANANAS	Lista Técnica de Materiais	(2)	1	Caixas	Sim	Não
TR01	Transformação Teste	Lista Técnica de Materiais	$\bigcirc$	1	Caixas	Não	Sim

- Abrir o menu Dicionário Reports Reports SR003
- Clicar no botão a para ir para o ecrã de filtros.

Reports x																[7
Lista de Reports SR003 2023-03-15, 09:1	6 ★	6ð	+	ı	đ	<b>1</b>	T.	۲	ŶŶ		0	:=	2	*	C	≔
Lista # 20 de 1000 ୍ର ୧୨୦ (1) 🔒													2	4	é	ü (#
Código	Report								1	Гіро				N.Li	inhas	
RSYAPL0010	Lista de Códigos dos Lados								1	Normal				0		
RSYAPL0011	Visualiza Código do Lado								I	Normal				0		
RSYAPL0012	Cria Código do Lado								I	nput 1	Linha			0		
RSYAPL0014	Cópia do Código do Lado								I	nput 1	Linha			0		
														-		





	•	Colocar o código o Primir <i>Enter</i>	lo report no p	orimeiro cam	00.							
	俞	Reports ×										
	Lista	de Reports										
	SRU	<b>JU3</b> 2023-03-15, 09:16 ★			•							
	Filtro	Colunas			$\checkmark$							
					LS							
		Report:	Começa por 🗸	RAPDMS0770								+
		Descrição:	×									+
		Tipo Report:										$\sim$
					Memória de p	arâmetros ativa 🛙	Desativa	ır				
	•		t que está lie	tada								
	•	Selecional o repor	i que esta lis	lauu								
	â	Reports ×										
	Lista	a de Reports										
	SR	003 2023-03-15, 09:21	*				69	+	P	Ð	F	۲
	List	ta										
#	1	<sup>ψ</sup> γψ (1)										
✓	Có	digo	Report	t								
✓	RA	PDMS0770	Lista d	e Definições de T	ransformação Simpl	les						
ſ												





5.4.2.2.1 Consulta das colunas do report

Para consultar as colunas de um report, devem ser seguidos os seguintes passos:

• Clicar no botão 🚺 para a lista de colunas do report.

		Reports ×												
L	ista de F SR003	Reports 3 2023-03-15, 09:28 ★		69	+	Ø	đ	F	۲	ķ٩		0	:=	ß
# 1	မှန် (1	.)								5				
	Código Report		Report								Тіро	•		N
✓	RAPDM	IS0770	Lista de Definições de Transformação Simples								Norr	nal		0

A tabela que será mostrada, contém as colunas e linhas de cada elemento do report.

Lista de F SR003	Reports / Lista de Colunas do 2023-03-15, 09:36 🔂	Report				68 + 1 🗐
<b>Report:</b> RAPDMS Simples	0770 Lista de Definições de T	ransformação				
<b>#</b> 14 \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\						
Coluna	Descrição	*Área	*Nível	*Linha 🗸	*Seq	*Comp
10	Código	Detalhes 🗸	L01 V	1	1	10
20	Transformação	Detalhes $\checkmark$	L01 ~	1	11	50
30	Tipo de Transformação	Detalhes 🗸	L01 ~	1	21	2
50	Quant. Inteiro	Detalhes 🗸	L01 ~	1	31	8
40	UM Inteiro	Detalhes 🗸	L01 ~	1	41	3
130	Clas.UM.Part.Igual	Detalhes 🗸	L01 ~	1	51	1
140	UM.Part.Igual	Detalhes 🗸	L01 V	1	61	1





5.4.2.2.2 Consulta dos parâmetros recebidos do report.

Para consultar os parâmetros que um report recebe, devem ser seguidos os seguintes passos:

• Clicar no botão 🛱 para a lista de parâmetros que o report recebe

Lista de Reports SR003 2023-03-15, 09:28 ★		69	+	Ø	đ		দ্য
<b>#</b> 1 \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\						5~	
✓ Código	Report					/	
RAPDMS0770	Lista de Definições de Transformação Simples						

A tabela que será mostrada, contém os parâmetros que o report recebe. Apenas deve ser copiado o código e não a descrição.

Lista de Reports / Lista de Parâmetros de Recepção		
SR003 2023-03-15, 09:54 F		
<b>Report:</b> RAPDMS0770 Lista de Definições de Transformação Simples		
# 2 \\\(\)(1)		
*Parâmetro	Obrigatório	Coluna
TRNS - Transformação	NÃO	10 - Código
TRNT - T.Transformação	NÃO	30 - Tipo de Transformação





## 5.4.3 Perfis

As variáveis globais são definidas em perfis. Um perfil é um repositório que gere as variáveis lá registadas, guardando os seus valores, e disponibiliza as mesmas aos testes que estejam a ser executados. O perfil que deve ser utilizado deve ser sempre o que tem o nome *default* que já vem com o projeto.

**NOTA:** Tal como a Test Suite, o perfil está a ser editado com o intuito de simular a execução que irá acontecer em EVE. Quando essa altura chegar, será gerado um perfil com todas as variáveis.

Para abrir o perfil default, devem ser seguidos os seguintes passos:

- Expandir o separador *Profiles*
- Clicar duas vezes no perfil default

【 Katalon Studio - 6.3.2-78cabfb34 - EVE_PRJ - [Location: C:\Users\35193\Desktop\EVE_PRJ]								
ile Action Edit Project Debug TestOps Window Help Plugin								
🗎 📄 🛨 - 🏶 🚸 - 🛛 🔮 [								
🕫 📔 Tests Explorer 🛛 📄 🔁	S default ⅔							
Enter text to sea	🕂 Add 📝 Edit 前 Delete 🗐 Clear 🕥 Move Up 😺 Move Down							
V Profiles	Name Value							
🔉 default	SPE_STR_IN_URL "							
> 🔚 Test Cases	SPE_STR_IN_USER "							
> 🔤 Object Repositor	SPE_STR_IN_PASS "							
> 🔄 Test Suites								
> 🖻 Data Files 🛛 🕘 🔪	~							
> 🔄 Checkpoints								
> 🤤 Keywords								
> Test Listeners								
> 🛅 Include	(3)							
> E Plugins								
console.properties								

O separador que será aberto contém três variáveis, que pertencem ao *Test Case LoginPC*. A tabela contém duas colunas relevantes:

- Name Onde o nome da variável é escrito.
- Value Abre uma janela onde o tipo da variável e o seu valor podem ser definidos.

**NOTA:** Uma Test Suite apenas pode ter um perfil associado. Por esse motivo, todas as variáveis de todos os Test Cases incluídos na mesma, devem estar registadas aqui.





Para criar uma nova variável, devem ser seguidos seguintes passos:

- Clicar no botão Add
- Dar um nome à variável
- Definir o tipo de dados
- Definir o valorClicar em Ok

Name	Value Type	Value	Description
SPE_STR_IN_CUMPRIMENTO	String	"Bom dia"	
	String Number Boolean Null Test Data Value Test Data Range List Map	2	OK Cancel

A variável criada ficará registada no perfil e pronta a ser utilizada:

🛚 default 🛛	
🕂 Add 📝 Edit 🟢 Delete 🗐 Cl	ear 🕥 Move Up 👃 Move Down
Name	Value
SPE_STR_IN_EVE_URL	п
SPE_STR_IN_LOGIN_USER	п
SPE_STR_IN_LOGIN_PASS	п
SPE_STR_IN_CUMPRIMENTO	'Bom dia'
▼	





#### 5.4.4 Adição de uma variável global num Test Case

Para adicionar uma variável a um Test Case, devem ser seguidos os seguintes passos:

- Abrir os parâmetros de uma Keyword
- Selecionar o parâmetro pretendido
- Alterar o tipo de dados para Global Variable

em —×	1 - eve.Eve_Functi	ons.printMessage		"Olá Mundo!"; []		Outpu
Inpu	ıt		-		×	
No.	Param Name	Param Type	Value Type	Value		
1	message	String	String			
2	args	Object[]	String Variable Global Variable Test Data Value Binary Method Call Property Keys			

- Escolher a variável pretendida
- Clicar em OK





No.	Param Name	Param Type	Value Type	Value	
1	message	String	Global Variable		
2	args	Object[]		SPE_STR_IN_EVE_URL SPE_STR_IN_CUMPRIMENTO SPE_STR_IN_LOGIN_PASS SPE_STR_IN_LOGIN_USER	
				$\bigcirc$	
				27	

Correndo o Test Case "olaMundo" novamente, a mensagem olá mundo é substituída pelo valor atribuido à variável SPE\_STR\_IN\_CUMPRIMENTO:

```
SLF4J: The requested version 1.7.16 by your slf4j binding is not compa
SLF4J: See http://www.slf4j.org/codes.html#version_mismatch for furthe
2023-03-15 11:29:43.522 INFO c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor
2023-03-15 11:29:43.524 INFO c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor
2023-03-15 11:29:43.812 DEBUG testcase.olaMundo
Bom dia
2023-03-15 11:29:43.908 INFO k.k.c.m.CustomKeywordDelegatingMetaClass
2023-03-15 11:29:43.909 INFO c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor
```





## 5.5 Objetos

Os objetos são os elementos HTML que estão presentes no EVE. Para o Katalon Studio puder interagir com um objeto, uma referência ao mesmo tem que ser criada.

Para verificar os objetos que o projeto já contém, devem ser seguidos os seguintes passos:

- Expandir o separador Object Repository
- Expandir a pasta EVE
- Clicar duas vezes no objeto.

K к	atalon Studio - 6.3.2-78cabfb34 - EVE_PRJ - [Location: C:\Users\35193\Desktop\EVE_P	RJ]		
File	Action Edit Project Debug TestOps Window Help Plugin			
E	📄 📔 🛨 🗣 🚸 📲 🔮 🔮 📲 👻			>_   • •
8	Tests Explorer 📄 🔄 🗖 🗖	SPE_INP_LOGIN_USER 🛛		
-	\Xi 🔻 Enter text to search Q 🗘	🔻 Settings		
⊞	> 🗇 Profiles	Have parent object?		🗌 Use relative
	> I Test Cases	O No V		Image
	V 🔄 Object Repository	O Parent iframe	Browse	
	~ 🖿 EVE 🥌 🦳	◯ Shadow Root Parent	Browse	
	SPE_INP_LOGIN_PASS	Selection Method 👔 💿 XPath 🔿 Attributes 🔿 CSS		
	SPE_INP_LOGIN_USER			
	> 🔚 Test Suites	Selected Locator		
	> 🚍 Data Files	Selected Locator //selected.locator //selected.loca		
	> 🗠 Checkpoints	/ http://doc.org/ doc.org/ doc.org/ doc/ doc/ doc/ doc/ doc/ doc/ doc/ doc		
	> 🔤 Keywords 🛛 🕻 🕉 🕽			
	> Test Listeners			
	> Enclude			
	> Plugins			

Será aberto um separador que contém vários controlos. No entanto, os únicos controlos relevantes são:

- O botão de rádio XPath
- A caixa de input Selected Locator

Selection Method 🕜	♥ XPath ○ Attributes ○ CSS
Selected Locator	31/div/div/div/div/div/div/div/div/div/31/div/div/div/21/div/div/input
/ ntmi/ body/ div[3]/ div[.	3)/ div/ div/ div/ div/ div/ div/ div/ div

O método de seleção é a maneira que o katalon Studio vai utilizar para encontrar elementos no EVE. Como o EVE é uma página web dinâmica é importante utilizar o método de seleção *XPath* pois esse irá sempre manter-se.

#### 5.5.1 Download da ferramenta xPath Finder

Para facilitar a pesquisa de XPath de elementos, é necessária a instalação de uma extensão para o browser.





#### 5.5.1.1 Google Chrome

Para instalar e configurar o plugin no Google Chrome, devem ser seguidos os seguintes passos:

- 1. Abrir o link <u>https://chrome.google.com/webstore/detail/xpath-finder/ihnknokegkbpmofmafnkoadfjkhlogph</u>
- 2. Clicar no botão instalar
- 3. Clicar em adicionar extensão

chrome web store	Adicionar "xPath Finder"?	*
Página Inicial > Extensões > xPath Finder	Ler e alterar todos os seus dados em todos os Websites           Adicionar extensão         Cancelar	
xPath Finder ♀ Em Destaque ★★★★★ 33 ①   Ferramen	tas do Programador   60 000+ utilizadores	Instalar
Vista geral Prát	icas de Privacidade Criticas Suporte	Relacionados

- Clicar no botão 🛸 para abrir a lista de extensões.
- Clicar no botão 📮 para anexar a extensão na barra de tarefas

	6	2 🖈 🌲 🗐	🗖 💽 🗄
	Extensões	× 🔨	
• -	<b>Não é necessário acesso</b> Estas extensões não precisam de ve informações neste site.	er nem de alterar	1
	xPath Finder	₽ <b>←</b>	2)
Remover do Chro	🕸 Gerir extensões		





- Clicar com o botão do lado direito do rato no ícone da extensão
- Clicar na opção de menu *Opções*

		~	—	ð
	S 🖻 🖈 🔳	*		٠
	xPath Finder	X		
	Não é possível ler nem alterar os dados do site.			
	Opções		$\left( 1 \right)$	)
	Remover do Chrome		Ċ	, 
	Soltar	1		
	Gerir extensão	$\boldsymbol{\Lambda}$		
_	Ver autorizações da Web	6		
do Chrom	Inspeccionar pop-up	C		

Assim que aberto o popup das opções, devem ser seguidos os seguintes passos:

- De-selecionar o campo Short ID 's...
- Clicar no botão Save Options





xPath Finder	×
Highlight elements:	
Auto copy to clipboard:	✓
Short ID's: eg. //*[@id="logo"]	
Xpath box align:	Bottom left 🗸
Keyboard shortcut:	CTRL+SHIFT+ U
Shortcut is editable only in Firefox ver letters allowed, please remember that shortcuts.	sion of extension. Only A-Z capital you can't override browser default

5



• Abrir o link ://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/xpath\_finder/

Save options

- Clicar em no botão Add to Firefox
- Clicar em adicionar extensão

	Firefox Add-ons Blog	Extension Workshop 2	Developer I	Adicionar xPath Finder? Es	ta extensão terá permiss	ão para:
		Q Find add-	ons	Aceder aos seus dados em Saber mais	todos os sites	
			_		Adicionar	<u>C</u> ancelar
	<b>7,197</b> Users	<u>39</u> <u>Reviews</u>	<b>★ ★ ★ ★</b> 4.1 Star	r 🔶 'S	5	
	<u>5</u> ★ ■ <u>4</u> ★ ■					
	<u>3</u> ★ 2 ★ 1 ★					
rust it before installing.		(1)				
Add to Firefox	4					

- Clicar com o botão do lado direito do rato no ícone da extensão
- Clicar na opção de menu Gerir Extensão





		(.		- • ×
			_ ☆	ຍ ≡
Firefox Add-ons Blog	Extension Workshop 2	Developer Hub 🗗	Log in	G <u>e</u> rir extensão
, i i i i i i i i i i i i i i i i i i i				Remo <u>v</u> er extensão
	Q Find add-	-ons		Rep <u>o</u> rtar extensão
				′ A <u>f</u> ixar na barra de ferramentas
		(2		Barra de <u>m</u> enu
7,197	39	***		<u>B</u> arra de ferramentas de marcadores
Users	Reviews	4.1 Stars		Personalizar barra de <u>f</u> erramentas
5		24	<u>+</u>	
4 🔶 📒		4	1	
3 🔶 📒		4	1	
2 🔶 📒		3	3	
1 🖈 💻		4	1	

Assim que aberta a página das opções de extensão, devem ser seguidos os seguintes passos:

- Abrir o separador *Opções*
- De-selecionar o campo Short ID 's...
- Clicar no botão Save Options

		Encontrar mais extras	Pesquisar addons.mozilla.org	م
Secomendações			)	\$
f Extensões	xPath Finder Click on any eleme	, the xPath	(	•••
Temas	Detalhes Opções F	Permissões		
Plugins	Highlight elements: Auto copy to clipboard: Short ID's: eg. //*[@id="logo"] Xpath box align: Keyboard shortcut: Shortcut is editable only in Firefor override browser default shortcut	Bottom left V CTRL+SHIFT+ U Reset x version of extension. Only A-Z of 3	2 capital letters allowed, please remember that	it you can't





#### 5.5.2 Nomenclatura dos objetos

Um objeto deve ter, quando possível, <u>o mesmo nome da variável</u> que irá interagir com ele, seja para inserção ou para leitura do valor da mesma. Para outros elementos ou elementos especiais existem duas nomenclaturas possíveis:

# [TIPO\_ELEMENTO] \_ REPORT \_ DESCRIÇÃO

Esta nomenclatura destina-se a botões, opções que apenas existam em menus de contexto ou objetos que estejam em reports específicos que não se conformam com o padrão.

#### EXEMPLO: BTN\_RAPDMS0520\_FILTER

- **BTN** Indica que é um botão
- RAPDMS0520 Indica o Report onde este botão se encontra
- FILTER Indica que é o botão que abre o ecrã de parametrização

Lista de Artigos AD014 2023-03-15, 22:46 太	69	+	I	1		96) 1963	몲	88 88	ba _ °≎	C	:=

Lista

# SPE \_ [TIPO\_ELEMENTO] \_ DEFINIDO \_ PELO \_ UTILIZADOR

Tal como as variáveis, pode haver casos de objetos que sejam especiais, não fazendo parte de nenhum report. Esta nomenclatura é destinada a esse tipo de objetos.

#### EXEMPLO: LBL\_HEADER\_EVE\_INSTALLATION

- LBL Indica que é uma label
- **HEADER\_EVE\_INSTALLATION** Indica que está no cabeçalho e que mostra a instalação do EVE onde o utilizador se encontra

Ξ	Menu, códige	o breve		Q [7			≡v≓ I	sRetail - DEV	Ø	L)	₽ <sup>4</sup>	≡,	Ç®	i (	8
							T	1							
	-		-		141144 (a)	-	-	-							
	101100		11110												





#### 5.6 Referência para definição de objetos

Existem de momento nove tipos de objeto válidos:

- BTN para botões
- LBL para labels
- TBL para tabelas
- *INP* para inputs
- CHK para checkboxes
- DRP para droplists
- OTH para outros

**NOTA:** Tendo em conta que o EVE está em constante desenvolvimento, é possível que seja criado uma funcionalidade com novos controlos que não estavam previstos. O tipo *OTH* serve precisamente para estes casos.

## 5.7 Criação de objetos

Para criar um objeto devem ser seguidos os seguintes passos:

- Clicar com o botão do lado direito na pasta EVE
- Selecionar a opção de menu NEW → Test Object







Assim que aparecer a janela:

- Dar um nome ao objeto
- Clicar no botão OK

Kew New			X
Test Object			
1 Create Te	st Object		
Name B	N_RINADM0010_LOG		
Description			
			-
		OK Canc	el

- Clicar no ícone do Xpath Finder
- Clicar no elemento pretendido
- Clicar no ícone do Xpath Finder novamente

Menu, códi	igo breve	Q [7				IsRetail - DEV [රි	u 🔉 🆉	, tê	i
合 Trabal	hos x							3	[
ista de Traball	hos								
2023-03-15, 2	23:22 🕁					62 6 57	₿ 🙂	°C 🕈	:=
							5		
						0	<b>/</b>		
a statute of				Sec.		( 2	)		
	an front front	1							
		[	Sec. Crayle	-	-	Sale Tax	Tanga Ban	2	
	National Control of Co	[	 See Traple	<b>See 1999</b>	1000, 1000 10 - 10 - 10	100 10 10 17 10 10	herge bas	-	
North Control of Contr	Elli Tenni Tenni Tenni Calification Califica				1000 ( 1000 100 - 100 - 100	<b>100 - 100</b>	<b>Verge Son</b> 20 - 20 - 20		- 1
	CO Denne 1 Denne Testaller Person "Indensitier" Control den statent Control den statent						<b>Verge Los</b> 00 - 00 - 00 00 - 00 - 00		- 1 -

O xpath do elemento foi automaticamente copiado para a área de transferência do utilizador.





Para adicionar o xpath ao objeto devem ser seguidos os seguintes passos:

- Selecionar o método seleção Xpath
- Colar o xPath copiado na caixa de texto Selected Locator
- Utilizar o atalho CTRL + S para gravar as alterações

O Parent iframe	Browse
O Shadow Root Pare	Browse
elected Locator	
/html/body/div[3]/div/div/div/div/div/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/header/div[1]/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/div[2]/div/section/div/section/div/section/div/section/div/section/div/section/div/section/div/section/div/section/div/section/div/section/s	iv[1]/div[3]/div/button[5]/span[1]

#### 5.8 Interação com objetos

Para um melhor entendimento da interação com objetos, foi criado Test Case de exemplo que lê e apresenta a instalação do EVE onde o utilizador se encontra. Para replicar o exemplo é necessário seguir os seguintes passos:

- 1. <u>Criar</u>um novo objeto
- 2. Dar-lhe o nome LBL\_HEADER\_EVE\_INSTALLATION
- 3. Dar-he o xPath /html/body/div[3]/div[3]/div/div/div/div/div/div/div/div/div/liv/div/beader/div/span[1]/span[1]/bdi





	<ul> <li>No</li> </ul>	
	O Parent iframe	Browse
	🔿 Shadow Root Parent	Browse
lect	ted locator	

## 4. Criar uma nova variável do tipo texto com o nome SPE\_STR\_OUT\_EVE\_INSTALL

	【 Edit Variable				×
8	Name	Value Type	Value	Description	
	SPE_STR_OUT_EVE_INSTALL	String			
					_
					-
		1	1		
_					
				OK Cancel	

- 1. Criar um novo Test Case
- 2. Dar-lhe o nome getInstall
- 3. Adicionar as Keywords necessárias para ficar idêntico à figura que se segue:





E getInstall 🛛						
🕂 Add 🔻 🕔 Recent keywords 💌 🗍 Delete	🛨 Add 🔻 🔇 Recent keywords 🔻 🛅 Delete 👚 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags					
ltem	Object	Input	Output			
3 1 - eve.Eve_Functions.getTextFromObject	LBL_HEADER_EVE_INSTALLATION		GlobalVariable.SPE_STR_OUT_EVE_INSTALL			

O que o Test Case efetivamente faz é, igualar o valor da variável SPE\_STR\_OUT\_EVE\_INSTALL ao valor do texto retornado na função *getTextFromObject*. Por fim, este Test Case deve ser <u>adicionado</u> ao Test Suite:

l≣l dum	nmy 🖾						
► Ex	Execution Information						
+ A	dd 📋	Delete 👚 Move Up 😺 Move Down					
Enter	text to	search					
① No. ID							
1 Test Cases/LoginPC							
	2	Test Cases/getInstall					





Por fim, devem ser preenchidos os valores das variáveis para que seja possível efetuar o Login:

🗴 default 🖾	
🕂 Add 📝 Edit 前 Delete 👘 Cl	ear 👚 Move Up 😺 Move Down
Name	Value
SPE_STR_IN_EVE_URL	'http://ipDoEve/Eve/index.php#/Login'
SPE_STR_IN_LOGIN_USER	'nome'
SPE_STR_IN_LOGIN_PASS	'123456'
SPE_STR_OUT_EVE_INSTALL	п
SPE_STR_IN_CUMPRIMENTO	'Bom dia'

**NOTA:** Apesar de não ser necessário, é recomendado que sejam criados um ou mais utilizadores *dummy* cujo único objetivo é serem utilizados na execução de testes automáticos.

Para correr o Test Suite, devem ser seguidos os seguintes passos:

- Abrir o Test Suite dummy.ty
- Clicar no botão

1 dum	nmv 🛛		
⊧ Ex	ecution		6/
+ A	dd 💼	Delete 👚 Mc ve Up 😺 Nove Down	
0	No.	ID	
	1	Test Cases/LoginPC	
	2	Test Cases/getInstall	

O resultado do teste, deveria ser algo parecido a:

2023-03-16 10:11:16.571 INFO	c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor	- END Test Cases/LoginPC
2023-03-16 10:11:16.575 INFO	c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor	
2023-03-16 10:11:16.575 INFO	n.core.main.TestCaseExecutor	<ul> <li>START Test Cases/getInstall</li> </ul>
2023-03-16 10:11:16.667 DEBUG	.getInstall	- 1: SPE_STR_OUT_EVE_INSTALL =
Got text : IsRetail - DEV	5	

Dependendo do endereço ip que foi especificado nas variáveis, este valor irá alternar.





# 6 Condições

Como já referido, um teste termina com um estado de 0, no caso de passar, ou 1 no caso de falha. É boa prática incluir verificações ao longo do teste para este terminar imediatamente em caso de algum erro.

## 6.1 Estrutura de decisão If

A estrutura de decisão *if*, verifica uma condição. Se a condição for verdadeira, as instruções dentro da estrutura são executadas. Para desencadear o processo de adicionar a estrutura de condição if num *Test Case*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

- 1. Clicar na seta ao lado do botão Add
- 2. Selecionar a opção de menu Decision-making Statements -> If Statement

🗄 getin	Istall 🛛						
+ Ad	🕀 Add 🔻 🤇 🔚 🖓 Delete 👚 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags						
1	Web UI Keyword 1		Input		Output		
1	Mobile Keyword	R_EVE_INSTALLATION			GlobalVariable.SPE_STR_OUT_EVE_INS		
(	Cucumber Keywords						
1	Web Service Keyword	$\wedge \frown$					
0	Custom Keyword 🛛 🔊 🔊	(2)		-			
0	Call Test Case	5			3		
[	Decision-making Statements >	If Statement		$\leq$			
L	Looping Statements >	Else Statement					
E	Branching Statements >	Else If Statement					
E	Exception Handling Statements >	Switch Statement					
		Case Statement		Properties			
	Binary Statement	Default Statement					
	Assert Statement	n1 C\Users\35193\Deskto	n\Katalor	Studio Windows 64-632	ire\bin\iavaw.exe (16/03/2023_10:10:45)		
- N	Method Call Statement	internal KeywoodEs	ecutor	evecuteKeywordEopDis	tform (VerwordEvecutor, groovert		
1	Method	keyword.WebUiBuiltIr keyword.WebUiBuiltIr	Keyword	ds.verifyElementPrese ds\$verifyElementPrese	nt( <u>WebUiBuiltInKeywords.groovy</u> nt\$3.call(Unknown Source)		





#### 6.1.1 Adicionar instruções à estrutura

Para desencadear o processo de adicionar instruções à estrutura If, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

1. Selecionar a estrutura, clicando nela uma vez

∃ getInstall ⊠						
🕂 Add 🔻 🔇 Recent keywords 💌 🗊 Delete 🕥 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags						
ltem	Object	Input	Output			
≚ 1 - eve.Eve_Functions.getText	LBL_HEADER_EVE_INSTALLATION		GlobalVariable.SPE_STR_OUT_EVE_INS			
IF 2 - If Statement		true				
	13					
	5					
	$\mathbf{\nabla}$					
	_					

2. Adicionar uma instrução

🗄 *getInstall 🛛							
🕀 Add 🔹 🗸 cent keywords 🗾 De	🗄 Add 🔹 🗸 cent keywords 🗾 Delete 🕐 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags						
Web UI Keyword	Input	Output					
Mobile Keyword	R_EVE_INSTALLATION ""	GlobalVariable.SPE_S					
Cucumber Keywords	true						
Web Service Keyword							
Custom Keyword							
Call Test Case							
Decision-making Statements >							
Looping Statements >							
Branching Statements >							
Exception Handling Statements >							
Binary Statement							
Assert Statement							
Method Call Statement							
Method							





Enquanto uma estrutura está selecionada, qualquer instrução adicionada ao Test Case, será incluída dentro da estrutura.

ltem	Object	Input	Output
→ 1 - eve.Eve_Functions.getTextFromObject	LBL_HEADER_EVE_INSTALLATION		GlobalVariable.SPE_STR_OUT_EVE_INS
✓ IF 2 - If Statement		true	
		"Entrei Dentro Do IF"; []	

Se a Test Suite dummy fôr novamente executada, com a estrutura if lá incluída, o output deveria conter a mensagem "Entrei Dentro Do IF":

2023-03-16 11:17:46.839 DEBUG	i testcase.getInstall	- 1: eve.Eve_Functions.printMessage("Er
Entrei Dentro Do IF		
2023-03-16 11:17:46.840 INFO	k.k.c.m.CustomKeywordDelegatingMetaClass	- eve.Eve_Functions.printMessage is PAS
2023-03-16 11:17:46.841 INFO	c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor	<ul> <li>END Test Cases/getInstall</li> </ul>
1678965468861 Marionette	INFO Stopped listening on port 59808	
Dynamically enable window occ	lusion 1	
2023-03-16 11:17:49.423 INFO	c.k.katalon.core.main.TestSuiteExecutor	
2023-03-16 11:17:49.423 INFO	c.k.katalon.core.main.TestSuiteExecutor	- END Test Suites/dummy
2023-03-16 11:17:49.423 INFO	c.k.katalon.core.main.TestSuiteExecutor	

Isto acontece, porque a condição que a estrutura if está a verificar é *true* que é sempre verdadeira.

IF 2 - If Statement	~	true
🐣 2.1 - eve.Eve_Functions.printMessage	EV.	"Entrei Dentro Do IF"; []

#### 6.1.2 Adicionar condições à estrutura

Para desencadear o processo de adicionar condições à estrutura If, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:





1. Clicar duas vezes na coluna input da estrutura

0 0	getInstall	23
0-	geenseun	

🕂 Add 🔻 🔇 Recent keywords 💌 🗍 Delete 🕥	Move up 🛛 Move down 📝 Edit t	ags
ltem	Object	Input
3 1 - eve.Eve_Functions.getTextFromObject	LBL_HEADER_EVE_INSTALLATION	
✓ IF 2 - If Statement		true
→ 2.1 - eve.Eve_Functions.printMessage		"Entrei Dentro Do IF"; []

#### 2. Mudar o tipo de condição para Binary

#### 3. Clicar duas vezes no valor

K Condition Inpu	rt		×
Reverse			
Value Type	Value		
Binary	0 == 0		
Boolean Variable Global Variable Test Data Value Method Call Condition Binary Property		2	

- 4. Definir o primeiro valor
- 5. Definir o operador
- 6. Definir o segundo valor
- 7. Carregar no botão OK





Object	Value Type	Value
Left Expression	Global Variable	GlobalVariable.SPE_STR_OUT_EVE_INSTALL
Operator		==
Right Expression	String	"IsRetail - DEV"
		27

Chamando a função set status dentro da instrução if, fará com que o teste, corrido novamente, passe, tendo em conta que a condição verifica se o ambiente atual é igual a "IsRetail - DEV", que neste caso é verdadeiro:

🖹 Problems 📮 Event Log 📮 Console 🞬 Log Viewer	
<terminated> TempTestSuite1678968485711 [Katalon] C:\Users\35193\Desktop\Katalon_Studio</terminated>	_Windows_64-6.3.2\jre\bin\javaw.exe (16/(
26 more	
2023-03-16 12:08:37.498 INFO c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor	- END Test Cases/LoginPC
2023-03-16 12:08:37.501 INFO c.k.katalon.core.main.TestCaseExecutor	
2023-03-16 12:08:37.501 INFO C.K.Katalon.core.main.lestCasetXecutor 2023-03-16 12:08:37.577 DEBUG testcase.getInstall	- 1: SPE STR OUT EVE INSTALL = (
Got text : IsRetail - DEV	
2023-03-16 12:08:41.666 INFO k.k.c.m.CustomKeywordDelegatingMetaClass 2023-03-16 12:08:41.666 DEBUG testcase.getInstall	<ul> <li>eve.Eve_Functions.getTextFrom</li> <li>2: if (SPE_STR_OUT_EVE_INSTAL)</li> </ul>
2023-03-16 12:08:41.666 DEBUG testcase.getInstall	- 1: eve.Eve_Functions.printMes:
2023-03-16 12:08:41.666 INFO k.k.c.m.CustomKeywordDelegatingMetaClass 2023-03-16 12:08:41.666 DEBUG testcase.getInsta	<ul> <li>eve.Eve_Functions.printMessage</li> <li>2: eve.Eve_Functions.setStatu:</li> </ul>
STATUS[0] MESSAGE[Estou onde quero estar!!] 1678968525742 Marionette INFO Stopped listening on port 60644 Dynamically enable window occlusion 1	8





#### 6.1.3 Estrutura de decisão Else If

A estrutura de decisão Else If tem que pertencer a uma estrutura If. As instruções que estão dentro da estrutura Else If, são executadas se:

- A condição da estrutura if à qual a estrutura else if pertence, retornou falsa
- A condição da estrutura else if retorna verdadeira.

Para adicionar uma estrutura Else If, devem ser seguidos os seguintes passos:

- Selecionar a estrutura If à qual a estrutura Else if deve pertencer
- Clicar na seta ao lado do botão Add
- Selecionar a opção de menu Decision-making Statements -> Else If Statement

🕂 Add 🔻 🔇 Recent keywords 🔻 前 Delete 🕋 Move up 😺 Move down 📝 Edit tags								
ltem	Input							
🐣 1 - eve.Eve_Functions.getTextFromObject	LBL_HEADER_EVE_INSTALLATION							
✓ IF 2 - If Statement		GlobalVariable.SPE_STR_OUT_EVE_INSTALL == "IsRetail - DEV"						
🐣 2.1 - eve.Eve_Funct. 🛛 🕅 vintMessage		"Entrei Dentro Do IF"; []						
X→ 2.2 - eve.Eve_Functions. tus		0; "Estou onde quero estar!!"; []						
$\sim$								

Para adicionar uma condição à estrutura else if, devem ser seguidos os mesmos passos que a estrutura if

#### 6.1.4 Estrutura de decisão else

A estrutura de decisão Else tem que pertencer a uma estrutura If. As instruções que estão dentro da estrutura Else, são executadas se:

• A condição da estruturas if e else if à qual a estrutura else pertence, retornaram falsas

Para adicionar uma estrutura else, devem ser seguidos os mesmos passos da estrutura if

## 7 Execução De Testes em EVE

Assim que o Test Case estiver completo, este deve ser colocado em uma pasta zip, e carregado para o EVE, para poder ser executado a partir de lá. Os únicos artefatos que têm que ser exportados, são os scripts de teste e os seus objetos. Os Test Cases têm que ser exportados um de cada vez.

## 7.1 Construção do ficheiro zip

Para desencadear o processo de exportar para uma pasta zip, o *Test Case*, com os artefactos necessários, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

1. Selecionar a opção de menu Project -> Search ou utilizar o atalho CTRL + H





Colocar um asterisco (\*) na caixa de pesquisa e clicar no botão OK
 3.

<b>K</b> K	(atalon Studio - 6.3.2-78cabfb34 - E	VE_PRJ - [Locatio	n: C:\Users\351	93\Desktop\EVE_PRJ]				
File	Action Edit Project Debug	TestOps Wind	ow Help Pl	ugin				
B	Search	Ctrl+H	9	<u> </u>	)			
	Refresh	Ctrl+F5						
	Settings	Ctrl+Alt+S	-					
	Entert Close			Q Q				
	> 📋 Profiles							
	> 🔚 Test Cases							
	> 💾 Object Repository			K Search			- 0 X	
	> 📑 Test Suites			Q Search 💷 File	Search 🧟 Git Search	22 Java Search		
	> 📑 Data Files			· · · · · · · ·	Scaren yy on Scaren	y stabland		
	Checkpoints			containing text:			Case sensitive	
	Keywords     Test Listeners			(* = aputhing 2 = a	ny character \ = escape	for literals: * 2\)	Regular expression	
	> Include		21	( = anytimig, : = a	iny character, ( = escape	for interais. TO		
	> Plugins		$\sim$	Search In				
	console.properties	$\frown$		Test Case		Test Object		
		(2)		Test Suite		Test Data		
		$\smile$		C Keyword		Report		
				Customize		3 	ch Cancel	

- 4. Clicar com o botão do lado direito no caminho do projeto
- 5. Selecionar a opção de menu Show In -> Navigator





	Open With	>		
	Show In	Alt+Shift+W >	🗞 Navigator	
	<ul> <li>Next Match</li> <li>Previous Match</li> </ul>	Ctrl+. Ctrl+,	System Explorer	
	Remove Selected Matches Remove All Matches			
	📄 Сору	Ctrl+Insert		
	Replace Selected Replace All			
(1)	Run As	>		
$\mathbf{O}$	Debug As	>		
	Team	>		
	Compare With	>		
	Restore from Local History			
	Groovy Type Checking	>		
$\checkmark$	Groovy	>		
🔗 Search 🔝 Problems 📮 Event Log	Configure	>		
'*' - 1 493 matches in '.settings', 'Checkpo	Properties		!Temp*.groovy)	
<ul> <li>C:/Users/35193/Desktop/EVE_PR.</li> </ul>	J			

- 6. Clicar com o botão do lado direito no caminho do projeto
- 7. Selecionar a opção de menu Export

Search Problems Event Log Console Search Problems Console Search States Search States Search States Search States Search Console	Delete     Move     Rename      Import      Export      Export      Refresh     Close Project     Close Unrelated Projects      Run As     Debug As     Team     Compare With     Restore from Local History     Groovy Type Checking     Groovy     Configure      Properties	2	
<ul> <li>C%%Users%35193%Desktop%EVE_PRJ%EVE_PR</li> <li>Settings</li> <li>Checkpoints</li> <li>Data Files</li> <li>Drivers</li> <li>Include</li> </ul>	properties		

- 8. Selecionar a opção de menu **General —>** *Archive File*
- 9. Clicar no botão Next





K Export		- O X
<b>elect</b> Export resources to an archive file on the local file system.		2
Select an export wizard:		
type filter text		
<ul> <li>General</li> <li>Archive File</li> <li>File System</li> <li>Preferences</li> <li>Java</li> <li>Bava</li> <li>Run/Debug</li> <li>Team</li> </ul>	2	
	<b>S</b>	
	< Back Next >	Finish Cancel

- 10. Clicar no botão Deselect All
- 11. Selecionar o Test Case pretendido na pasta Scripts

Archive file Export resources to an archive file on the local file system.	ſ	
Export resources to an archive file on the local file system.		-
	 7 2	
<ul> <li>Settings</li> <li>Settings</li> <li>Checkpoints</li> <li>Data Files</li> <li>Drivers</li> <li>Include</li> <li>Keywords</li> <li>Checkpository</li> <li>Plugins</li> <li>Profiles</li> <li>Scripts</li> <li>LoginPC</li> <li>getInstall</li> <li>olaMundo</li> <li>Test Cases</li> </ul>		

- 12. Selecionar os objetos que lhe pertencem na pasta Object Repository
- 13. Clicar no botão Browse...





K Export	— D X
Archive file	
Please enter a destination archive file.	18
<ul> <li>C%%Users%35193%Desktop%EVE_PRJ%EVE_PRJ.prj</li> <li>settings</li> </ul>	SPE_BTN_LOGIN_FAIL.rs  SPE_INP_LOGIN_PASS.rs
<ul> <li>Checkpoints</li> <li>Data Files</li> <li>Drivers</li> <li>Include</li> <li>Exponds</li> <li>Libs</li> </ul>	SPE_INP_LOGIN_USER.rs SPE_LBL_HEADER_EVE_INSTALLATION.rs
<ul> <li>Object Repository</li> <li>EVE</li> <li>Plugins</li> <li>Profiles</li> <li>Reports</li> </ul>	2
<ul> <li>✓ E Scripts</li> <li>○ Script</li> <li>▷ LoginPC</li> <li>✓ SetInstall</li> <li>○ ▷ olaMundo</li> </ul>	
Filter Types         Select All         Deselect All	
To <u>a</u> rchive file:	→ B <u>r</u> owse





- 14. Escolher a pasta para onde o ficheiro .zip será exportado
- 15. Colocar um nome à escolha no campo "Nome de ficheiro" com a extensão .zip
- 16. Clicar no botão Guardar

K Export to Archive File								
$\leftarrow \rightarrow \checkmark \uparrow$	> Documentos > Exports		~ C	Q Procurar em E				
Organizar 🔻 Nova pasta	3				<b>I</b> • (?)			
A Base	Nome	Data de modificação	Тіро	Tamanho				
> 🛅 OneDrive - Persona		Nenhum item corresponde à	à pesquisa.					
💶 Ambiente de tra 🖈								
🚽 Transferências 🖈								
📕 Documentos 🖈								
🔀 Imagens 🛛 🖈								
🕖 Música 🛛 🖈								
🔀 Vídeos 🛛 🖈	$\frown$							
	(1)							
> 🥧 OneDrive			(2)					
> 💻 Este PC			e					
> 🎦 Rede								
Nome de ficheiro: testArtif	facts.zip			25	~			
Guardar com o <u>t</u> ipo: *.zip;*.ta	ar.gz;*.tar;*.tgz				~			
▲ Ocultar pastas				Guarda <u>r</u>	Cancelar .:			





- 17. Selecionar a opção Create only selected directories
- 18. Clicar no botão *Finish*

K Export	— D X
Archive file Export resources to an archive file on the local file system.	
>       >       Reports         >       >       > <td>sspath oject _PRJ.prj nsole.properties</td>	sspath oject _PRJ.prj nsole.properties
Filter Types     Select All     Deselect All       To archive file:     C:\Users\35193\Documents\Exports\testArtifacts.zip       Options     1	Browse
<ul> <li>Save in zip format</li> <li>Save in tar format</li> <li>Create of Create of Compress the contents of the file</li> <li>Resolve and export linked resources</li> </ul>	airectory structure for files only selected directories
< Back	Next > Finish Cancel





## 7.2 Importação do Test Case

Para desencadear o processo de importar para o EVE os artefactos exportados, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

Aplicação → Instalação → Administração → IA026

- 1. Clicar no botão 🕂
- 2. Definir o nome
- 3. Carregar a pasta zip exportada
- 4. Clicar no botão 🗸

合 Test Case ×	C7
Lista Test Case / Cria Test Case   AO26 2023-03-17, 10:27	~ ° ⊂ ≔
Test Case:* getInstall	Ficheiros:* testArtifacts.zip Procurar 3

#### 7.2.1 Visualização das variáveis

Depois de carregado o Test Case, é possível visualizar as variáveis que foram definidas durante a sua criação. Para desencadear o processo de visualizar do Test Case, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

- 1. Selecionar o Test Case pretendido
- 2. Clicar no botão 🔳

Será apresentado um report que contém todas as variáveis incluídas no Test Case:

	Test Case ×			C7
Lista	Test Case / Lista Variáveis de test case			
IA02	26 2023-03-17, 12:20		66) 🏴 🏠	C ∷≣
Test ( getIns	Case: tall			
<b>#</b> 2 \$	\$ (1)			÷
Vari	ável	Descrição		
SPE	_STR_IN_EVE_INSTALL			
SPE	_STR_OUT_EVE_INSTALL			





## 7.3 Criação de uma Test Suite

Para desencadear o processo de criação de uma Test Suite em EVE, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo.

Aplicação → Instalação → Administração → IA027

- 1. Clicar no botão 🕂
- 2. Definir um nome
- 3. Definir uma descrição
- 4. Clicar no botão 🗸

☆ Test Suite ×		[+
Lista Test Suite / Cria Tes	t Suite	*> ℃ ≔
IA027 2023-03-17, 12	:47	<b>^</b>
Test Suite:* GetInstallation	Verifica se a instalação atual do EVE é a pretendida	3





#### 7.3.1 Adicionar Test Cases à Test Suite

Para desencadear o processo de adicionar Test Cases ao Test Suite, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

	1.	Clicar no botão 🚉					
	2.	. Clicar no botão 🕂 por cada <i>Test Case</i> pretendido					
	3.	. Adicionar uma sequência					
	4.	Clicar no botão 🖫					
Lista Test Suite / Test cases incluídos					; ≔		
IA027 2023-03-17, 14:49				(F	1 🗑		
r R	Test Suite: GetInstallation Verifica se a instalação atual do EVE é a pretendida						
#2	2				+	∰ <b>1</b> €	
✓	*Test	Case		*Sequência			
✓	Logir	IPC ~	·	10			
✓	getIn	stall ~	·	20			

## 7.3.2 Definir o valor das variáveis adicionadas à Test Suite

Para desencadear o processo de adicionar *Test Cases* ao *Test Suite*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

- 1. Clicar no botão
- 2. Colocar os valores pretendidos nas suas respectivas variáveis
- Clicar no botão ✓

Lista Test Suite / Lista Modificar variáveis de test suit IA027 2023-03-23, 14:52	e			✓   % C ≔
Test Suite: GetInstallation Verifica se a instalação atual do EVE o pretendida	é a			
<b>#</b> 4 \\$?\\$ (1)				+ # @
Variável	Sequência	Test Case	Descrição	*Primeiro Valor
SPE_STR_IN_PASS	10	LoginPC	A palavra pass do utilizador	
SPE_STR_IN_URL	10	LoginPC	O URL que deve ser aberto	
SPE_STR_IN_USER	10	LoginPC	O nome de utilizador	19.0000
SPE_STR_IN_EVE_INSTALL	20	getInstall	Instalação Esperada	IsRetail - DEV





## 7.4 Execução de uma Test Suite

Para desencadear o processo de executar uma ou mais *Test Suites*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo:

- 1. Selecionar as Test Suites pretendidas
- 2. Clicar no botão

3.	Mudar o pisco Log de	NÃO para	SIM	se pretender guardar o Stack Trace
----	----------------------	----------	-----	------------------------------------

Lista 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	Lista Test Suite		63 + 🗇 🖳 🏴 🗐	● 🍄 C ≔
Descrição Log	Lista		2	<b>#</b> @
		Descrição		Log
✓     GetInstallation     Verifica se a instalação atual do EVE é a pretendida	GetInstallation	Verifica se a instalação atual do EVE é a pretendida		NÃO
Test Suite Message     Uma test suite que mostra uma ou mais mensagens (TEST)	Test Suite Message	Uma test suite que mostra uma ou mais mensagens (TEST)		NÃO





## 7.4.1 Ver resultado

Para desencadear o processo de verificar o resultado da *Test Suite*, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

## Aplicação → Instalação → Administração → IA028

- 1. Filtrar por Data Inicial
- 2. Verificar Resultado

	Lista logs de test suite	15:09 ★		۵ ا	C ≔ □
#	9				· 6
	Test Suite	Data Inicial	Data Fim	Mensagem	Estado
	GetInstallation	2023-03-17 10:59:52	2023-03-17 11:00:43	Estou onde quero estar!!	0
	introductor.	100.007.000.0	00007288	is also be for the characteristic time theories of $0.011, \mathrm{sk}$ , $0.001, \mathrm{sk}$ , $0.011, \mathrm{sk}$ , $0.01$	
	(and constants)	$[0,1,1,2,2,2] \in [0,\infty,n]$		$(1.46) \ \ (1.46) \ $	
	The Lots House		[0,1] = [1,1] = [1,1] = [1,1] = [1,1]	Receipt (Frank)	
	he late hough			Brouge (Table)	
	Test Later Henright			Brouge Frankl	

3. Clicar no botão 🔲 para transferir o *Stack Trace*, se a *Test Suite* o tiver.





## 8 Importação De Artefactos

No caso de já existir um ou mais Test Cases que sejam relevantes para o utilizador, estes podem ser transferidos e exportados para o Katalon Studio. Para desencadear o processo de transferir e importar Test Cases para o Katalon Studio, o utilizador deve executar os passos detalhados abaixo

Aplicação → Instalação → Administração → IA026

- 1. Selecionar um, ou mais, Test Cases.
- 2. Clicar no botão 📩 para transferir os Test Cases
- 3. No Katalon Studio utilizar o atalho CTRL + H
- 4. Na caixa de pesquisa colocar um '\*' e clicar no botão OK
- 5. Clicar com o botão do lado direito no caminho do projeto
- 6. Selecionar a opção de menu Show In -> Navigator

Q¢					
		Open With Show In	> Alt+Shift+W >	°⊑- Navigator	
		<ul> <li>Next Match</li> <li>Previous Match</li> <li>Remove Selected Matches</li> <li>Parague All Matches</li> </ul>	Ctrl+. Ctrl+,	System Explorer Properties	)
		Copy	Ctrl+Insert		
		Replace Selected Replace All			
		Run As Debug As	>		
		Team	>		
		Compare With	>		
		Restore from Local History			
	$\mathbf{\nabla}$	Groovy Type Checking	>		
		Groovy	>		
	🔗 Search 🔝 Problems 📮 Event Log	Conngure	/		
	'*' - 1 493 matches in '.settings', 'Checkpo	Properties		!Temp*.groovy)	
	<ul> <li>C:/Users/35193/Desktop/EVE_PRJ</li> <li>.settings</li> <li>Include</li> <li>Keywords</li> <li>Object Repository</li> <li>Drofiler</li> </ul>	2			





- 7. Clicar com o botão do lado direito no caminho do projeto
- 8. Selecionar a opção de menu Import
- 9. Selecionar a opção de menu General —> Archive File
- 10. Clicar no botão Next
- 11. Clicar no botão Browse...
- 12. Selecionar o ficheiro Zip Transferido
- 13. Selecionar os artefactos que devem ser importados
- 14. Clicar no botão OK

🔣 Import					—		×
Archive file Import the contents of an archive file in zip or tar format from the local file system.						Ţ	
From <u>a</u> rchive file: C:\Users\35193\Downloads\test_artifacts.zip ~					~	B <u>r</u> owse	
<ul> <li>E &gt; /</li> <li>C &gt; C &gt; Keywords</li> <li>Object Repository</li> <li>P &gt; P &gt; EVE</li> <li>P &gt; Cripts</li> <li>P &gt; C &gt; teste</li> <li>P &gt; Test Cases</li> </ul>			<table-cell></table-cell>	<sup>roovy</sup>			
Filter Types     Select All							
Into folder: C%%Users%35193%Desktop%EVE_PRJ%EVE_PRJ.prj Browse           Overwrite existing resources without warning							
		< <u>B</u> ack	<u>N</u> ext >	<u><u> </u></u>	ih	Cance	