

# HP Sprinter

Versión de software: 11.50

---

## Guía del usuario

Fecha de lanzamiento del documento: Junio de 2012

Fecha de lanzamiento del software: Junio de 2012



# Avisos legales

## Garantía

Las únicas garantías para los productos y servicios HP se establecen en los términos de garantía expresos que acompañan a dichos productos y servicios. Nada de lo contenido en el presente documento podrá interpretarse como garantía adicional. HP no asume responsabilidad alguna por los errores editoriales, técnicos u omisiones contenidos en el presente documento.

La información aquí contenida está sujeta a cambios sin previo aviso.

## Leyenda de derechos limitados

Software informático confidencial. Se requiere una licencia válida de HP para su posesión, uso o copia. De conformidad con FAR 12.211 y 12.212, se autoriza el uso del software informático comercial, de la documentación del software informático y de los datos técnicos para componentes comerciales al gobierno de Estados Unidos bajo licencia comercial estándar del fabricante.

## Avisos de copyright

© Copyright 2010-2012 Hewlett-Packard Development Company, L.P.

## Avisos de marca comercial

Adobe® es una marca comercial de Adobe Systems Incorporated.

Microsoft® y Windows® son marcas registradas en EE. UU. de Microsoft Corporation.

Java es una marca registrada de Oracle y/o sus empresas subsidiarias.

## Actualizaciones de documentación

La página de título de este documento contiene la siguiente información identificativa:

- Número de versión del software, que indica la versión del software.
- Fecha de publicación del documento, que cambia cada vez que éste se actualiza.
- Fecha de lanzamiento del software, que indica la fecha de lanzamiento de esta versión del software.

Para buscar actualizaciones recientes o para asegurarse de estar usando la edición más reciente de un documento, vaya a:

**<http://h20230.www2.hp.com/selfsolve/manuals>**

Este sitio requiere que se registre para obtener un HP Passport e iniciar sesión.

Para registrarse y obtener un Id. de HP Passport, vaya a:

**<http://h20229.www2.hp.com/passport-registration.html>**

O bien, haga clic en el vínculo para el **registro de nuevos usuarios** en la página de inicio de sesión de HP Passport.

También recibirá ediciones actualizadas o nuevas si se suscribe al servicio de asistencia del producto adecuado. Póngase en contacto con el representante de ventas de HP para obtener más información.

## Soporte técnico

Visite el sitio web de HP Software Support en:

**<http://www.hp.com/go/hpsoftwaresupport>**

Este sitio web proporciona información de contacto y detalles sobre los productos, servicios y soporte técnico que ofrece HP Software.

HP Software Support Online proporciona al cliente recursos de solución automática. Ofrece una forma rápida y eficaz de acceder a las herramientas de soporte técnico interactivas necesarias para gestionar su negocio. Como valorado cliente del servicio de soporte técnico, puede beneficiarse del uso del sitio web de soporte técnico para:

- Buscar documentos en la base de conocimientos que le puedan ser de interés.
- Enviar y realizar un seguimiento de casos de soporte y peticiones de mejora
- Descargar revisiones de software
- Gestionar contratos de soporte técnico
- Buscar contactos de soporte técnico de HP
- Revisar la información sobre los servicios disponibles
- Participar en conversaciones con otros clientes de software
- Investigar y registrarse en cursos de formación de software

La mayoría de las áreas de soporte técnico requieren que se registre como usuario de HP Passport y que inicie sesión. Algunas pueden requerir también un contrato de soporte técnico. Para registrarse para obtener un Id. de usuario de HP Passport, vaya a:

**<http://h20229.www2.hp.com/passport-registration.html>**

Para obtener más información sobre los niveles de acceso, vaya a:

**[http://h20230.www2.hp.com/new\\_access\\_levels.jsp](http://h20230.www2.hp.com/new_access_levels.jsp)**

---

# Tabla de contenidos

<b>Bienvenido a HP Sprinter</b> .....	<b>11</b>
HP Sprinter Información general sobre la Guía del usuario .....	11
¿Cómo encuentro la información que necesito? .....	12
Recursos en línea adicionales .....	14
<b>Capítulo 1: Uso de Sprinter: un caso</b> .....	<b>15</b>
Usar Sprinter por primera vez .....	15
Pruebas de creación de reflejos .....	37
<b>Capítulo 2: Sprinter de un vistazo</b> .....	<b>43</b>
<b>Conceptos</b>	
Información general sobre Sprinter .....	44
Cómo se mantiene la información de usuario.....	48
<b>Tareas</b>	
Primeros pasos con Sprinter .....	51
<b>Referencia</b>	
Cuadro de diálogo Bienvenido.....	54
Cuadro de diálogo Conexión a ALM.....	57
Ventana principal.....	58
Cuadro de diálogo Configuración.....	62

**Capítulo 3: Creación de componentes empresariales y pruebas .....75**

**Conceptos**

Introducción general de la creación de componentes y pruebas .....76

**Tareas**

Cómo crear una prueba o un componente.....77

**Referencia**

Área del plan.....83

Cuadro de diálogo Abrir componente empresarial/  
prueba de HP ALM .....88

Cuadro de diálogo Guardar/Guardar como .....90

Cuadro de diálogo Desproteger.....93

Cuadro de diálogo Proteger.....94

Grupo Definiciones (pestaña Prueba/Componente).....95

Pestaña Pasos .....105

Barra lateral Capturar .....119

Barra lateral Pasos capturados .....121

**Capítulo 4: Ejecución de pruebas.....125**

**Conceptos**

Pruebas con pasos.....127

Pruebas preliminares .....128

Información general sobre Modo de energía .....128

**Tareas**

Ejecución de una prueba manual en Sprinter.....130

Cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter.....141

**Referencia**

Área Configuración de ejecución .....143

Cuadro de diálogo Abrir .....156

Grupo Definiciones de Configuración de ejecución.....158

Barra lateral Control de ejecución .....163

Barra lateral Pasos .....170

Cuadro de diálogo Generar prueba .....184

Ejecución de pruebas en Modo de energía.....185

<b>Capítulo 5: Detección y envío de defectos, y uso de herramientas</b> .....	<b>189</b>
<b>Conceptos</b>	
Introducción general sobre la detección y envío de defectos.....	190
<b>Tareas</b>	
Cómo detectar y enviar un defecto .....	196
<b>Referencia</b>	
Barra lateral Herramientas .....	200
Barra lateral Herramientas de anotaciones .....	212
<b>Capítulo 6: Resultados de ejecución</b> .....	<b>217</b>
<b>Conceptos</b>	
Información general de los resultados de ejecución.....	218
<b>Tareas</b>	
Cómo revisar los resultados de ejecución .....	219
<b>Referencia</b>	
Grupo Resultados .....	223
Ventana Guión gráfico .....	232
<b>Capítulo 7: Modo de energía</b> .....	<b>239</b>
<b>Conceptos</b>	
Información general del Modo de energía .....	240
<b>Tareas</b>	
Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía .....	245
<b>Referencia</b>	
Grupo Modo de energía .....	248
Panel Aplicación (Grupo Modo de energía).....	251

<b>Capítulo 8: Inyección de datos.....</b>	<b>269</b>
<b>Conceptos</b>	
Información general de la inyección de datos.....	270
<b>Tareas</b>	
Cómo inyectar datos en la aplicación.....	273
<b>Referencia</b>	
Panel Inyección de datos (grupo Modo de energía) .....	275
Barra lateral Inyección de datos .....	281
<b>Capítulo 9: Macros .....</b>	<b>285</b>
<b>Conceptos</b>	
Información general de macros .....	286
<b>Tareas</b>	
Cómo grabar y ejecutar macros.....	287
<b>Referencia</b>	
Panel Macros (grupo Modo de energía) .....	289
Barra lateral Macros .....	290
<b>Capítulo 10: Exploradores.....</b>	<b>297</b>
<b>Conceptos</b>	
Introducción general de los exploradores .....	298
<b>Tareas</b>	
Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos .....	301
Cómo agregar o suprimir palabras de un diccionario.....	303
Cómo crear un explorador personalizado.....	305
<b>Referencia</b>	
Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador.....	307
Barra lateral Exploradores .....	312
Visor de resultados de la exploración .....	317



<b>Capítulo 11: Pruebas de creación de reflejos.....</b>	<b>323</b>
<b>Conceptos</b>	
Pruebas en varias máquinas - Información general .....	325
Información general de las reglas.....	331
<b>Tareas</b>	
Cómo preparar una prueba de creación de reflejos .....	335
Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos .....	338
Cómo resolver las diferencias durante una ejecución .....	342
Cómo gestionar los errores de réplica durante una ejecución.....	345
<b>Referencia</b>	
Panel Creación de reflejos (grupo Modo de energía) .....	348
Cuadro de diálogo Nueva máquina/Detalles de la máquina .....	350
Panel Reglas de creación de reflejos (grupo Modo de energía) .....	359
Consola de estado.....	360
Sprinter Agente .....	364
Barra lateral Máquinas .....	364
Visor de máquinas .....	371
Visor de diferencias .....	372
Cuadro de diálogo Administrador de reglas .....	378
Asistente para reglas: página Detalles de la regla .....	380
<b>Apéndice A: Uso de los Web paquetes de extensibilidad .....</b>	<b>395</b>
Contenido de los paquetes de extensibilidad web.....	396
Instalación de un paquete de extensibilidad web.....	396



---

# Bienvenido a HP Sprinter

Sprinter es una solución de HP para pruebas manuales. Sprinter proporciona funciones y herramientas avanzadas para hacer que las pruebas manuales sean más eficaces y efectivas.

Este capítulo incluye:

- ▶ HP Sprinter Información general sobre la Guía del usuario en la página 11
- ▶ ¿Cómo encuentro la información que necesito? en la página 12
- ▶ Recursos en línea adicionales en la página 14

## HP Sprinter Información general sobre la Guía del usuario

Esta guía del usuario proporciona información básica e información en profundidad sobre todas las funcionalidades disponibles en HP Sprinter.

- ▶ Para leer la historia de un usuario sobre trabajar con Sprinter, consulte "Uso de Sprinter: un caso" en la página 15.
- ▶ Si desea obtener información general acerca de las funciones del Sprinter, consulte "Información general sobre Sprinter" en la página 44.
- ▶ Para obtener una introducción general de la estructura de documentación, consulte "¿Cómo encuentro la información que necesito?" en la página 12.



## ¿Cómo encuentro la información que necesito?



En esta guía, cada materia se organiza en temas. Un tema consta de un módulo diferente de información sobre esta materia.

Esta estructura está diseñada para facilitar el acceso a información específica mediante la división de la documentación en diferentes tipos de información que puede ser necesaria en momentos distintos.

Los tipos de temas que se usan en esta guía se describen en la siguiente tabla. Los temas se distinguen visualmente con iconos.

### Tipos de temas

Tipo de tema	Descripción	Uso
<b>Conceptos</b> 	<b>Conceptos generales.</b> Antecedentes, información descriptiva o conceptual.	Obtenga información general sobre lo que realiza una función.  Obtenga información sobre cuándo y por qué le interesaría usar la función.
<b>Tareas</b> 	<b>Tareas instructivas.</b> Instrucciones paso a paso para ayudarlo a trabajar con la aplicación y lograr sus objetivos. Entre los pasos de la tarea se incluyen ejemplos que usan datos de muestra.  Los pasos de la tarea pueden ser numerados o no: <ul style="list-style-type: none"><li>► <b>Pasos numerados.</b> Tareas que se realizan siguiendo cada paso en orden consecutivo.</li><li>► <b>Pasos no numerados.</b> Lista de operaciones independientes que se pueden realizar en cualquier orden.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>► Obtenga información sobre el flujo de trabajo global de una tarea.</li><li>► Siga los pasos indicados en una tarea numerada para completarla.</li><li>► Realice operaciones independientes completando pasos de una tarea no numerada.</li></ul>

Tipo de tema	Descripción	Uso
<b>Referencia</b> 	<b>Referencia general.</b> Listas y explicaciones pormenorizadas que sirven como referencia.	Busque determinada información de referencia relevante para un contexto en particular.
	<b>Referencia de interfaz de usuario.</b> Temas de referencia especializados que describen con todo detalle una determinada interfaz de usuario. Al pulsar F1 en el área de productos se abren normalmente los temas de la interfaz de usuario.	Busque información específica sobre lo que debe introducir o cómo usar uno o más elementos específicos de la interfaz de usuario, como una ventana, un cuadro de diálogo o un asistente.
<b>Resolución de problemas y limitaciones</b> 	<b>Solución de problemas y limitaciones.</b> Temas de referencia especializados que describen problemas que se presentan habitualmente, con sus soluciones, y enumera limitaciones de un área de producto o función.	Aumente su conocimiento de problemas importantes antes de trabajar con una función o en caso de que se encuentre con problemas de uso del software.

---

**Nota:** La *Guía del usuario de HP Sprinter* no contiene entradas de índice. Utilice la funcionalidad **Buscar** para encontrar toda la información sobre un tema específico.

---

## Recursos en línea adicionales

A través de **Solución de problemas y base de conocimientos** se accede a la página de solución de problemas en el sitio web de HP Software Support donde puede encontrar la base de conocimientos de autosolución. La URL de este sitio web es <http://h20230.www2.hp.com/troubleshooting.jsp>.

A través de **HP Software Support** se accede al sitio web de HP Software Support. Este sitio permite desplazarse por la base de conocimientos de autosolución. También se puede publicar y explorar foros de discusión de usuarios, enviar solicitudes de soporte, descargar revisiones y documentación actualizada, y mucho más. Elija **Ayuda > HP Software Support**. La URL de este sitio web es [www.hp.com/go/hpsupport](http://www.hp.com/go/hpsupport).

La mayoría de las áreas de soporte técnico requieren que se registre como usuario de HP Passport y que inicie sesión. Algunas pueden requerir también un contrato de soporte técnico.

Para obtener más información sobre los niveles de acceso, vaya a:

[http://h20230.www2.hp.com/new\\_access\\_levels.jsp](http://h20230.www2.hp.com/new_access_levels.jsp)

Para registrarse y obtener un ID de usuario de HP Passport, vaya a:

<http://h20229.www2.hp.com/passport-registration.html>.

A través del **sitio web de HP Software** se accede al sitio web de HP Software. Este sitio proporciona la información más actualizada sobre los productos de HP Software. Incluye nuevas versiones de software, seminarios y ferias comerciales, soporte técnico al cliente y mucho más. La URL de este sitio web es [www.hp.com/go/software](http://www.hp.com/go/software).

HP Software actualiza continuamente la documentación de sus productos con nueva información.

Para buscar las últimas actualizaciones o comprobar que usa la edición más reciente de un documento, vaya al sitio web de los manuales de los productos de HP Software (<http://h20230.www2.hp.com/selfsolve/manuals>).

# 1

---

## Uso de Sprinter: un caso

Este capítulo proporciona información general de cómo trabajar con Sprinter, en un formulario de caso de usuario. La finalidad de este caso es la de presentarle las funciones de Sprinter para que pueda comenzar rápidamente a usar la herramienta. A medida que trabaja con Sprinter podrá explorar las funciones detalladamente, según sea necesario.

Este caso está pensado para ser leído en su totalidad y no es necesario que tenga el programa abierto a medida que lo hace. No se trata de una guía paso a paso para trabajar con Sprinter ni proporciona una explicación completa de las funciones. Otros capítulos de esta guía describen las funciones de Sprinter detalladamente y se han pensado para su lectura según se necesiten, mientras trabaja con la aplicación.

### Usar Sprinter por primera vez

Hoy es el primer día que usa Sprinter para probar la aplicación. Va a probar la aplicación web de una agencia de viajes que permite a los usuarios buscar y reservar vuelos nacionales e internacionales.

Realizará una prueba de ALM, sin embargo sabe que puede cargar las pruebas de ALM en Sprinter, por lo que decide realizar la prueba completa con esta herramienta.



Se sienta delante del equipo, hace doble clic en el icono **Sprinter** del escritorio y Sprinter se abre.

## Conectarse a ALM



Para comenzar a usar Sprinter para la realización de pruebas de ALM, es necesario conectar Sprinter a ALM. Hace clic en botón Conexión de ALM en la ventana principal para configurar la conexión.

Introduce la información necesaria. Como siempre trabaja con el mismo servidor ALM, selecciona la casilla **Reconectar al iniciar**.

## Crear una prueba



Introduzca el modo **Plan**. Este modo le permite crear o editar manualmente una prueba.



Haga clic en el botón **Nuevo** de la lista Pruebas y componentes para crear una nueva prueba de ALM.

En la pestaña **Pruebas**, en el panel **Detalles**, proporcione información de la prueba, como una descripción y comentarios. Agregue los datos adjuntos y parámetros que se usarán para la prueba.



En la pestaña **Pasos**, haga clic en el botón **Añadir**. para agregar un paso de prueba Proporcione una descripción, resultados previstos y otra información relevante en los campos del paso. Dé formato al texto de estos campos con capacidades de texto enriquecido, usando las herramientas de formato en la cinta. Agregue un dato adjunto y una captura de pantalla a este paso. Inserte un parámetro que haya definido en el panel **Prueba** en un paso.

Repita el procedimiento anterior para crear varios pasos.



Haga clic en el botón **Guardar** para guardar la prueba en ALM.



## Abrir la prueba y prepararla para una ejecución

Después de crear una prueba en el modo **Plan**, abra ALM y agréguela a un conjunto de pruebas en el módulo **Laboratorio de pruebas**. Vuelva a Sprinter y cámbiese el modo **Ejecución**.

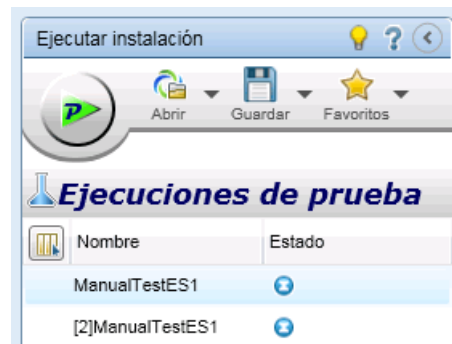
**Ejecución**



Haga clic en el botón **Abrir** en el área Configuración de ejecución para abrir la prueba de ALM. Puede ver el árbol Conjuntos de pruebas y la información de la pestaña Ejecución. Seleccione las pruebas que desea realizar y ábralas.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Root             <ul style="list-style-type: none"> <li>No asociado</li> <li>TestSetFolder                 <ul style="list-style-type: none"> <li>TestSetforSpi</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Configuración: Nombre</th> <th>Prueba: Nombre de I...</th> <th>Estado</th> <th>Ev</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input type="checkbox"/> [1]ManualTestES1</td> <td>ManualTestES1</td> <td>Not Completed</td> <td>adr</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> [2]ManualTestES1</td> <td>ManualTestES1</td> <td>No Run</td> <td>adr</td> </tr> </tbody> </table>	Configuración: Nombre	Prueba: Nombre de I...	Estado	Ev	<input type="checkbox"/> [1]ManualTestES1	ManualTestES1	Not Completed	adr	<input type="checkbox"/> [2]ManualTestES1	ManualTestES1	No Run	adr
Configuración: Nombre	Prueba: Nombre de I...	Estado	Ev										
<input type="checkbox"/> [1]ManualTestES1	ManualTestES1	Not Completed	adr										
<input type="checkbox"/> [2]ManualTestES1	ManualTestES1	No Run	adr										

Las pruebas aparecen en la lista **Ejecuciones de prueba** en el área **Configuración de la ejecución** de la ventana principal de Sprinter.

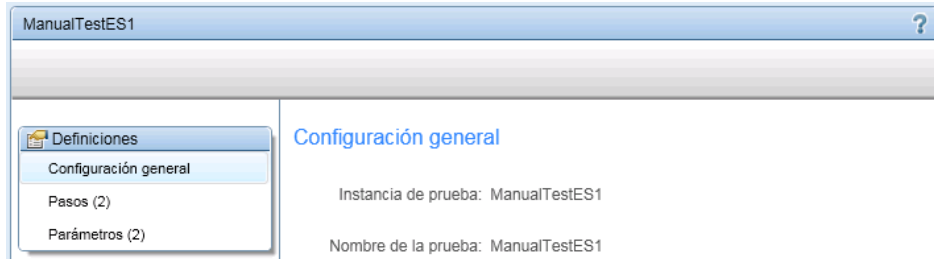


La lista **Ejecuciones de prueba** muestra las pruebas que puede incluir en la siguiente ejecución. En este momento puede agregar o suprimir pruebas de la lista **Ejecuciones de prueba**, usar las opciones del menú contextual para cambiar el orden de las pruebas o dejar la prueba en la lista pero no incluirla en la siguiente ejecución.

Por ahora decida no modificar la lista de pruebas y active la **barra de estado** para confirmar cuántas pruebas de la lista **Ejecuciones de prueba** se incluirán en la siguiente ejecución.

Pruebas: 2 | Pruebas activas: 2

Llegados a este punto, puede revisar la prueba y la información de ejecución. Esta información se muestra en el panel derecho de la ventana principal al seleccionar una prueba en la lista **Ejecuciones de prueba** y elegir un nodo en el grupo **Definiciones**.



Revise el nodo **Configuración general** que muestra la misma información que habitualmente encontraría en ALM, que incluye: el nombre de la prueba, el nombre del conjunto de pruebas, el nombre de la configuración, el propietario, la descripción de la prueba y el nombre de la ejecución.

Confirme los pasos de la prueba revisándolos en el nodo **Pasos** del grupo **Definiciones**.

Revise los parámetros de la prueba en el nodo **Parámetros** del grupo **Definiciones**. Modifique los valores reales relevantes para que cumplan las necesidades de prueba actuales.

## Decidir si desea ejecutar la prueba en el Modo de energía

Cuando trabaja con el **Modo de energía**, tiene acceso a las funciones avanzadas de Sprinter. Estas incluyen la **inyección de datos** (introducción automática de los datos en los campos de la aplicación), **macros** (grabación y reproducción de un conjunto de acciones de usuario), la **creación de reflejos** (replicación de acciones de usuario en varios equipos) y **exploradores** (comprobación de que varios aspectos de la aplicación se comportan correctamente).

Cuando está en el Modo de energía, Sprinter también captura cada acción que realiza en la aplicación y almacena la lista de estas **acciones de usuario** (las acciones que se realizan en la aplicación) en el formulario de oraciones descriptivas. Por ejemplo:

```
"Enter "My User" in the "userName" edit field."  
"Enter the encrypted password in the "password" edit field."  
"Click the "Sign-In" image."  
"Select the "New York" item from the "fromPort" combo box."  
"Select the "February" item from the "fromMonth" combo box."  
"Select the "Paris" item from the "toPort" combo box."  
"Select the "March" item from the "toMonth" combo box."
```

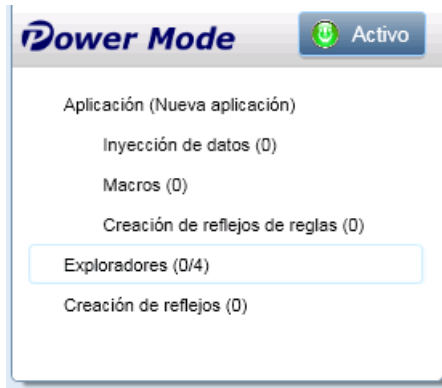
Puede ver estas acciones de usuario en los resultados de ejecución o en el visor Guión gráfico al final de la ejecución, que muestra cada acción realizada en la prueba. También puede incluir una lista de las acciones de usuario correspondientes en los defectos que envíe, para que Sprinter automáticamente inserte un escenario de defectos para usted.

Si ejecuta la prueba con el Modo de energía y no configura la inyección de datos o las macros, Sprinter reconocerá todas las acciones de usuario, que puede incluir en los defectos y ver en los resultados de prueba del guión gráfico.

Una vez que haya configurado el Modo de energía para probar una aplicación, Sprinter recordará la configuración cada vez que la pruebe.

Quizás decide que las capacidades de inyección de datos y macros son realmente útiles durante su ejecución. Debe rellenar varios formularios para acceder a la pantalla principal que necesita probar y si Sprinter los rellena por usted será una gran ayuda. Asimismo puede usar macros para que se ejecuten rápidamente en algunas de las pantallas iniciales de la aplicación y tener acceso al área que requiere pruebas rigurosas.

Active el Modo de energía haciendo clic en el botón Modo de energía del grupo **Modo de energía** situado debajo de la lista **Ejecuciones de prueba**.



Para usar el Modo de energía, es necesario definir la **aplicación** para la prueba. Ésta será la aplicación que probará. Al definir una aplicación para la prueba, Sprinter es capaz de reconocer los objetos y pantallas de la aplicación con el fin de trabajar con las funciones del Modo de energía descritas anteriormente.

Cuando se define una aplicación para la prueba, Sprinter asocia todas las configuraciones del Modo de energía con esa aplicación, lo que significa que siempre que ejecute una prueba en el Modo de energía y seleccione una aplicación para ella, todos los conjuntos de inyección de datos, macros y reglas que estén asociados con esa aplicación estarán automáticamente disponibles para la prueba.

Seleccione el nodo **Aplicación** en el grupo Modo de energía para mostrar el panel Aplicación y definir la aplicación para la prueba.

La aplicación de la agencia de viajes que va a probar se ejecuta actualmente en su equipo, por lo tanto, haga clic en **Adición rápida**, seleccione la aplicación de la lista y Sprinter define automáticamente la aplicación por usted.

### **Uso de la inyección de datos**

En el transcurso de la prueba que va a ejecutar, necesitará introducir datos en algunos formularios de la aplicación. Para acelerar el proceso y evitar errores, configure la **inyección de datos** para que se rellenen automáticamente los formularios de la aplicación con los datos de la hoja de cálculo.

Para usar la inyección de datos, es necesario crear uno o varios archivos (conjuntos de datos) que contengan los datos que desea usar en la aplicación. Los encabezados de columna del conjunto de datos deben coincidir con los nombres de los campos de la aplicación en la que desea inyectar los datos. Por ejemplo, para crear una columna para un campo llamado Nombre en la aplicación, el encabezado de columna debería ser Nombre.

El conjunto de datos se puede almacenar en forma de archivo **.xsl**, **.xlsx** o **.csv** (Valores separados por comas). Después se asocia este archivo con la aplicación en el panel **Inyección de datos** del grupo Modo de energía.

Una vez que ha asociado este conjunto de datos con la aplicación, estará automáticamente disponible para cualquier prueba que se haya configurado para usar esta aplicación.

## Uso de macros

Durante el proceso de pruebas, puede que haya partes de la prueba que requieran la realización de una serie de acciones que podría asignar a Sprinter. Asimismo es posible que haya partes de la prueba que impliquen la realización del mismo conjunto de acciones en varias áreas de la aplicación. **Macros** le permite realizar una serie de acciones y ejecutarlas como un único comando, lo que puede ahorrarle tiempo a la hora de realizar las pruebas y reducir el número de errores.

Para crear una macro para la aplicación actual, grábela mientras realiza la prueba. Posteriormente estará disponible para la prueba y para cualquier prueba configurada para usar esta aplicación.

Puede ver y gestionar la lista de macros disponibles para su aplicación en el panel **Macros** del grupo Modo de energía.

## Uso de exploradores

Los exploradores de Sprinter le permiten comprobar si las cadenas de su aplicación están escritas correctamente, si la aplicación es conforme a los estándares web (solo aplicaciones web), si hay vínculos rotos o si la interfaz de usuario de la aplicación está traducida correctamente.

Puede activar o desactivar los exploradores, según sea necesario. Utilice el panel **Exploradores** (grupo de Modo de energía) para activar los exploradores relevantes. Durante la ejecución de la prueba, utilice la barra lateral **Exploradores** para comenzar una exploración.

## Decidir si trabajar con la creación de reflejos

Una necesidad habitual en las pruebas manuales es la ejecución del mismo escenario de pruebas en distintas configuraciones. Puede que desee probar su aplicación en distintos sistemas operativos, o en el caso de una aplicación web, en distintos navegadores.

Cuando se trabaja con la **creación de reflejos**, cada acción de usuario que realiza en el **equipo principal** de la aplicación, se replica en los **equipos secundarios** definidos.

Para leer más información acerca de la configuración de una prueba para ejecutarla con la creación de reflejos, consulte "Pruebas de creación de reflejos" en la página 37.

## Comienzo de la ejecución

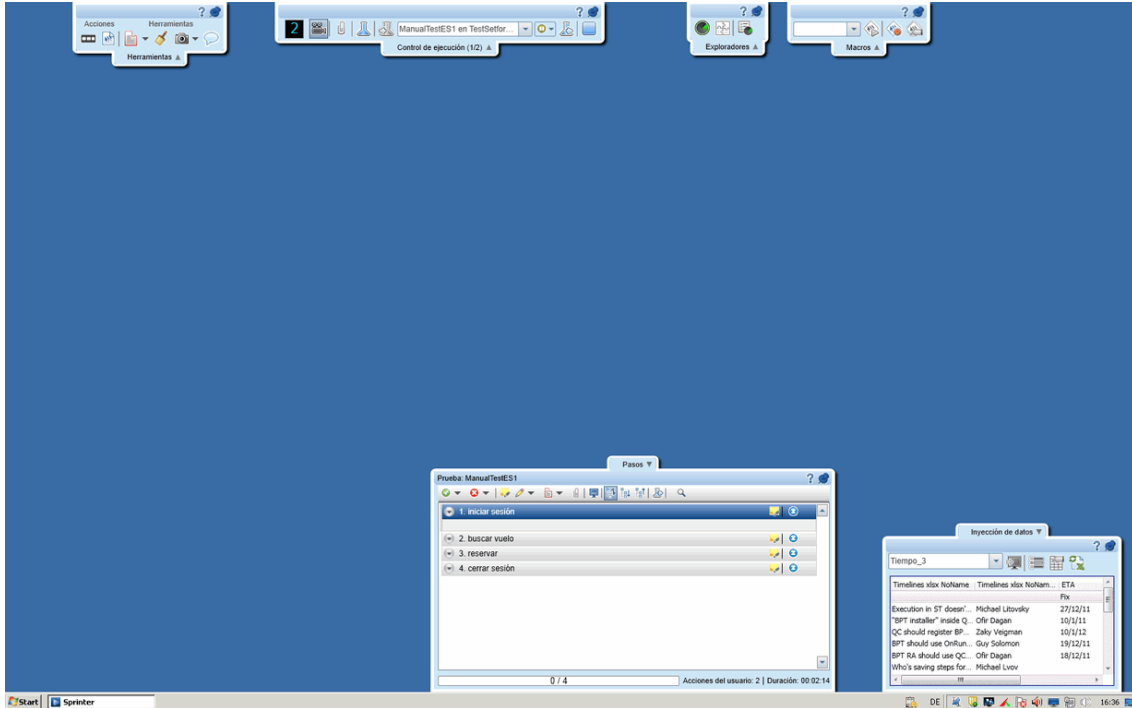


Haga clic en el botón **Ejecutar** del área **Configuración de ejecución**; comienza su ejecución y se oculta la ventana principal de Sprinter.

Se da cuenta inmediatamente de que Sprinter ocupa muy poco espacio en la pantalla. Puede ver que se accede a las funciones de Sprinter durante la ejecución mediante las **barras laterales** colocadas alrededor del perímetro de la pantalla. En la posición cerrada, se ocultan las barras laterales y únicamente están visibles las pestañas.



Puede abrir una, varias o todas las barras laterales a la vez haciendo clic en las pestañas. Las barras laterales se abren y cierran automáticamente al hacer clic en o fuera de ellas, y puede bloquearlas en posición abierta y reubicarlas, según sea necesario.

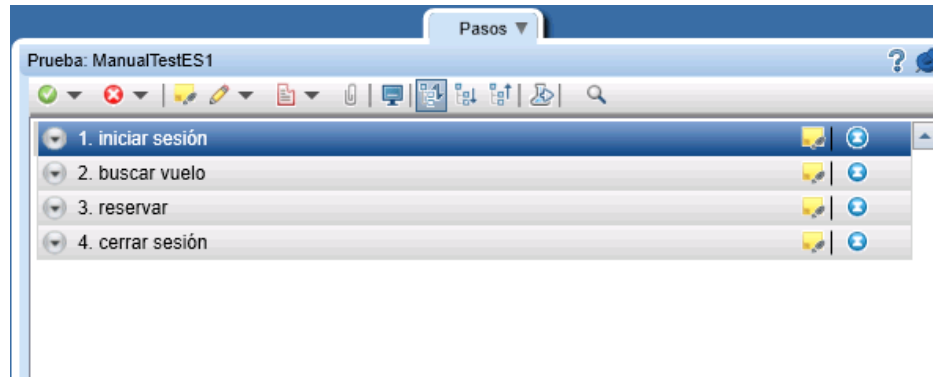


Este diseño le proporciona un excelente uso de la pantalla para ver la aplicación y ejecutar la prueba, así como para mostrar la función de Sprinter específica según se necesite.

Como ha usado la función **Adición rápida** para definir la aplicación para la prueba, Sprinter inicia automáticamente la aplicación al comienzo de la ejecución para usted.

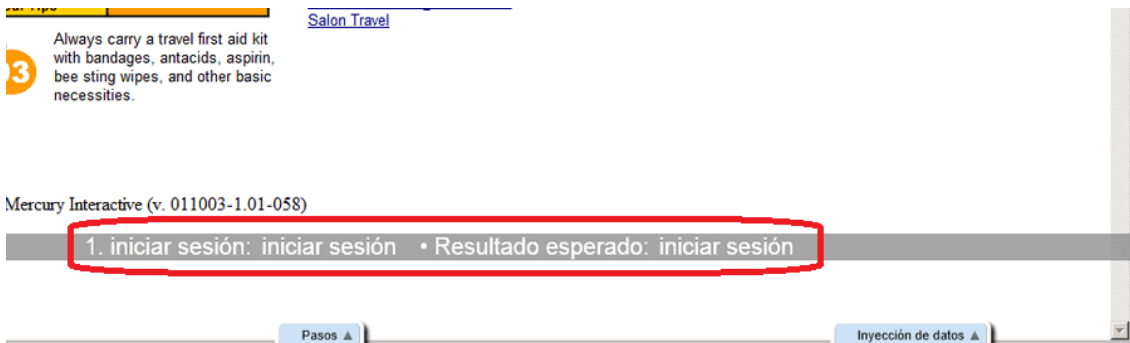


Haga clic en la pestaña **Pasos**, para poder ver los pasos de prueba en la barra lateral **Pasos**.



Ojee los pasos de la prueba y vea la descripción, el resultado esperado y los datos adjuntos.

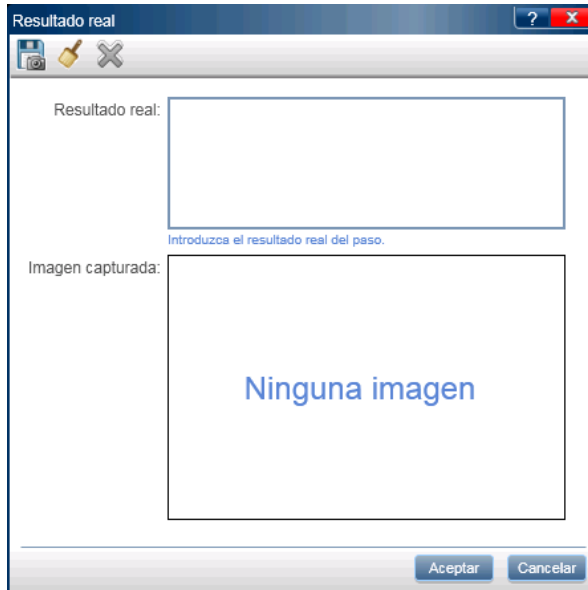
Dado que ha ojeado todos los pasos de la prueba, decide cambiar al modo **Subtítulos** haciendo clic en el botón Subtítulos en la barra lateral **Pasos**. El modo Subtítulos muestra la descripción de cada paso como un subtítulo en la pantalla en vez de la barra lateral y le permite marcar el estado y agregar datos adjuntos a los pasos. Esta característica le proporciona un estado aún más real, permitiéndole obtener una visión aún más completa de la aplicación.



A medida que realiza los pasos de la prueba, marque el estado de cada paso en la columna de la derecha, por ejemplo **Válido** o **Error**.

## Envío de defectos

Continúe realizando los pasos de la prueba, y en uno de ellos, verá que el resultado real no es el descrito en **Resultado esperado**. Primero marque el estado como **Error**. Después haga clic en el botón **Resultado real** del paso. En el cuadro de diálogo **Resultado real**, escriba un texto describiendo lo que ha sucedido realmente en la aplicación.



Después, en la barra de herramientas de la barra lateral **Pasos**, haga clic en el botón **Defecto inteligente**.

Ya que los desarrolladores han tenido dificultades para reproducir este defecto en el pasado, incluya la lista de acciones de usuario en la descripción del defecto como escenario de reproducción y adjunte una película con su ejecución para el defecto.

Usted continúa con la ejecución y descubre otro defecto, aunque esta vez, mucho más básico. Dado que no desea interrumpir el flujo de la ejecución enviando un defecto y rellenando los campos necesarios en ALM, decide crear un **Recordatorio de defecto**.

Un **Recordatorio de defecto** permite resumir el defecto de la aplicación. El recordatorio se incluye en los resultados y se puede ver al final de la prueba. Puede enviar posteriormente el defecto desde los **Resultados** de la prueba. La misma información que estaba disponible durante la prueba también aparece disponible desde los resultados. Por lo tanto, puede incluir capturas de pantalla anotadas, películas e información de acciones o pasos en el defecto en ese momento.

## Anotaciones

En uno de los pasos detecta otro defecto de la aplicación. Sabe que Sprinter le permite capturar imágenes y adjuntarlas a un paso, a una ejecución, al resultado real o a un defecto, pero al revisor de los resultados le resultará más sencillo que le resalte el problema en la imagen. Decide usar el **Área de trabajo de anotaciones** para anotar la captura en pantalla. Haga clic en el botón **Guardar anotación como resultado real** del cuadro de diálogo **Resultado real**. Se abre el **Área de trabajo de anotaciones** y usa las **Herramientas de anotaciones** para marcar la captura de pantalla.

Utilice **Rectángulo**, **Selector de colores** y **Flechas** para resaltar el problema y después agregue **texto** para explicar el problema. Al cerrar el Área de trabajo de anotaciones, la captura de pantalla anotada se adjunta a los Resultados reales del paso.

**SELECT FLIGHT**

Select your departure and return flight from the selections below. Your total price will be higher than quoted if you elect to fly on a different airline for both legs of your travel.

**DEPART**  
Frankfurt to London

SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS
<input type="radio"/>	B R: 217 P G: 255 B: 255 P United Airlines 360 based on round trip	5:03	non-stop
<input type="radio"/>	B R: 217 P G: 255 B: 255 P United Airlines 361 based on round trip	7:10	non-stop
<input type="radio"/>	Pangea Airlines 362 Price: \$274 (based on round trip)	9:17	non-stop
<input type="radio"/>	Unified Airlines 363 Price: \$281 (based on round trip)	11:24	non-stop

**RETURN**  
London to Frankfurt

SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 630 Price: \$271 (based on round trip)	12:23	non-stop
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 631 Price: \$271 (based on round trip)	14:30	non-stop
<input type="radio"/>	Pangea Airlines 632 Price: \$282 (based on round trip)	16:37	non-stop
<input type="radio"/>	Unified Airlines 633 Price: \$303 (based on round trip)	18:44	non-stop

**Herramientas de anotaciones**

Herramientas: Rectángulo, Selector de colores, Flechas, Texto.

Propiedades: Color, Opacidad.

Captura de pantalla: Guardar, Eliminar, Cerrar.

CONTINUE

© 2005, Mercury Interactive (v. HG-0.15)

Además de guardar la captura de pantalla con los resultados reales, puede agregarla a un defecto y usar la opción de correo para enviársela a un compañero de trabajo que haya mencionado recientemente un problema similar.

## Uso de macros

Continúa realizando los pasos de la prueba y llega a un área de la aplicación donde desea que Sprinter realice una serie de acciones para usted. Haga clic en la pestaña **Macros** para abrir la barra lateral **Macros**.

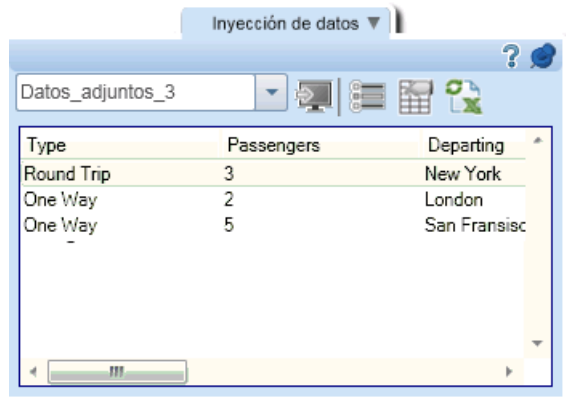


Haga clic en el botón de grabación y comience a realizar las acciones que desea en la macro. Al finalizar la serie de acciones, haga clic en el botón **Detener grabación** para guardar la macro.

La macro estará disponible para esta ejecución y para cualquier prueba futura configurada para usar la aplicación actual.

## Uso de la inyección de datos

Continúe realizando los pasos de la prueba y acceda al área de la aplicación donde tiene que buscar un vuelo. Haga clic en la pestaña **Inyección de datos** para abrir la barra lateral **Inyección de datos**.



En la barra lateral **Inyección de datos**, seleccione el conjunto de datos que desea usar en la aplicación. Después seleccione la fila de información para la búsqueda que desea realizar e inyecte los datos en la aplicación.

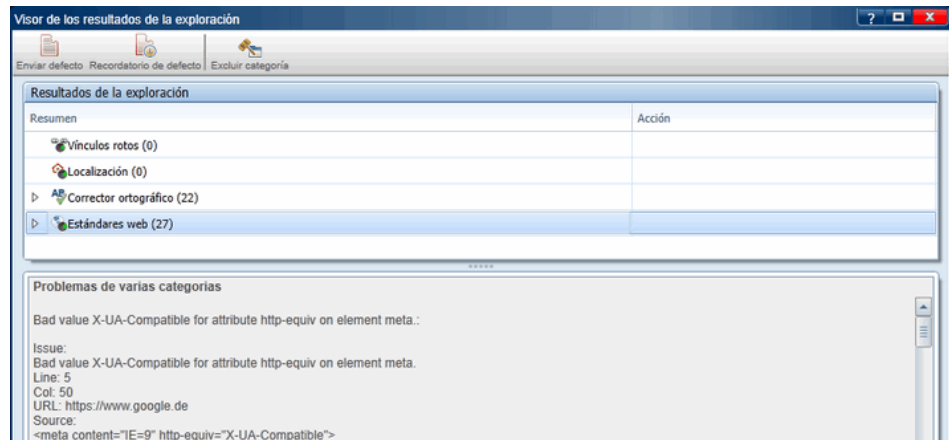
A continuación, puede ver que Sprinter envía los datos desde esa fila a las ubicaciones pertinentes del formulario.

## Usar los exploradores

Cuando llega al área de la aplicación en donde necesite comprobar enlaces rotos o la conformidad con estándares web (aplicaciones web), traducciones correctas y errores ortográficos, utilice los exploradores integrados. Haga clic en la pestaña **Exploradores** para abrir la barra lateral **Exploradores** y después haga clic en el botón **Iniciar exploración**.



Una vez finalizada la exploración, se abre el Visor de los resultados de la exploración. Trate los resultados de cada explorador creando un defecto o un recordatorio de defectos, o realizando una acción específica del explorador, como la adición de una palabra a un diccionario.



## Visualización de los resultados de ejecución



Haga clic en el botón **Fin de la ejecución** de la barra lateral **Control de ejecución** para finalizar la ejecución. Las barras laterales se cierran y se abre el panel **Resumen de la ejecución** en la ventana principal. El resumen incluye: la información de ejecución y prueba, el número de acciones que ha realizado (sólo pruebas del Modo de energía), el número de defectos que ha enviado, el número de recordatorios de defectos que ha creado, el número de comentarios agregados (sólo pruebas del Modo de energía) y los estados de los pasos que ha realizado.

The screenshot shows the 'ManualTestES1' application interface. The main panel is titled 'Resumen de la ejecución'. On the left, there are two sidebar panels: 'Definiciones' and 'Resultados'. The 'Definiciones' panel includes 'Configuración general', 'Pasos (4)', and 'Parámetros (3)'. The 'Resultados' panel includes 'Resumen de la ejecución', 'Pasos (4)', 'Defectos enviados (0)', 'Recordatorios de defectos (0)', 'Acciones de usuario (2)', and a link 'Guión gráfico...'. The main panel displays the following information:

- Instancia de prueba: ManualTestES1
- Nombre de la prueba: ManualTestES1
- Estado: Not Completed
- Nombre de ejecución: Run\_5-16\_16-40-39
- Personal de pruebas: admines
- Hora inicial: 16.05.2012 17:09:02
- Hora final: 16.05.2012 17:09:48
- Duración: 00:00:47

Below this information is a summary table:

Acciones	Defectos enviados	Recordatorios de defectos	Comentarios
2	0	0	0

At the bottom, there is a 'Pasos 4' section with a 'No Run' button and a count of 4.

Se puede seleccionar cada uno de los **nodos** en el grupo **Resultados** para que muestre más información en el panel derecho.



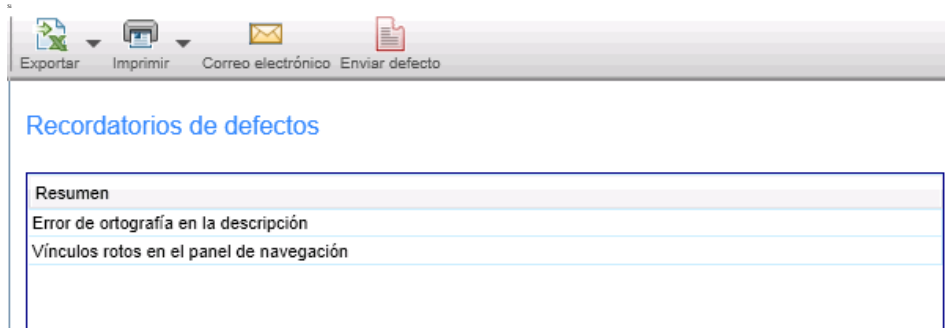
Seleccione el nodo **Defectos enviados** para ver una lista de los defectos que ha enviado durante la prueba.



Id. del defecto	Resumen	Gravedad
<a href="#">1</a>	defecto 1	2 - Media

Puede hacer clic en el número **Id. de defecto** para abrir el cuadro de diálogo Detalles del defecto de ALM para ese defecto.

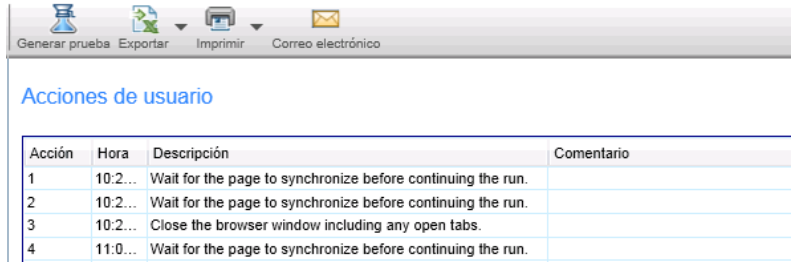
Después seleccione el nodo **Recordatorios de defectos** para ver una lista de los recordatorios de defecto que ha creado durante la prueba.



Resumen
Error de ortografía en la descripción
Vínculos rotos en el panel de navegación

Seleccione un recordatorio y haga clic en **Enviar Defecto**, para enviar el defecto a ALM. Toda la información para el defecto está aún disponible en los resultados de ejecución. Puede incluir una captura de imagen anotada, una película, la información de los pasos o la información de las acciones de usuario con el defecto.

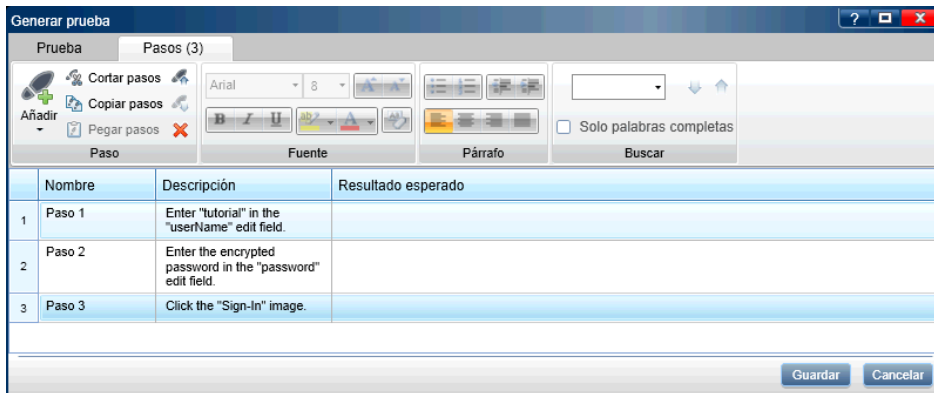
Como ha decidido ejecutar la prueba en Modo de energía, seleccione el nodo **Acciones de usuario** y consulte la lista de las acciones de usuario que ha realizado durante la ejecución.



Acción	Hora	Descripción	Comentario
1	10:2...	Wait for the page to synchronize before continuing the run.	
2	10:2...	Wait for the page to synchronize before continuing the run.	
3	10:2...	Close the browser window including any open tabs.	
4	11:0...	Wait for the page to synchronize before continuing the run.	

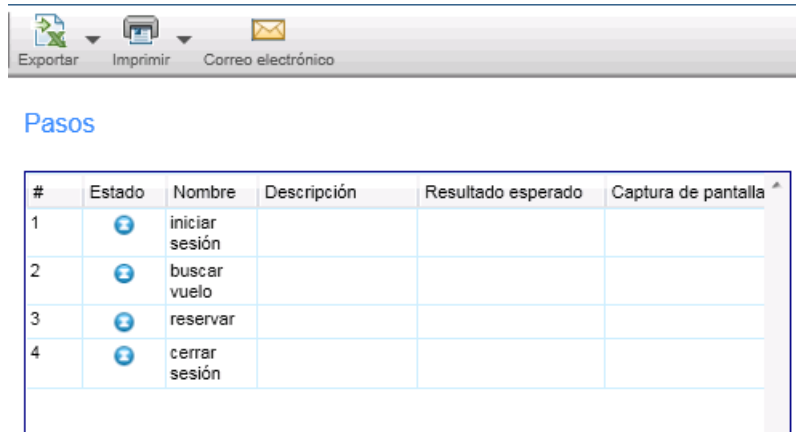
La lista de acciones de usuario se puede exportar en una hoja de cálculo de Excel.





Haga clic en el botón **Generar prueba** para usar la ejecución de la prueba como plantilla para crear una nueva prueba manual.



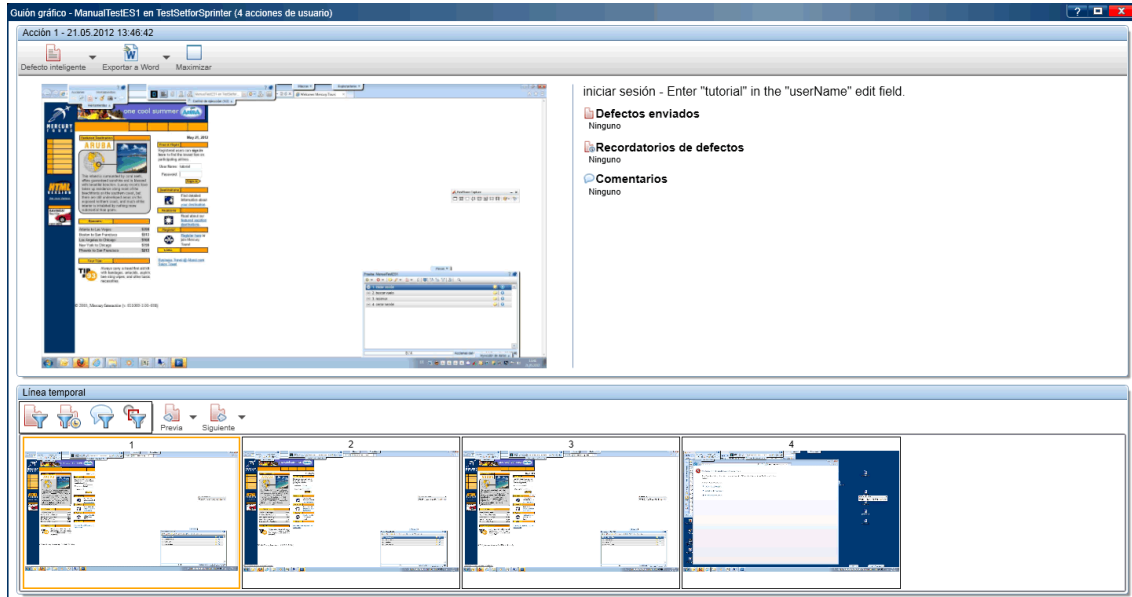
Nombre	Descripción	Resultado esperado
1 Paso 1	Enter "tutorial" in the "userName" edit field.	
2 Paso 2	Enter the encrypted password in the "password" edit field.	
3 Paso 3	Click the "Sign-In" image.	

Abra el nodo **Pasos** para ver los detalles sobre cada uno de los pasos. El resumen incluye: estado, prueba de origen, nombre, descripción, resultados esperados y reales, capturas de pantalla y datos adjuntos.



#	Estado	Nombre	Descripción	Resultado esperado	Captura de pantalla ^
1		iniciar sesión			
2		buscar vuelo			
3		reservar			
4		cerrar sesión			

A continuación, seleccione el nodo **Guión gráfico** y se abrirá el guión gráfico. En la parte superior del guión gráfico se muestra una captura de pantalla de la aplicación tras haber seleccionado la acción de usuario al aplicar la **Línea temporal**, y un panel de resumen de acciones. La parte inferior del guión gráfico muestra una **Línea temporal** de la ejecución.



En el panel de detalles de acciones puede ver una descripción de cada acción y los defectos que se enviaron, los recordatorios de defecto y los comentarios agregados, y si ejecuta la prueba con la creación de reflejos, se ven las diferencias que se encontraron entre el equipo principal y secundario.

Puede hacer clic en los vínculos del panel de resumen de acciones para abrir el cuadro de diálogo Detalles del defecto de ALM, crear un defecto desde el recordatorio de defecto o abrir el Visor de diferencias. También puede enviar un nuevo defecto desde el guión gráfico.

La parte inferior del guión gráfico muestra una **Línea temporal** de la prueba. La línea temporal contiene una captura de pantalla en miniatura de cada acción de usuario en la prueba. Puede filtrar las miniaturas que se muestran en la línea temporal para que aparezcan sólo aquellas acciones en las que envió un defecto, creó un recordatorio del defecto, únicamente agregó un comentario o aquellas en las que se encontraron diferencias.

Ahora que ha realizado los procesos básicos de configuración, ejecución y visualización de los resultados de esta prueba imaginaria, está preparado para comenzar a usar Sprinter. Continúe con la lectura para aprender a beneficiarse de las opciones de creación de reflejos.

## Pruebas de creación de reflejos

Ha decidido que desea ejecutar la prueba con la creación de reflejos, ya que necesita asegurarse de que la aplicación de la agencia de viajes en línea funcionará en todos los navegadores más conocidos y en los sistemas operativos más habituales.

Normalmente el equipo de QA selecciona algunas combinaciones de navegadores y sistemas operativos debido a las limitaciones de tiempo y de recursos. Ahora con la creación de reflejos, puede probar varias combinaciones a la vez.

Ha preparado un laboratorio informático configurado para las combinaciones de navegadores y sistemas operativos compatibles y tiene acceso a los equipos durante unas horas, lo que es bastante tiempo ya que se pueden probar todas las combinaciones de forma simultánea.

Para trabajar con la creación de reflejos, seleccione el nodo Creación de reflejos en el grupo de Modo de energía y configure los equipos secundarios para la prueba. Después, haga clic en el botón **Añadir** para agregar un nuevo equipo para la aplicación.

Proporcione el nombre del equipo o la dirección IP del equipo secundario, y como va a probar una aplicación web, defina qué navegador desea usar para que se ejecute la aplicación en ese equipo. Decida también proporcionar la información de conexión del escritorio remoto, por si desea abrir una conexión durante la prueba (puede proporcionar la información también durante la ejecución). Repita este paso en cada equipo de matriz de pruebas.

También es necesario configurar el equipo secundario con la configuración específica que desea probar.

## Ejecución de una prueba con la creación de reflejos

Al iniciar la prueba con la creación de reflejos, la **Consola de estado** muestra el estado de cada equipo en la ejecución.



Estado	Equipo	Progreso	Detalles
C	máquina principal (local...)	30%	En espera de que se compruebe el estado de Sprinter Age...
C	máquina secundaria (sp...)	20%	Comprobando el estado de Sprinter Agent en el equipo se...
C	Nueva máquina (sprinte...)	30%	En espera de que se compruebe el estado de Sprinter Age...

Cuando todos los equipos están listos, se inicia la ejecución. Haga clic en la pestaña **Equipo** para abrir la barra lateral **Equipos** y ver el estado de éstos.

Realice las acciones de usuario de la prueba y supervise la barra lateral **Equipos** para comprobar que todos los equipos secundarios han replicado las acciones correctamente.



Después de una acción, la barra lateral **Equipos** indica que se ha producido un error de replicación en un equipo secundario.



En este caso, cualquier acción de usuario posterior que realice no se replicará en el equipo secundario en el que se produjo el error hasta que solucione el problema de replicación entre los equipos.

Desea tener una idea de cuál es el problema y, por lo tanto, hace clic con el botón derecho en la pantalla del equipo secundario y selecciona **Mostrar pantalla** en la lista desplegable para ver la captura de pantalla actual del equipo secundario. Observa que en el equipo secundario apareció una advertencia de ActiveX en la ventana del navegador. Ya que no se trata de un defecto de la aplicación, haga clic en la pantalla del equipo secundario, abra una **conexión de escritorio remoto** con el equipo secundario y borre la advertencia. Cierre la conexión de escritorio remoto y en la lista del menú contextual seleccione **Saltar**. Esta acción hará que Sprinter omita el problema de replicación, desbloquee el equipo secundario e intente replicar las acciones de usuario pendientes (acciones realizadas en el equipo principal mientras el equipo secundario aún presenta diferencias).

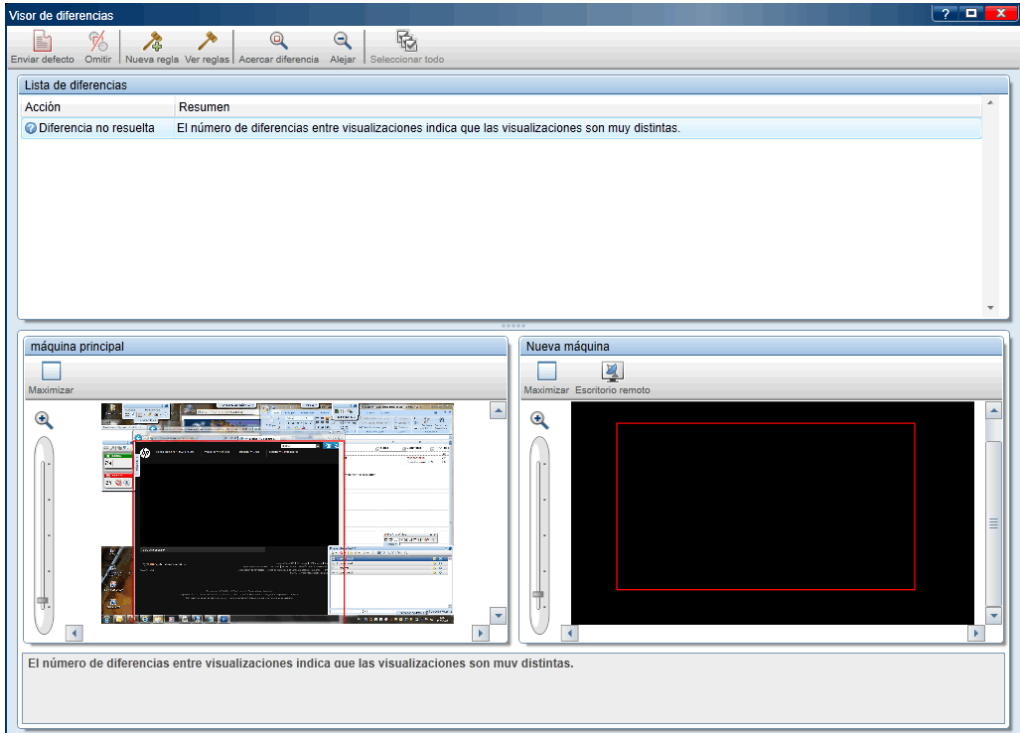


A medida que avanza con la ejecución, llega a una pantalla que presenta problemas de compatibilidad conocidos entre los navegadores. Para comprobar que la aplicación se muestra correctamente, haga clic en el botón **Comparar todo** de la barra lateral **Equipos**. Esta acción compara la pantalla actual del equipo principal con las pantallas actuales de los equipos secundarios y busca las diferencias entre ellos.

Como resultado de la operación **Comparar todo**, uno de los equipos secundarios indica un problema de comparación. Haga clic con el botón derecho en la pantalla del equipo secundario y seleccione el **Visor de diferencias** en la lista desplegable.



En el **Visor de diferencias** se resalta la diferencia entre los equipos.



Puede ver que la diferencia está en la visualización del elemento de la interfaz de usuario entre los navegadores, por lo que envía un defecto para esta diferencia. Ahora que ha enviado un defecto, no deseará que Sprinter detecte este tipo de diferencia en el futuro. Por lo tanto, cree una **regla** en el Visor de diferencias, proporcionando instrucciones a Sprinter para que omita las diferencias de este tipo.

Cierre el Visor de diferencias y vuelva a la ejecución. Una vez que ha resuelto la diferencia, el equipo secundario se desbloquea y se replican las acciones de usuario pendientes.

Ahora que ha realizado los procesos básicos de ejecución de una prueba con la creación de reflejos, está preparado para comenzar a usar la creación de reflejos en las pruebas de Sprinter.



# 2

---

## Sprinter de un vistazo

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- Información general sobre Sprinter en la página 44
- Cómo se mantiene la información de usuario en la página 48

### Tareas

- Primeros pasos con Sprinter en la página 51

### Referencia

- Cuadro de diálogo Bienvenido en la página 54
- Cuadro de diálogo Conexión a ALM en la página 57
- Ventana principal en la página 58
- Cuadro de diálogo Configuración en la página 62

**Solución de problemas y limitaciones - General** en la página 74

---

---

## Conceptos

---

---

### Información general sobre Sprinter

Bienvenidos a HP Sprinter, la solución de HP para las pruebas manuales. Sprinter proporciona funciones y herramientas avanzadas para hacer que las pruebas manuales sean más eficaces y efectivas.

Es habitual que al ejecutar las pruebas manuales tenga que salir de la aplicación de pruebas para realizar las tareas relacionadas con la prueba. Por ejemplo, quizás tenga que usar software de gráficos para realizar una captura de pantalla de la aplicación, puede que desee grabar una película de la aplicación durante la prueba, y tendrá que volver al software de seguimiento de defectos para informar sobre los mismos.

Sprinter le permite realizar todas estas tareas sin interrumpir el flujo de la prueba. Con Sprinter, podrá realizar además muchas de las repetitivas y tediosas tareas de las pruebas manuales automáticamente. Sprinter incluye muchas herramientas que le ayudarán a detectar y enviar defectos. Estas funciones garantizan que podrá realizar todas las tareas necesarias para la prueba manual sin tener que interrumpir a cada rato su trabajo de pruebas.

Sprinter también le permite crear, editar y gestionar pruebas y componentes empresariales manuales directamente en Sprinter y, a continuación, guardarlos en ALM.

Sprinter está completamente integrada con ALM, con lo que podrá obtener el máximo beneficio de ambas soluciones.

Con Sprinter podrá:

► **Crear pruebas y componentes empresariales manuales**

En el modo **Plan** de Sprinter, puede crear y editar pruebas y componentes empresariales manuales. Puede agregar pasos de manera manual o automática mediante la herramienta **Captura de pasos**. Para obtener más información, consulte Capítulo 3, "Creación de componentes empresariales y pruebas".

► **Ejecutar las pruebas manuales de ALM y las pruebas de proceso empresarial con una nueva pantalla de pasos:**

- **Pantalla fácil de usar.** Los pasos se presentan con un diseño claro, organizado y sencillo, lo que facilitará la consulta de información sobre los pasos, seguirlos y cambiar la información sobre los mismos. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Pasos" en la página 170.
- **Desplazamiento sencillo por las pruebas durante la ejecución.** Podrá desplazarse fácilmente por las pruebas durante la ejecución sin interrumpir el flujo de la prueba. Sprinter actualiza toda la información que se muestre sobre los pasos y la ejecución para que coincida con la prueba que se esté ejecutando.
- **Edición de los valores reales de los parámetros durante la ejecución de la prueba.** Podrá editar fácilmente los valores reales de los parámetros de la prueba, durante la ejecución.
- **Varias vistas.** Cambie el modo en que se muestran los pasos en función de las necesidades de las pruebas. Use la vista normal cuando necesite ver más detalles, o bien la vista de subtítulos si necesita ver más detalles de la aplicación. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Pasos" en la página 170.
- **Valor real incluidas las capturas de pantallas.** Adjunte una captura de pantalla con anotaciones o no de la aplicación al valor real del paso. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Pasos" en la página 170.
- **Ejecutar pruebas preliminares sin pasos predefinidos.** Si ejecuta una prueba sin pasos predefinidos, Sprinter puede guardar un registro de todas las acciones de usuario que haya realizado durante la prueba.

Sprinter también le permitirá exportar la lista de las acciones de usuario realizadas durante las sesiones de pruebas informales a:

- ▶ una prueba manual formal. Todas las acciones de usuario se convierten en pasos y podrá guardar la nueva prueba directamente en ALM.
- ▶ una hoja de cálculo Excel. Podrá entonces modificar el texto según desee, así como importar la hoja de cálculo a una prueba en ALM, con lo cual convertiría una prueba preliminar en una prueba formal, con pasos predefinidos. Para obtener más información, consulte "Panel Acciones de usuario/Cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario" en la página 230.
- ▶ **Enviar defectos a ALM.** Envíe un defecto de ALM directamente desde Sprinter. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Herramientas" en la página 200.
  - ▶ **Abra un defecto inteligente.** Los defectos inteligentes crean un escenario de defectos mediante la generación automática de una descripción del texto de todas las acciones de usuario o los pasos de la prueba. Asimismo podrá adjuntar una captura de pantalla o una película de la aplicación al defecto. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes" en la página 204.
  - ▶ Cree un **Recordatorio de defecto** para enviar un defecto al final de la ejecución, permitiéndole continuar con las pruebas sin interrumpir el flujo de la ejecución de la prueba.
- ▶ **Crear y anotar capturas de pantalla de la aplicación.** Sprinter proporciona herramientas con las que podrá realizar y anotar una captura de pantalla de la aplicación en cualquier momento del proceso de las pruebas. Las herramientas se incluyen para medir y comparar los elementos de la interfaz de usuario. Para informar sobre los defectos en la pantalla, adjunte la captura de pantalla con anotaciones a un defecto de ALM; para ello guárdela como un archivo, o adjúntela a un correo electrónico. También podrá incluir capturas de pantalla con anotaciones en el Resultado real de un paso. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212.

- ▶ **Grabar y ejecutar macros en la aplicación de prueba.** Cree y ejecute macros para permitir que Sprinter ejecute un conjunto de acciones en la aplicación en su lugar. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Macros" en la página 290.
- ▶ **Inyectar datos.** Sprinter puede introducir automáticamente datos en los campos de la aplicación en su lugar. Los datos concuerdan automáticamente con los campos de la aplicación. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Inyección de datos" en la página 281.
- ▶ **Replicar las acciones en otro equipo.** Con la creación de reflejos podrá replicar las acciones de usuario en varios equipos con distintas configuraciones (sistema operativo, navegador, etc.). Sprinter detecta las diferencias en las pantallas de estos equipos y le permite informar sobre los defectos de estas diferencias. Para obtener más información, consulte "Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325.
- ▶ **Buscar posibles defectos en la aplicación.** Los exploradores le permiten comprobar que diversos aspectos de la aplicación se comporten correctamente durante una sesión de ejecución. Después puede informar de los defectos encontrados en los resultados durante el proceso de exploración. Para obtener más información, consulte "Introducción general de los exploradores" en la página 298.
- ▶ **Ver los resultados de las pruebas.** Sprinter incluye un guión gráfico que muestra cada acción que haya realizado en la prueba. Para cada acción, podrá ver una captura de pantalla de la acción, los defectos sobre los que informó, así como los recordatorios y los comentarios sobre los defectos que ha agregado a la ejecución. Si ha ejecutado la prueba con varias configuraciones, podrá ver las diferencias entre las pantallas de los distintos equipos. Para obtener más información, consulte "Información general de los resultados de ejecución" en la página 218.


Todas estas funciones están disponibles en Sprinter, y se pueden usar sin interrumpir el flujo de la prueba manual.

## **Cómo se mantiene la información de usuario**

Sprinter guarda la configuración y otras opciones específicas y aplica la información la siguiente vez que lo ejecute.

Al ejecutar Sprinter, esta información se guarda en el proyecto de ALM, por usuario (como información exclusiva de cada usuario de ALM en cada proyecto). Asimismo, se guarda en el equipo local, por perfil de usuario de Windows.

La siguiente vez que ejecute Sprinter, se aplicará esta configuración guardada, si está disponible. Cierta información se guarda y aplica por usuario y otra se guarda y aplica en función de la aplicación definida para la prueba.

Las siguientes tablas describen cómo se guarda y aplica la información de usuario ( Cierta información de usuario solo es relevante para las funciones del Modo de energía).

---




**Nota:** Cuando inicie una sesión en Sprinter sin estar conectado a ALM, cualquier información almacenada localmente se aplicará a Sprinter. Si después se conecta a ALM, además de la información local, se aplicará la información almacenada en ALM. Parte de la información local puede que se sustituya por la información de ALM para su usuario y proyecto. Este conjunto combinado de información se guardará en ALM para su usuario y proyecto. Si hay un conflicto entre la información almacenada localmente y la información almacenada en ALM, se aplicará la información más reciente.

Para mantener un entorno de trabajo coherente Sprinter, se recomienda que se conecte a ALM antes de realizar cambios en la configuración.




---



## Información aplicada por usuario en el proyecto de ALM

Información de usuario	Dónde se define	Cómo se aplica la información
Favoritos	"Área Configuración de ejecución" en la página 143	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Usa la lista de la última sesión de Sprinter, para su usuario de ALM en el proyecto actual.</li> <li>▶ Al cargar las pruebas de ALM, Sprinter comprueba la primera prueba para ver si tiene una aplicación definida. Si es así, Sprinter comprueba si esa aplicación está en la lista de aplicaciones del panel Aplicación. Si no lo es, Sprinter la agrega a la lista y la selecciona.</li> <li>▶ Si no tiene permisos para modificar los recursos en ALM, toda la configuración se guarda únicamente en su perfil de usuario del equipo local.</li> </ul>
Configuración	"Cuadro de diálogo Configuración" en la página 62	
 Aplicaciones	"Panel Aplicación (Grupo Modo de energía)" en la página 251	
 Exploradores	"Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador" en la página 307	
 Equipos secundarios	"Panel Creación de reflejos (grupo Modo de energía)" en la página 348	

## Información aplicada por aplicación

Información de usuario	Dónde se define	Cómo se aplica la información
 Macros	"Barra lateral Macros" en la página 290	Cuando cree una macro, agregue un conjunto de datos o cree una regla, Sprinter los asociará con la aplicación definida para su prueba en el Panel Aplicación (Grupo Modo de energía) (descrito en la página 251).
 Conjuntos de datos	"Barra lateral Inyección de datos" en la página 281	Al seleccionar una aplicación para la prueba en el panel Aplicación, todas las macros, conjuntos de datos y reglas asociadas con dicha aplicación estarán disponibles en la prueba.
 Reglas	"Cuadro de diálogo Administrador de reglas" en la página 378	Esta información se recupera por usuario en el proyecto de ALM.  <b>Nota:</b> De manera predeterminada, las reglas se aplican por aplicación. Puede definir reglas globales para todas las pruebas en Asistente para reglas: página Detalles de la regla (descrito en la página 380).

---


---

## Tareas

---

---

---

A lo largo de esta guía, las descripciones de funciones que sólo estén disponibles en el Modo de energía se identificarán con el icono  de Modo de energía.

---

### Primeros pasos con Sprinter

En los pasos siguientes se describen los requisitos previos generales de usar Sprinter y cómo comenzar a usar Sprinter.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Requisitos previos" en la página 51
- "Conexión a ALM" en la página 53

#### **Requisitos previos**

- La funcionalidad de Sprinter está disponible con:
  - **HP Application Lifecycle Management 11.50**
  - **ALM Quality Center 11.50 Enterprise Edition**

- Deberá disponer de los siguientes permisos en ALM para ejecutar una prueba en Sprinter:

Permiso	Nivel de permiso
Laboratorio de pruebas > Resultados	Creación, actualización y eliminación
Laboratorio de pruebas > Ejecución	Creación y actualización

- Para guardar la información de usuario en ALM deberá disponer de los siguientes permisos adicionales:

Permiso	Nivel de permiso
Recursos > Recurso	Creación, actualización y eliminación
Recursos > Carpeta de recursos	Creación y actualización

- Para editar los pasos de la prueba, deberá disponer de los siguientes permisos adicionales:

Permiso	Nivel de permiso
Plan de pruebas > Paso de diseño	Creación, actualización y eliminación

- Para crear nuevas pruebas manuales, necesita los siguientes permisos adicionales:

Permiso	Nivel de permiso
Plan de pruebas > Prueba	Creación, actualización y eliminación
Plan de pruebas > Carpeta de pruebas	Creación, actualización y eliminación
Plan de pruebas > Parámetros de pruebas	Creación, actualización y eliminación

## **Conexión a ALM**

Deberá estar conectado a ALM para ejecutar una prueba en Sprinter.



Haga clic en el botón **ALM** para abrir el cuadro de diálogo **Conexión a ALM** y conectarse a ALM.

Si no se conecta a ALM, se le pedirá que lo haga cuando abra una prueba.

Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Conexión a ALM" en la página 57.

## **Creación y edición de una prueba o componente**

Para obtener más información, consulte "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77.

## **Ejecución de una prueba o de un conjunto de pruebas**

Para obtener más información, consulte "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.

---

---

## Referencia

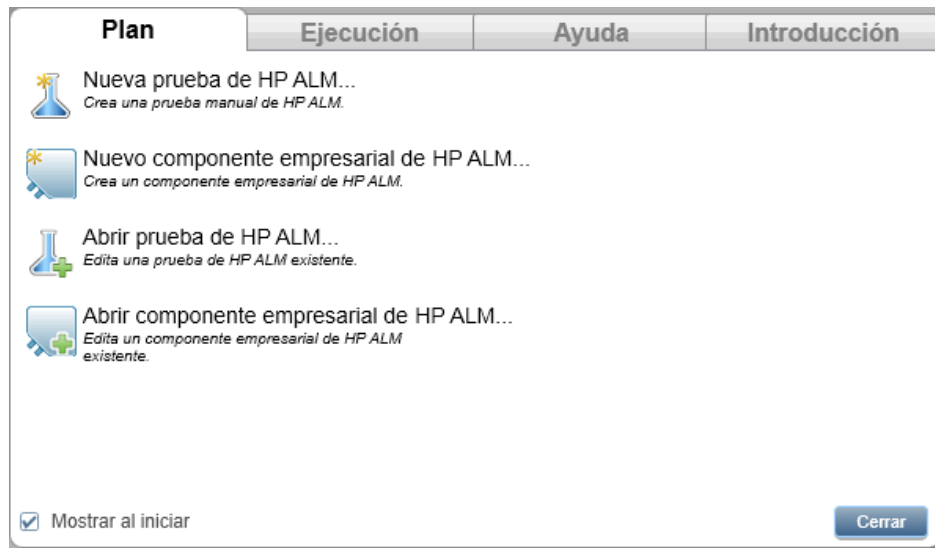
---

---

### Cuadro de diálogo Bienvenido

Este cuadro de diálogo proporciona un acceso rápido a la Ayuda de Sprinter y a las películas de características. También le permite abrir o crear una prueba o un componente empresarial.

A continuación se muestra una imagen del cuadro de diálogo Bienvenido.



<b>Para acceder</b>	Realice una de las acciones siguientes: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Inicie Sprinter.</li><li>➤ En la ventana principal, seleccione la <b>Pantalla de bienvenida</b> en la flecha abajo junto al botón <b>Ayuda</b>.</li></ul>
---------------------	---

<p><b>Información importante</b></p>	<p>La opción <b>Mostrar al iniciar</b> indica a Sprinter que muestre el cuadro de diálogo Bienvenido cada vez que se abre Sprinter.</p> <p>También puede configurar Sprinter para que omita el cuadro de diálogo Bienvenido en el Panel Configuración general (cuadro de diálogo Configuración) (descrito en la página 62).</p>
--------------------------------------	---

## Pestaña Introducción

La pestaña **Introducción** proporciona vínculos a las películas introductorias y de características de Sprinter.

## Pestaña Ayuda

La pestaña **Ayuda** proporciona vínculos a esta Guía del usuario, a atención al cliente y a la pantalla Acerca de.

## Pestaña Plan

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario de la pestaña **Plan**:

Elementos de la IU	Descripción
<p><b>Nueva prueba de HP ALM</b></p>	<p>Abre el panel <b>Creación</b> y agrega una nueva entrada de prueba a la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</p> <p>Si no está conectado a ALM, el Cuadro de diálogo Conexión a ALM se abre para que pueda conectarse primero a ALM.</p>
<p><b>Nuevo componente empresarial de HP ALM</b></p>	<p>Abre el panel <b>Creación</b> y agrega una nueva entrada de componente empresarial a la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</p> <p>Si no está conectado a ALM, el Cuadro de diálogo Conexión a ALM se abre para que pueda conectarse primero a ALM.</p>

Elementos de la IU	Descripción
<b>Abrir prueba de HP ALM</b>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Abrir (descrito en página 156) en el directorio raíz <b>Asunto</b> principal del módulo Laboratorio de pruebas de ALM.</p> <p>Si no está conectado a ALM, el Cuadro de diálogo Conexión a ALM se abre para que pueda conectarse primero a ALM.</p>
<b>Abrir componente empresarial de HP ALM</b>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Abrir (descrito en la página 156) en el directorio raíz del componente empresarial principal.</p> <p>Si no está conectado a ALM, el Cuadro de diálogo Conexión a ALM se abre para que pueda conectarse primero a ALM.</p>

## Pestaña Ejecución

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario de la pestaña **Ejecución**:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Abrir prueba de ALM</b>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Abrir (descrito en la página 156) que le permite abrir una prueba desde el módulo Laboratorio de pruebas de ALM.</p> <p>Si no está conectado a ALM, el Cuadro de diálogo Conexión a ALM se abre para que pueda conectarse primero a ALM.</p>
<b>Favoritos</b>	La lista de favoritos que contienen las pruebas de ALM.



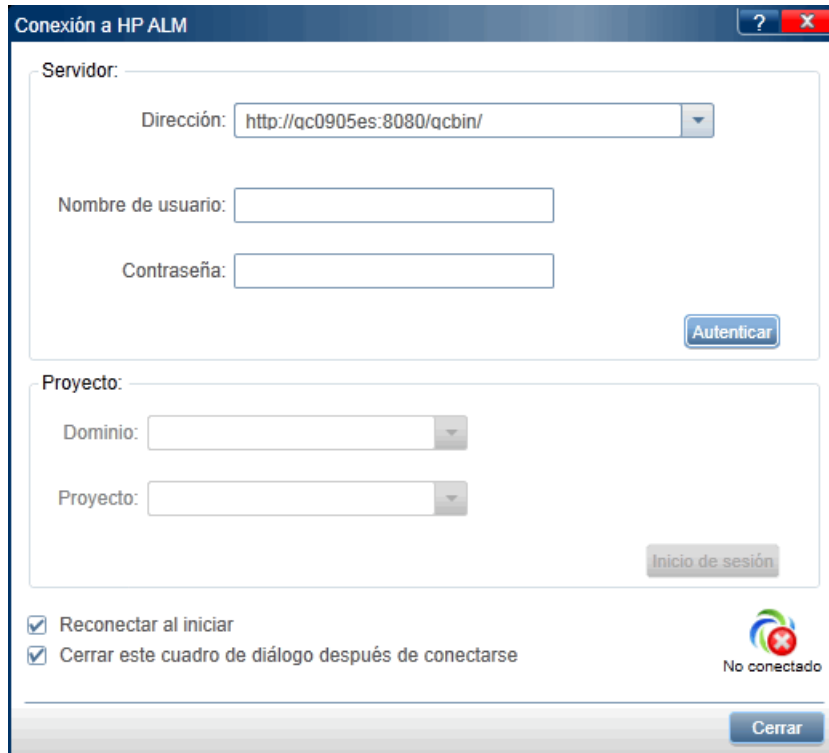
## Cuadro de diálogo Conexión a ALM

En este panel se podrá conectar a ALM.

Tareas que puede realizar con el cuadro de diálogo Conexión a ALM:

- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130

A continuación se muestra una imagen del cuadro de diálogo Conexión a ALM.



Conexión a HP ALM

Servidor:

Dirección:

Nombre de usuario:

Contraseña:

Autenticar

Proyecto:

Dominio:

Proyecto:



Inicio de sesión

Reconectar al iniciar

Cerrar este cuadro de diálogo después de conectarse

No conectado

Cerrar

<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Realice una de las acciones siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ En la ventana principal, haga clic en el botón <b>ALM</b> .</li> <li>▶ En la barra de estado, haga doble clic en el icono ALM .</li> </ul>
<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Deberá introducir la <b>Dirección</b> del servidor con el siguiente formato: <code>http://&lt;nombre_servidor_ALM&gt;[:&lt;número_puerto&gt;]/qcbn</code>.</li> <li>▶ El estado de conexión de ALM se muestra en la barra de estado. Cuando esté conectado a ALM, el icono ALM se activa y cuando se desconecte, se desactivará.</li> <li>▶ Los campos <b>Dominio</b> y <b>Proyecto</b> no distinguen entre mayúsculas y minúsculas.</li> <li>▶ Si se pierde la conexión a ALM y hay pruebas en la lista Ejecuciones de pruebas, deberá volver a conectarse al mismo proyecto para ejecutar o guardar las pruebas.</li> </ul>

La descripción de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos.

## **Ventana principal**

Esta ventana le permitirá gestionar las pruebas y componentes, configurar las definiciones de pruebas y componentes, ver los resultados de las pruebas y configurar las opciones de Sprinter. También podrá acceder al cuadro de diálogo Configuración y al cuadro de diálogo Conexión a ALM.

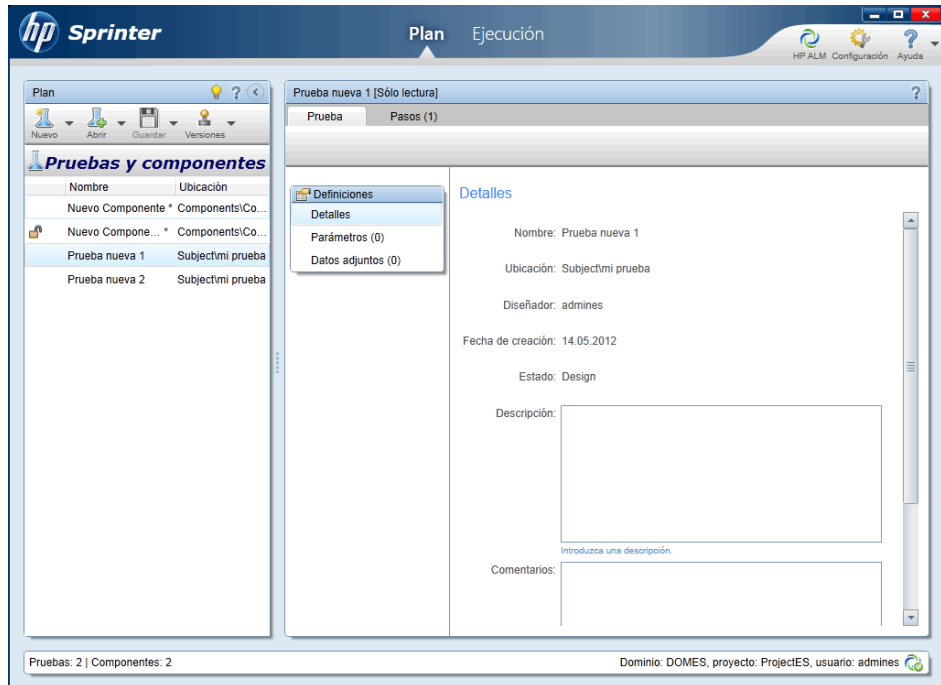
Los paneles mostrados en la ventana principal de Sprinter difieren dependiendo de si está creando una prueba o componente o ejecutando una prueba.

Tareas que puede realizar con la ventana principal:

- ▶ "Primeros pasos con Sprinter" en la página 51
- ▶ "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77






- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130
- "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219


A continuación se muestra una imagen de la ventana principal para el modo **Plan**.



<p><b>Para acceder</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Inicie Sprinter y cierre la ventana <b>Bienvenido</b>, si está abierta.</li> <li><b>2</b> Seleccione <b>Plan</b> en la barra de herramientas principal.</li> </ol>
<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La información disponible en el panel <b>Detalles</b> depende de la prueba seleccionada en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li>➤ Para salir de Sprinter, cierre la ventana principal.</li> </ul>
<p><b>Consulte también</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ "Información general sobre Sprinter" en la página 44</li> <li>➤ "Introducción general de la creación de componentes y pruebas" en la página 76</li> <li>➤ "Información general sobre Modo de energía" en la página 128</li> </ul>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Indica que Sprinter está en modo <b>Ejecución</b> y muestra el área <b>Configuración de la ejecución</b> en el panel izquierdo. Para obtener más información, consulte "Área Configuración de ejecución" en la página 143.</p>
	<p>Indica que Sprinter está en modo <b>Plan</b> y muestra el área <b>Creación</b> en el panel izquierdo. Para obtener más información, consulte "Área del plan" en la página 83.</p>
	<p>Abre el Cuadro de diálogo Conexión a ALM (descrito en la página 57), en el que podrá configurar la conexión a ALM y conectarse a un proyecto de ALM.</p>
	<p>Abre el Cuadro de diálogo Configuración (descrito en la página 62).</p>
	<p>Abre la Ayuda para la ventana principal.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Ayuda</b></li> <li>➤ <b>Documentación adecuada para impresora.</b> Abre una versión para imprimir de la documentación de Sprinter en formato PDF (Adobe Acrobat Reader).</li> <li>➤ <b>Soporte técnico de HP Software.</b> Conecta al usuario con el sitio web de HP Software Support Online.</li> <li>➤ <b>Buscar actualizaciones.</b> La primera vez que selecciona <b>Buscar actualizaciones</b>, el sistema le guiará para que descargue e instale la aplicación HP Update (a menos que tenga instaladas en el equipo otras aplicaciones de HP que usen <b>Buscar actualizaciones</b>). La próxima vez que seleccione <b>Buscar actualizaciones</b>, la aplicación se ejecutará automáticamente.</li> <li>➤ <b>Pantalla de bienvenida</b></li> <li>➤ <b>Acerca de</b></li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
<Barra de estado>	<p>La barra de estado muestra la siguiente información:</p> <p>Modo Plan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Estado de la prueba y componente</b> Pruebas: 2   Componentes: 2 . El número de pruebas y componentes de la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> </ul> <p>Modo Ejecución</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El estado de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> Pruebas: 2   Pruebas activas: 2 . El número de pruebas en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>, seguida del número de pruebas en la lista que se incluirá en la siguiente ejecución.</li> <li>➤  <b>Estado de conexión de ALM.</b> El estado de la conexión de Sprinter con ALM. Haga doble clic en este icono para abrir el Cuadro de diálogo Conexión a ALM (descrito en la página 57).</li> </ul>

La ventana principal también contiene las siguientes áreas:

### Modo Plan

- "Área del plan" en la página 83
- "Grupo Definiciones (pestaña Prueba/Componente)" en la página 95
- "Pestaña Pasos" en la página 105

### Modo Ejecución

- "Área Configuración de ejecución" en la página 143
- "Grupo Modo de energía" en la página 248
- "Grupo Definiciones de Configuración de ejecución" en la página 158
- "Grupo Resultados" en la página 223

## **Cuadro de diálogo Configuración**

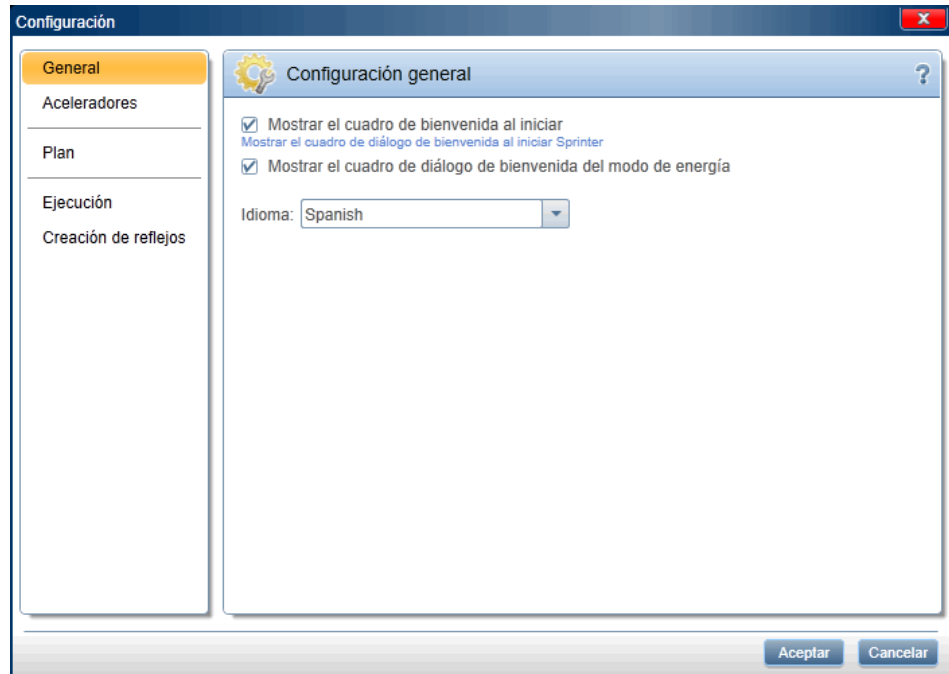
Este cuadro de diálogo incluye los siguientes paneles:


- "Panel Configuración general (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 63
- "Configuración de aceleradores (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 65
- "Panel Configuración de ejecución (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 69
- "Panel Configuración del plan (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 67
- "Panel Configuración de creación de reflejos (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 71

## Panel Configuración general (cuadro de diálogo Configuración)

Este panel le permitirá configurar las opciones generales para Sprinter.

La siguiente imagen muestra el panel Configuración general.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Seleccione el botón <b>Configuración</b>  &gt; nodo <b>General</b>.</p>
----------------------------	---

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

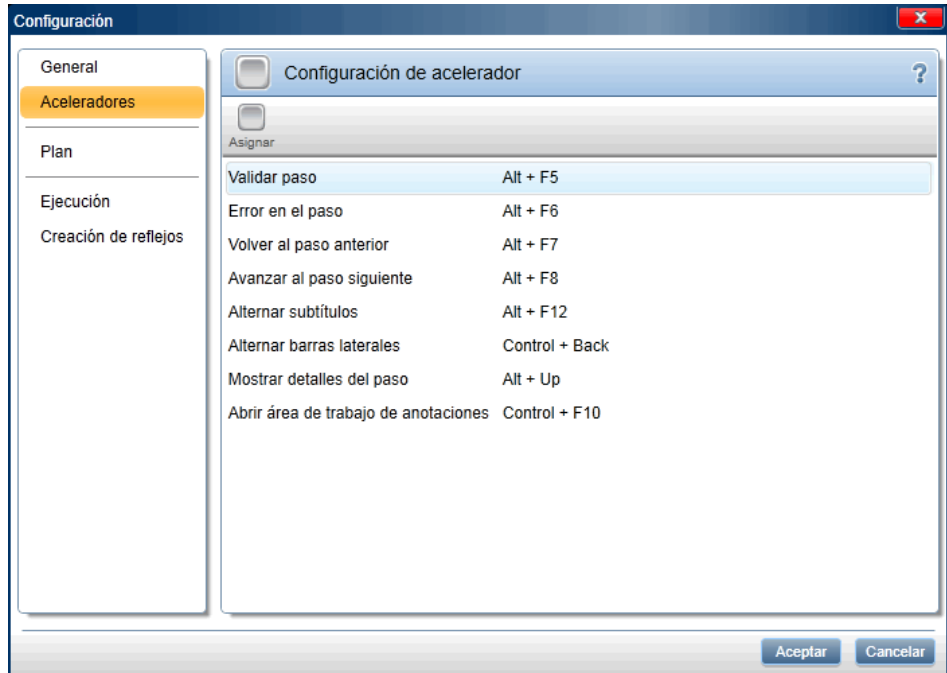
Elementos de la IU	Descripción
<b>Mostrar el cuadro de bienvenida al iniciar</b>	<p>Abre el cuadro de diálogo Bienvenido cada vez que se inicia Sprinter. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Bienvenido" en la página 54.</p> <p><b>Sugerencia:</b> También puede deshabilitar este cuadro de diálogo desactivando la casilla <b>Mostrar al iniciar</b> en el cuadro de diálogo.</p>
<b>Mostrar el cuadro de diálogo de bienvenida al modo de energía</b>	<p>Abre el cuadro de diálogo Bienvenido al modo de energía cuando activa este modo.</p> <p><b>Sugerencia:</b> También puede ocultar este cuadro de diálogo desactivando la casilla <b>Mostrar esta pantalla cuando el modo de energía esté activado</b> en el cuadro de diálogo.</p>
<b>Idioma</b>	<p>Un menú desplegable que indica el idioma de la interfaz.</p> <p><b>Nota:</b> Para que cualquier cambio en el idioma de la interfaz surta efecto, debe reiniciar Sprinter.</p>




## **Configuración de aceleradores (cuadro de diálogo Configuración)**

Este panel le permitirá definir los aceleradores para las distintas funciones en Sprinter.

La siguiente imagen muestra el panel Aceleradores.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Seleccione el botón <b>Configuración</b>  &gt; nodo <b>Aceleradores</b>.</p>
----------------------------	--

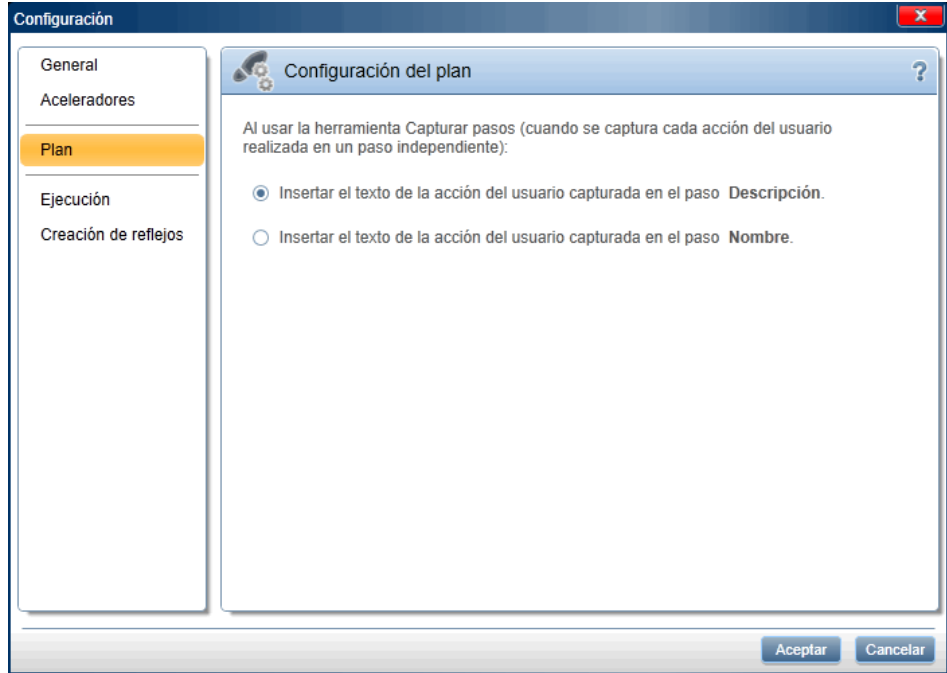
A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):


Elementos de la IU	Descripción
<b>Asignar</b>	Asigna una tecla de acceso rápido nueva a una función. <b>Para cambiar la tecla de acceso rápido para una función:</b> <b>1</b> Seleccione la función de la lista. <b>2</b> Haga clic en el botón <b>Asignar</b> . Se abrirá el cuadro de diálogo <b>Asignar acelerador</b> . <b>3</b> Pulse la combinación de teclas que desee para un acceso rápido. <b>4</b> Haga clic en <b>Aceptar</b> .
<Lista de funciones>	La lista de funciones y los aceleradores que están definidos en este momento.

## **Panel Configuración del plan (cuadro de diálogo Configuración)**

El panel **Plan** le permite definir la configuración del modo Plan de la prueba.

La siguiente imagen muestra el panel Creación.



<b>Para acceder</b>	Seleccione el botón <b>Configuración</b>  > nodo <b>Plan</b> .
<b>Información importante</b>	Esta configuración solo se aplica cuando se selecciona <b>Una sola acción de usuario por paso</b> en la sesión Captura de pasos.

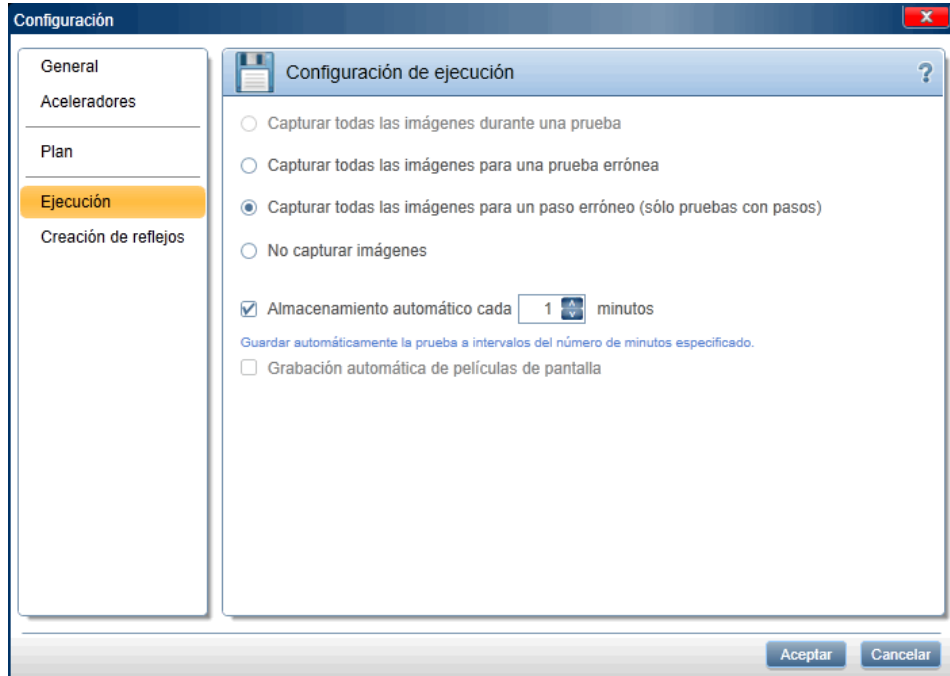
A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

<b>Elementos de la IU</b>	<b>Descripción</b>
<b>Configuración del plan</b>	<p>Estas opciones indican dónde situar el texto de la acción capturada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Insertar el texto de la acción del usuario capturada en el paso Descripción.</li> <li>▶ Insertar el texto de la acción del usuario capturada en paso Nombre.</li> </ul>

## Panel Configuración de ejecución (cuadro de diálogo Configuración)

Este panel le permitirá definir cuándo Sprinter guardará las capturas de pantalla y las películas de la ejecución, así como guardar automáticamente la configuración.

La siguiente imagen muestra el panel Ejecución.



Para acceder




Seleccione el botón **Configuración**




> nodo **Ejecución**.

<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Las opciones del panel <b>Configuración de ejecución</b> que controlan las capturas de pantalla son específicas únicamente para las pruebas que se ejecutaron en Modo de energía y determinan qué capturas de pantalla estarán disponibles en la pantalla para las acciones del guión gráfico. Para obtener más información, consulte "Ventana Guión gráfico" en la página 232.</li> <li>▶ Sprinter captura y guarda temporalmente las imágenes para cada acción en la ejecución. Las opciones del panel <b>Configuración de ejecución</b> determinan qué capturas se guardarán con los resultados de la ejecución y cuáles se descartarán.</li> <li>▶ Las opciones del panel <b>Configuración de ejecución</b> también se pueden habilitar y deshabilitar mediante el administrador de ALM. Si no dispone de permisos en ALM, las opciones de este panel se deshabilitarán.</li> </ul>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>"Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325</p>


A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<p><b>Capturar todas las imágenes durante una prueba</b></p>	<p>Guarda una captura de pantalla de la aplicación para cada acción de usuario.</p> <p> Opción relevante para las pruebas ejecutadas en Modo de energía únicamente.</p>
<p><b>Capturar todas las imágenes para una prueba errónea</b></p>	<p>Guarda una captura de pantalla de la aplicación para cada acción de usuario en una ejecución que haya fallado.</p> <p> Opción específica para las pruebas ejecutadas en Modo de energía únicamente.</p>
<p><b>Capturar todas las imágenes para un paso erróneo (solo pruebas con pasos)</b></p>	<p>Guarda una captura de pantalla de la aplicación para todos los pasos que hayan fallado.</p> <p> Opción específica para las pruebas ejecutadas en Modo de energía únicamente.</p>

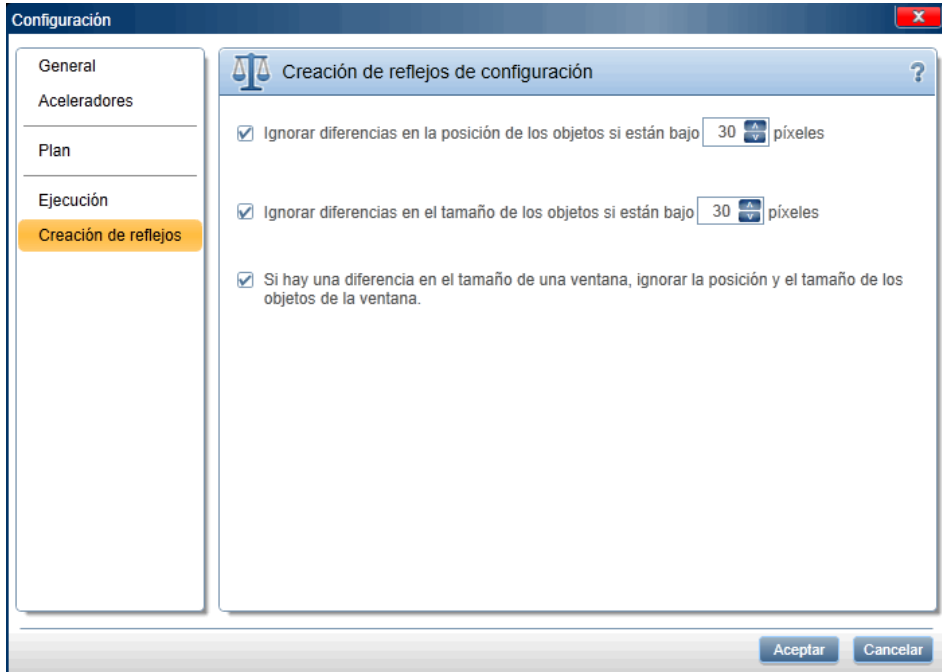
Elementos de la IU	Descripción
<b>No capturar imágenes</b>	No guarda ninguna captura de pantalla de la aplicación.  Opción específica para las pruebas ejecutadas en Modo de energía únicamente.
<b>Almacenamiento automático cada &lt;value&gt; minutos</b>	Determina con qué frecuencia Sprinter guarda automáticamente la prueba durante una ejecución.
<b>Grabación automática de películas de pantalla</b>	Graba automáticamente una película de la ejecución. Puede utilizar un defecto inteligente para adjuntar la película grabada en un defecto de ALM. <b>Estado predeterminado:</b> Borrado La funcionalidad de película de pantalla deberá habilitarla en primer lugar el administrador de ALM.



### **Panel Configuración de creación de reflejos (cuadro de diálogo Configuración)**

Este panel le permitirá definir cómo Sprinter compara y detecta las diferencias entre los equipos principales y secundarios en una prueba con la creación de reflejos.

 La creación de reflejos es específica para la ejecución de las pruebas en el Modo de energía únicamente.

La siguiente imagen muestra el panel Creación de reflejos.



<b>Para acceder</b>	Seleccione el botón <b>Configuración</b>  > nodo <b>Creación de reflejos</b> . 
<b>Consulte también</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ "Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325</li><li>▶ "Información general de las reglas" en la página 331</li></ul>



A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<p><b>Ignorar diferencias en la posición de los objetos si están bajo &lt;valor&gt; píxeles</b></p>	<p>Define el número de píxeles según el cual la ubicación de un objeto puede ser diferente entre los equipos principales y secundarios.</p> <p>Si la ubicación del mismo objeto difiere hasta llegar a este número de píxeles entre los dos equipos, no se detectará como diferencia.</p>
<p><b>Ignorar diferencias en el tamaño de los objetos si están bajo &lt;valor&gt; píxeles</b></p>	<p>Define el número de píxeles según el cual el tamaño de un objeto puede ser diferente entre los equipos principales y secundarios.</p> <p>Si el tamaño del objeto difiere hasta llegar a este número de píxeles entre las dos máquinas, no se detectará como una diferencia.</p>
<p><b>Si hay una diferencia en el tamaño de una ventana, ignorar la posición y el tamaño de los objetos de la ventana</b></p>	<p>Da instrucciones a Sprinter para que ignore las diferencias en el tamaño y la posición de un objeto, cuando el tamaño de la ventana donde se encuentra el objeto es diferente en los equipos principales y secundarios.</p>

## Solución de problemas y limitaciones - General

En esta sección se describen la resolución de problemas y las limitaciones para Sprinter.

### **Integraciones de Sprinter**

- ▶ Sprinter almacena la información de usuario en ALM, en la carpeta **Sprinter** de la carpeta **Recursos**. No debe modificar esta carpeta.
- ▶ Cuando se abre el cuadro de diálogo para filtrar las instancias de pruebas de ALM, si se desplaza lejos del cuadro de diálogo, puede que tenga que presionar ALT+TAB (para equipos locales) o ALT+INSERTAR (para equipos remotos) para volver al cuadro de diálogo.
- ▶ Sprinter 11.50 y QuickTest Professional 11.00 no se pueden instalar en la misma máquina.

# 3

---

## Creación de componentes empresariales y pruebas

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- ▶ Introducción general de la creación de componentes y pruebas en la página 76

### Tareas

- ▶ Cómo crear una prueba o un componente en la página 77

### Referencia

- ▶ Área del plan en la página 83
- ▶ Cuadro de diálogo Abrir componente empresarial/ prueba de HP ALM en la página 88
- ▶ Cuadro de diálogo Guardar/Guardar como en la página 90
- ▶ Cuadro de diálogo Desproteger en la página 93
- ▶ Cuadro de diálogo Proteger en la página 94
- ▶ Grupo Definiciones (pestaña Prueba/Componente) en la página 95
- ▶ Pestaña Pasos en la página 105
- ▶ Barra lateral Capturar en la página 119
- ▶ Barra lateral Pasos capturados en la página 121

---

---

## Conceptos

---

---

### **Introducción general de la creación de componentes y pruebas**

El modo **Plan** de Sprinter le permite crear y editar directamente pruebas o componentes en Sprinter y guardarlos en ALM. Puede crear y editar pasos manualmente en la pestaña Pasos o utilizar la **captura de pasos** para generar automáticamente pasos en función de las acciones de usuario.

A continuación puede agregar capturas de pantalla o datos adjuntos a los pasos. Puede definir los parámetros de entrada para cada paso y también los parámetros de salida para los componentes.

Para obtener más información, consulte "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77.

Para obtener más información sobre la interfaz de usuario, consulte "Área del plan" en la página 83.

---

---

## Tareas

---

---

### **Cómo crear una prueba o un componente**

Esta tarea describe cómo crear y gestionar pruebas y componentes en Sprinter.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Requisitos previos" en la página 78
- "Crear una nueva prueba o componente" en la página 78
- "Gestionar pruebas o componentes controlados por la versión" en la página 79
- "Abrir una prueba o componente existente" en la página 78
- "Añadir y editar manualmente los pasos" en la página 80
- "Gestionar parámetros de pasos" en la página 81
- "Gestionar datos adjuntos de pasos (solo pruebas)" en la página 81
- "Gestionar instantáneas de componentes (solo componentes)" en la página 81
- "Guarda la prueba o el componente en ALM" en la página 82

## Requisitos previos



Asegúrese de que tiene los permisos de usuario necesarios y conéctese a ALM tal como se describe en "Primeros pasos con Sprinter" en la página 51. Asegúrese de que la barra de herramientas muestra el modo **Plan**.

## Crear una nueva prueba o componente



- Para crear una nueva prueba, haga clic en el botón **Nuevo** en el área **Plan**. Se agregará una nueva prueba a la lista **Pruebas y componentes**.
- Para crear un nuevo componente empresarial, seleccione **Nuevo > Nuevo componente empresarial de HP ALM**. Se agregará un nuevo componente empresarial a la lista **Pruebas y componentes**.

## Abrir una prueba o componente existente



- Para abrir una prueba, haga clic en el botón **Abrir** en el área **Plan**.
- Para abrir un componente empresarial, seleccione **Abrir > Abrir componente empresarial de HP ALM**.

Si ya está conectado a ALM, se abre el cuadro de diálogo **Abrir**, que le permite seleccionar qué pruebas o componentes de ALM desea abrir.

Si no está conectado a ALM, se abre el cuadro de diálogo **Conexión de ALM** que le permite introducir la información del servidor. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Conexión a ALM" en la página 57.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo **Abrir prueba/ componente de ALM**, consulte "Cuadro de diálogo Abrir componente empresarial/ prueba de HP ALM" en la página 88.

## Gestionar pruebas o componentes controlados por la versión

Si abre una prueba o componente desde un proyecto de ALM que admite el control de versiones, la prueba o componente se abren en modo de solo lectura a no ser que los hayan desprotegido. La siguiente funcionalidad está disponible en el menú **Versiones** del área **Plan**, para la gestión del control de versiones:



- Para habilitar la edición, utilice la opción **Desproteger**. La prueba o el componente está desprotegido y solo puede editar su contenido. Únicamente puede desproteger la última versión, no las versiones anteriores.
- Para anular la desprotección de la prueba o componente, utilice la opción **Proteger**. La prueba o el componente están protegidos en el proyecto de ALM y ahora otros usuarios pueden desproteger y editar la prueba o el componente.
- Para cancelar la desprotección de la prueba o componente sin cambiar el número de versión o guardar los cambios realizados, utilice la opción **Deshacer desprotección**. La prueba o el componente se protegen de nuevo y todos los cambios realizados tras la desprotección se pierden.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo **Desproteger**, consulte "Cuadro de diálogo Desproteger" en la página 93.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo **Proteger**, consulte "Cuadro de diálogo Proteger" en la página 94.

## **Añadir y editar manualmente los pasos**

Utilice la pestaña **Pasos** para:

- ▶ añadir, editar, mover y eliminar pasos de pruebas o componentes
- ▶ importar pasos desde Excel o archivos csv
- ▶ formatear los pasos usando capacidades de edición de texto enriquecido
- ▶ añadir capturas de pantalla y datos adjuntos a los pasos
- ▶ insertar llamadas a una prueba de ALM externa
- ▶ insertar parámetros en pasos

Para obtener más información, consulte la "Pestaña Pasos" en la página 105.

---

**Nota:** Se recomienda que limite el contenido de todos los campos que admiten texto enriquecido, como **Descripción**, a 2.500 caracteres.

---

## **Añadir automáticamente pasos usando la captura de pasos**

En la pestaña **Pasos**, seleccione una aplicación para la prueba y, a continuación, haga clic en el botón **Captura de pasos** para desplazarse por la aplicación y realizar las acciones habituales de usuario. Para obtener más información, consulte "Pestaña Pasos" en la página 105.

Mientras realiza las acciones, Sprinter las captura y convierte las acciones en pasos. Con la barra lateral **Pasos capturados**, puede definir si se convierte cada acción de usuario en un paso o se agrupan varias acciones de usuario en pasos. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Pasos capturados" en la página 121.



## **Gestionar parámetros de pasos**

Agregue parámetros a su prueba o componente con el panel **Parámetros** de la pestaña **Prueba/componente**. A continuación puede asociar estos parámetros con los pasos en la pestaña **Pasos**.

---

**Nota:** Para las pruebas, solo se admiten los parámetros de entrada. En el caso de los componentes, se admiten los parámetros de entrada y salida por componente.

---

Para obtener más información sobre el panel **Parámetros**, consulte "Panel Parámetros (grupo Definiciones del modo Plan)" en la página 98.

## **Gestionar datos adjuntos de pasos (solo pruebas)**

Utilice el panel **Datos adjuntos** de la pestaña **Prueba** para añadir y eliminar los datos adjuntos de la prueba.

Este panel no está disponible para los componentes.

Para obtener más información sobre el panel **Datos adjuntos**, consulte "Panel Datos adjuntos (grupo Definiciones del modo Plan)" en la página 101.

## **Gestionar instantáneas de componentes (solo componentes)**

Utilice el panel **Instantáneas** para añadir, anotar o eliminar capturas de pantalla para los componentes. Estas capturas de pantalla se guardan después con el componente en ALM.

Este panel no está disponible para las pruebas.

Para obtener más información sobre el panel **Instantánea**, consulte "Panel Instantánea (grupo Definiciones del modo Plan)" en la página 103.

### **Guarde la prueba o el componente en ALM**

En el panel **Pruebas y componentes**, lleve a cabo alguna de las siguientes acciones:

- ▶ Haga clic en el botón **Guardar**. Se abre el cuadro de diálogo Guardar para las pruebas y componentes que guarda por primera vez.
- ▶ Seleccione **Guardar > Guardar como**. Se abre el cuadro de diálogo Guardar como y le permite guardar la prueba o componente con otro nombre.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo **Guardar como**, consulte "Cuadro de diálogo Guardar/Guardar como" en la página 90.

## Referencia

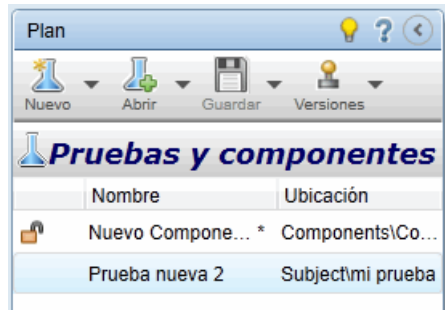
### Área del plan

Esta área permite crear, abrir y guardar pruebas y componentes.

Tareas que se pueden realizar con el área **Plan**:




- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77


La siguiente imagen muestra el área Plan.






<b>Para acceder</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Inicie Sprinter y cierre la ventana <b>Bienvenido</b>, si está abierta.</li> <li><b>2</b> Haga clic en <b>Plan</b> en la barra de título de Sprinter.</li> </ol>
<b>Información importante</b>	Si no está conectado a ALM y crea o abre una prueba o componente, se abre el <b>Cuadro de diálogo Conexión a ALM</b> , permitiéndole conectar a ALM primero.
<b>Consulte también</b>	"Puntos que no debe olvidar cuando trabaja con la lista Pruebas y componentes" en la página 87

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):



Elemento de la IU	Descripción
	<p>Crea una nueva prueba o componente y lo agrega a la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</p> <p>Opciones desplegables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Nueva prueba de HP ALM.</b> (Predeterminado) Agregue una nueva prueba vacía a la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li>▶ <b>Nuevo componente empresarial de HP ALM.</b> Se agregará un nuevo componente a la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> </ul>
	<p>Se agregará una prueba o componente existente a la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</p> <p>Opciones desplegables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Abrir prueba de HP ALM.</b> (Predeterminado) Abre el cuadro de diálogo Abrir prueba de ALM. Las pruebas que seleccione se agregan a la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li>▶ <b>Abrir componente empresarial de HP ALM.</b> Abre el cuadro de diálogo Abrir componente empresarial de ALM. Los componentes que seleccione se agregan a la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> </ul> <p>Para obtener más información, consulte el "Cuadro de diálogo Abrir componente empresarial/ prueba de HP ALM" en la página 88</p>
	<p>Abre el Cuadro de diálogo Guardar/Guardar como (descrito en página 90), que le permite guardar las pruebas o componentes seleccionados en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</p> <p><b>Tecla de método abreviado:</b> Ctrl+S</p> <p>Opciones desplegables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Guardar.</b> Guarda la prueba o componente seleccionado.</li> <li>▶ <b>Guardar como.</b> Guarda una copia de la prueba o componente seleccionado en la ubicación especificada.</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Las opciones de almacenamiento se deshabilitan cuando se selecciona más de una prueba o componente.</p>

Elemento de la IU	Descripción
 <p>Versiones</p>	<p>Le permite gestionar las versiones de pruebas y componentes.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Desproteger.</b> Desprotege la prueba o componente de HP ALM.</li> <li>➤ <b>Proteger.</b> Protege la prueba o componente en HP ALM.</li> <li>➤ <b>Deshacer desprotección.</b> Cancela la desprotección de la prueba o componente y descarta todos los cambios realizados desde su desprotección.</li> </ul> <p><b>Notas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estas opciones solo se habilitan cuando está conectado a un proyecto de ALM que admite el control de versiones.</li> <li>➤ No se admite la visualización del historial de versiones y el historial de línea base de las pruebas y componentes.</li> </ul> <p><b>Importante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Antes de actualizar un proyecto en ALM, asegúrese de proteger todos los archivos de Sprinter en el módulo Recursos de pruebas.</li> </ul>

Elemento de la IU	Descripción
Nombre	<p>La lista de pruebas y componentes abiertos.</p> <p><b>Notas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Cuando seleccione una prueba o componente, el panel de detalles muestra el <b>Grupo Definiciones (pestaña Prueba/Componente)</b> para esa prueba o componente. Para obtener más información, consulte "Grupo Definiciones (pestaña Prueba/Componente)" en la página 95.</li> <li>▶ Un asterisco junto al nombre de una prueba o componente indica que la prueba o componente ha cambiado y no se ha guardado.</li> <li>▶ Un símbolo de advertencia  junto a una prueba o componente indica un problema con las definiciones de la prueba o componente en la pestaña Pasos. Cuando seleccione la prueba o componente, el símbolo de advertencia también se mostrará junto al nodo del grupo o paso Definiciones, que es el motivo de la advertencia. Seleccione el nodo y revise las definiciones mostradas para los mensajes de advertencia. Para obtener más información, consulte "Grupo Definiciones (pestaña Prueba/Componente)" en la página 95".</li> <li>▶ Un símbolo de candado  junto a una prueba o componente indica que está actualmente bloqueado (en un proyecto sin versiones) o desprotegido para otro usuario (en un proyecto con versiones).</li> </ul>

Elemento de la IU	Descripción
<Opciones del menú contextual (clic con el botón secundario)>	<p>Las siguientes opciones están disponibles desde el menú contextual, cuando selecciona una prueba o componente de la lista.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Desproteger.</b> Desprotege la prueba o componentes de HP ALM.</li> <li>▶ <b>Proteger.</b> Protege la prueba o componentes en HP ALM.</li> <li>▶ <b>Deshacer desprotección.</b> Cancela la desprotección de la prueba o componente y descarta todos los cambios realizados desde su desprotección.</li> <li>▶ <b>Suprimir.</b> Suprime las pruebas o componentes seleccionados de la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li>▶ <b>Guardar.</b> Guarda la prueba o componente seleccionado.</li> <li>▶ <b>Guardar como.</b> Guarda una copia de la prueba o componente seleccionado en la ubicación especificada.</li> </ul>
	<p><b>Mostrar/Ocultar.</b> Oculta o muestra el área <b>Plan</b>.</p>

### Puntos que no debe olvidar cuando trabaja con la lista Pruebas y componentes

- ▶ Un símbolo de advertencia  junto a una prueba o componente indica un problema con las definiciones de la prueba o componente en la pestaña **Pasos**. Cuando seleccione la prueba o componente, el símbolo de advertencia también se mostrará junto al nodo del grupo o paso Definiciones, que es el motivo de la advertencia. Seleccione el nodo y revise las definiciones mostradas para los mensajes de advertencia. Para obtener información, consulte "Grupo Definiciones (pestaña Prueba/Componente)" en la página 95.
- ▶ Un símbolo de candado  junto a una prueba o componente indica que está actualmente bloqueado por otro usuario (en un proyecto sin versiones) o desprotegido por otro usuario (en un proyecto con versiones).
- ▶ Para obtener una descripción completa de todas las funciones de la lista **Pruebas y componentes**, consulte "Área del plan" en la página 83.

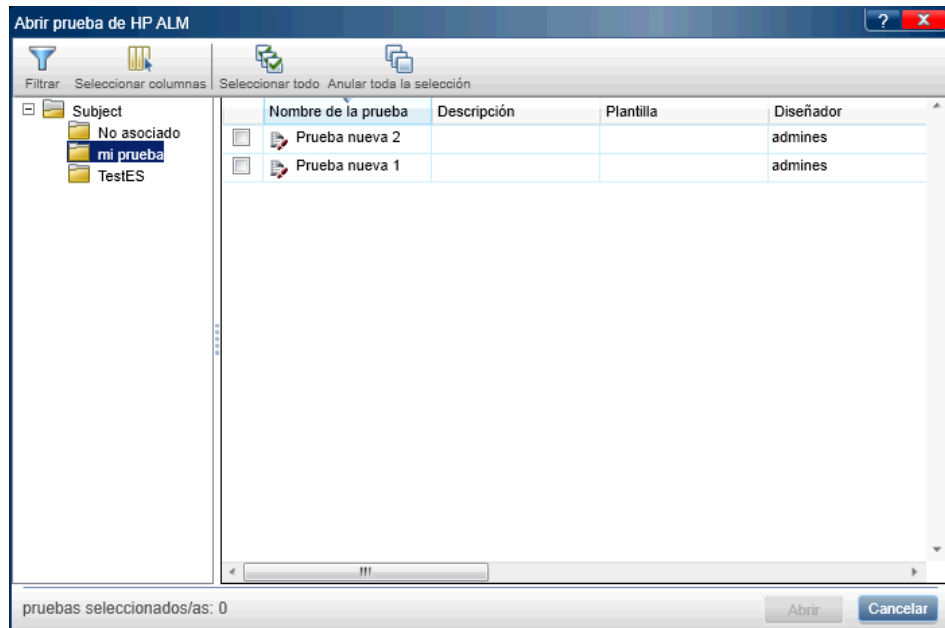
## **Cuadro de diálogo Abrir componente empresarial/ prueba de HP ALM**

Este cuadro de diálogo permite una prueba o componente en ALM. En las pruebas, abre una prueba en el módulo Plan de pruebas de ALM. En los componentes, abre un componente desde el módulo Componentes empresariales de ALM. Puede filtrar las pruebas o componentes que se muestran para facilitar la selección.

Tareas que puede realizar con el cuadro de diálogo Abrir:

- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

A continuación se muestra una imagen del cuadro de diálogo Abrir prueba de ALM.







### **Para acceder**

En el área **Plan**, seleccione **Abrir > Abrir prueba de HP ALM** o **Abrir > Abrir componente empresarial de HP ALM**.



<b>Información importante</b>	Las opciones de este cuadro de diálogo son idénticas al abrir pruebas y componentes.
-------------------------------	--

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
 Filtrar	Abre el cuadro de diálogo Filtrar de ALM, que le permite filtrar las pruebas o componentes en función de criterios específicos. Para obtener información acerca del filtrado de pruebas y componentes, haga clic en <b>Ayuda</b> en el cuadro de diálogo para filtrar las instancias de las prueba.
 Seleccionar columnas	Abre el cuadro de diálogo Seleccionar columnas de ALM en el que podrá seleccionar qué columnas desea ver en el cuadro de diálogo. Para obtener información acerca de la selección de columnas, haga clic en <b>Ayuda</b> en el cuadro de diálogo Seleccionar columnas.
 Seleccionar todo	Selecciona todas las pruebas o componentes que se muestran en la lista.
 Anular toda la selección	Anula la selección de todas las pruebas o componentes que se muestran en la lista.
<lista de carpetas>	Ubicado en el lado izquierdo del cuadro de diálogo. Muestra todas las carpetas de pruebas o componentes disponibles en el proyecto. <b>Nota:</b> No puede mover elementos dentro de una carpeta.
<lista de pruebas>/<lista de componentes>	Ubicada en el lado derecho del cuadro de diálogo. La lista de pruebas o componentes de la carpeta seleccionada de la lista de carpetas. Seleccione las casillas de verificación junto a las pruebas o componentes que desea abrir en Sprinter.

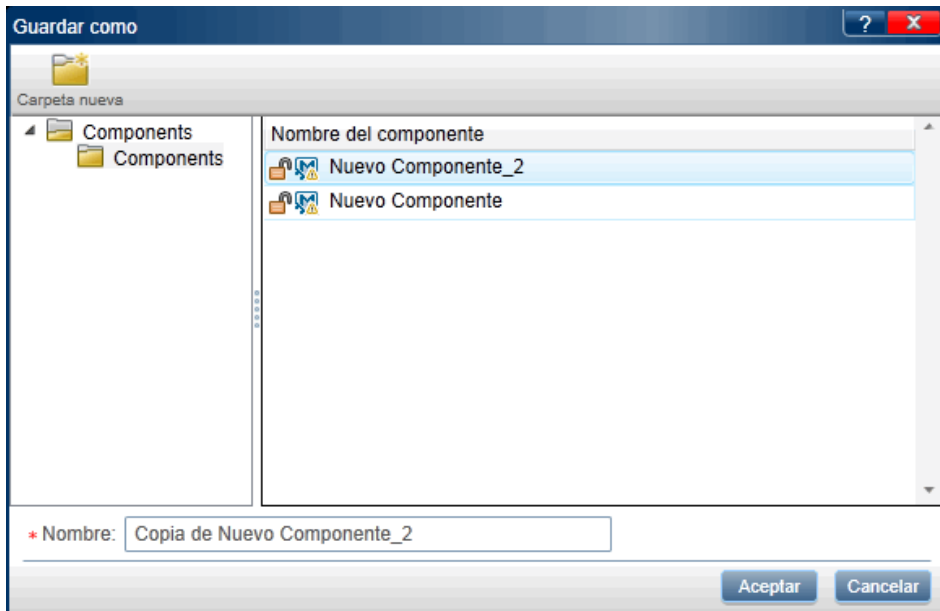
## Cuadro de diálogo Guardar/Guardar como

Este cuadro de diálogo permite seleccionar una ubicación de ALM en donde se va a guardar la prueba o el componente.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Guardar/Guardar como:

- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77


La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Guardar.



<b>Para acceder</b>	En el área <b>Plan</b> , lleva a cabo una de las siguientes acciones: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Haga clic en <b>Guardar</b> o pulse CTRL+S</li><li>➤ Seleccione <b>Guardar</b> &gt; <b>Guardar como</b>.</li></ul>
---------------------	--

<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Las opciones del cuadro de diálogo Guardar son idénticas a las opciones del cuadro de diálogo Guardar como.</li> <li>▶ Las opciones del cuadro de diálogo Guardar/Guardar como son idénticas al guardar pruebas y componentes.</li> <li>▶ Se abre el cuadro de diálogo <b>Guardar</b> para las pruebas y componentes que guarda por primera vez.</li> <li>▶ Se abre el cuadro de diálogo <b>Guardar como</b> y le permite cambiar el nombre de la prueba o componente.</li> </ul>
--------------------------------------	--

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elemento de la IU	Descripción
 <p>Carpeta nueva</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Carpeta nueva (descrito en página 92), que le permite agregar una carpeta bajo la carpeta actualmente seleccionada en la lista de carpetas.</p>
<p>&lt;lista de carpetas&gt;</p>	<p>Ubicado en el lado izquierdo del cuadro de diálogo. Muestra todas las carpetas de pruebas o componentes disponibles en el proyecto.</p> <p><b>Nota:</b> No puede mover elementos dentro de una carpeta.</p>
<p>&lt;lista de pruebas&gt;/ &lt;lista de componentes&gt;</p>	<p>Ubicada en el lado derecho del cuadro de diálogo. La lista de pruebas o componentes de la carpeta seleccionada de la lista de carpetas.</p>

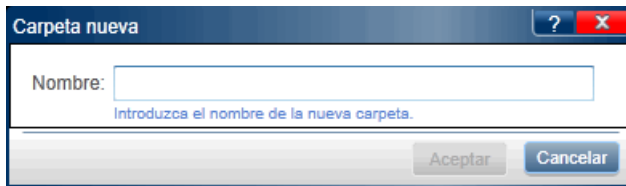
### **Cuadro de diálogo Carpeta nueva**

Este cuadro de diálogo permite crear una nueva carpeta en ALM en donde se va a guardar la prueba o el componente.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Carpeta nueva:

- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Carpeta nueva.



<b>Para acceder</b>	En el Cuadro de diálogo Guardar/Guardar como, haga clic en <b>Carpeta nueva</b> .
<b>Consulte también</b>	"Cuadro de diálogo Guardar/Guardar como" en la página 90

La descripción de los elementos de la interfaz de usuario se muestran cuando mueve el puntero sobre ellos.

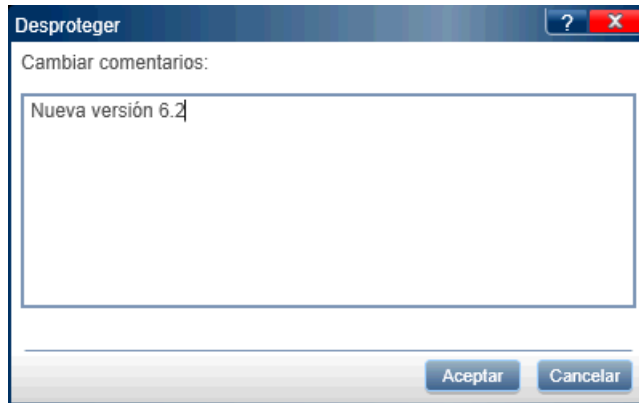
## **Cuadro de diálogo Desproteger**

Este cuadro de diálogo le permite agregar un comentario que se asociará a la desprotección.

Tareas que puede realizar con el cuadro de diálogo Desproteger:

- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Desproteger.



<b>Para acceder</b>	En el área <b>Plan</b> , seleccione <b>Versiones &gt; Desproteger</b> .
<b>Información importante</b>	Únicamente puede desproteger la última versión.
<b>Consulte también</b>	"Gestionar pruebas o componentes controlados por la versión" en la página 79

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elemento de la IU	Descripción
<b>Comentarios sobre cambios</b>	Un área de texto para describir el motivo de la desprotección.

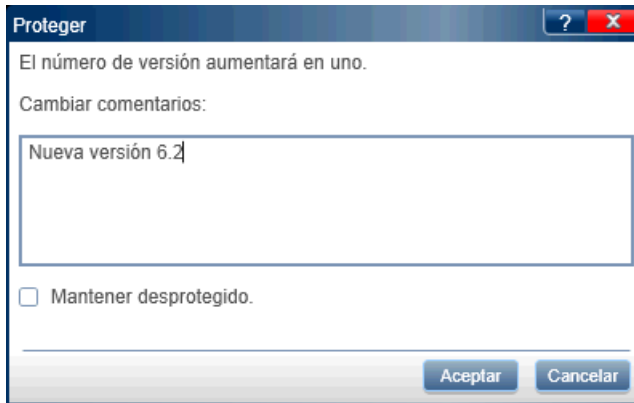
## **Cuadro de diálogo Proteger**

Este cuadro de diálogo le permite agregar un comentario que se asociará a la protección.

Tareas que puede realizar con el cuadro de diálogo Proteger:

- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Proteger.



<b>Para acceder</b>	En el área <b>Plan</b> , seleccione <b>Versiones &gt; Proteger</b> .
<b>Información importante</b>	Después de la protección, el número de versión aumentará en uno.
<b>Consulte también</b>	"Gestionar pruebas o componentes controlados por la versión" en la página 79

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elemento de la IU	Descripción
<b>Comentarios sobre cambios</b>	Un área de texto para describir el cambio.
<b>Mantener desprotegido</b>	Mantiene la prueba o componente desprotegido. Es perfecto para: <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Crear una nueva versión de prueba. Cuando habilite esta opción, proporcione un comentario y haga clic en <b>Aceptar</b>. Sprinter crea una nueva versión de la prueba en ALM.</li> <li>▶ Introducir comentarios mientras se está trabajando en un cambio.</li> </ul>

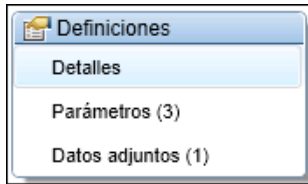
## **Grupo Definiciones (pestaña Prueba/Componente)**

El grupo **Definiciones** del modo Plan se localiza a la izquierda de la pestaña **Prueba** o **Componente** de la ventana principal.

Entre ellas se incluyen las siguientes:

- ▶ "Panel Detalles (grupo Definiciones del modo Plan)" en la página 96
- ▶ "Panel Parámetros (grupo Definiciones del modo Plan)" en la página 98
- ▶ "Panel Datos adjuntos (grupo Definiciones del modo Plan)" en la página 101 (Solo pruebas)
- ▶ "Panel Instantánea (grupo Definiciones del modo Plan)" en la página 103 (Solo componentes)

Los nodos **Parámetros** y **Datos adjuntos** (solo para pruebas de ALM) indican entre paréntesis el número de elementos incluidos para la prueba o componente seleccionado.



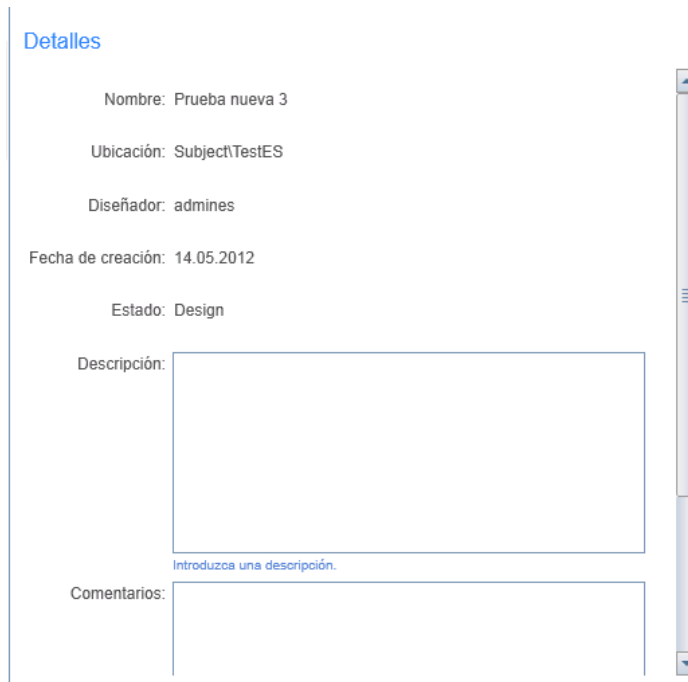
### **Panel Detalles (grupo Definiciones del modo Plan)**

Este panel muestra los detalles de la prueba o componente.

Tareas que puede realizar con la Configuración general:

- ▶ "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el panel Detalles para una prueba.

Una captura de pantalla del panel "Detalles" de configuración. El título "Detalles" está en azul. El formulario contiene los siguientes campos: "Nombre: Prueba nueva 3", "Ubicación: SubjectTestES", "Diseñador: admines", "Fecha de creación: 14.05.2012", "Estado: Design". Hay un campo de "Descripción" con un recuadro vacío y un texto de ayuda "Introduzca una descripción." debajo. En la parte inferior hay un campo de "Comentarios" con un recuadro vacío. A la derecha del formulario hay un control de desplazamiento vertical.



<b>Para acceder</b>	<p>Siga los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En el área <b>Plan</b>, seleccione una prueba o componente en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li><b>2</b> Haga clic en la pestaña <b>Prueba</b> o <b>Componente</b> en el panel derecho.</li> <li><b>3</b> Seleccione el nodo <b>Definiciones &gt; Detalles</b>.</li> </ol>
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ El panel Detalles de las pruebas tiene el campo <b>Diseñador</b> de solo lectura; el panel Detalles de los componentes tiene el campo <b>Creado por</b> de solo lectura.</li> <li>▶ Si la prueba o componente de ALM cuenta con campos definidos por el usuario, estos se muestran y se pueden editar en el panel Detalles.</li> <li>▶ Puede guardar las pruebas y componentes de ALM solo después de especificar la información en los campos definidos por el usuario obligatorios (marcados con un asterisco), si fueron definidos para el proyecto.</li> </ul>

La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles cuando mueve el puntero sobre ellos.

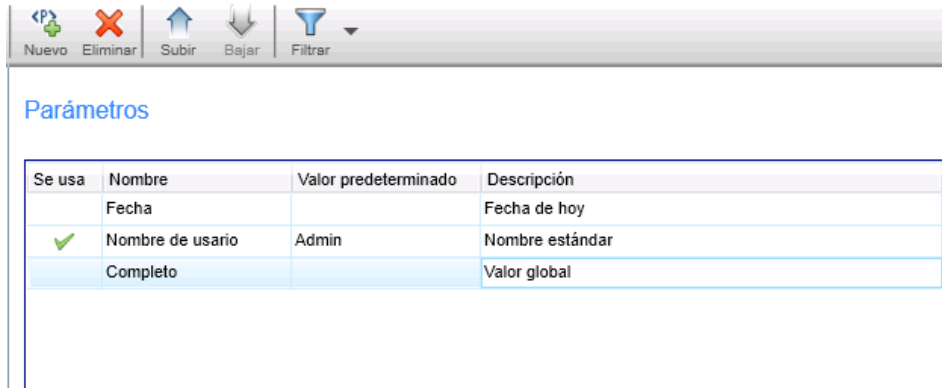
## **Panel Parámetros (grupo Definiciones del modo Plan)**

Este panel le permite crear parámetros y editar sus detalles. Muestra parámetros existentes y permite editar sus valores.

Tareas que puede realizar con el panel Parámetros:

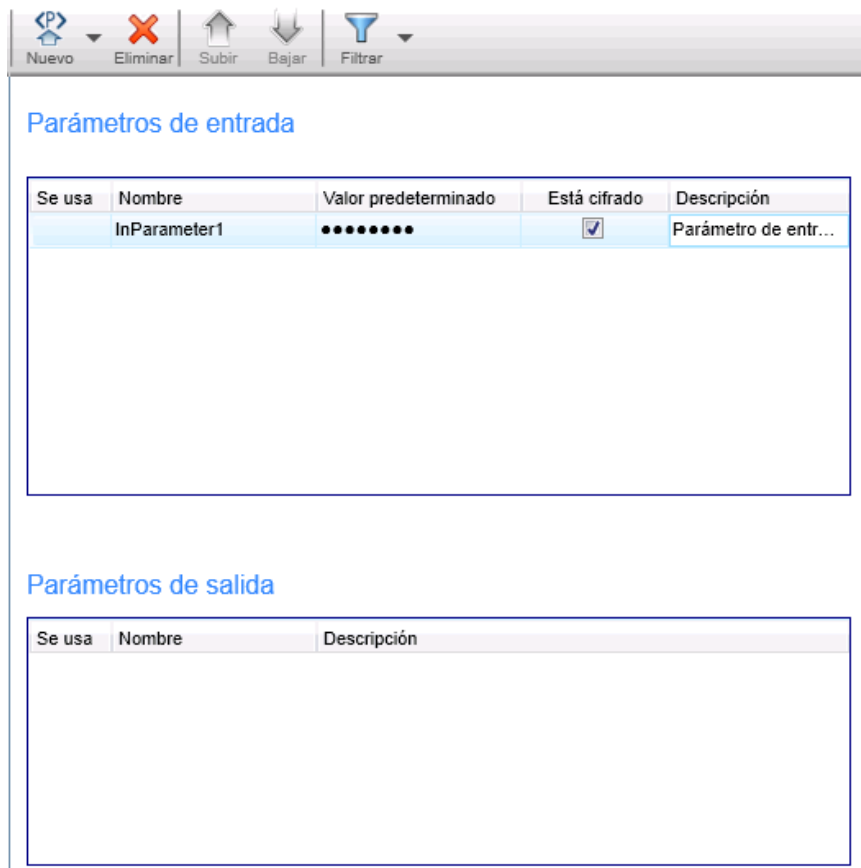
- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el panel Parámetros para las pruebas.








Se usa	Nombre	Valor predeterminado	Descripción
	Fecha		Fecha de hoy
✓	Nombre de usuario	Admin	Nombre estándar
	Completo		Valor global

La siguiente imagen muestra el panel Parámetros para los componentes.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Siga los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En el área <b>Plan</b>, seleccione una prueba o componente en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li><b>2</b> Haga clic en la pestaña <b>Prueba</b> o <b>Componente</b> en el panel derecho.</li> <li><b>3</b> Seleccione el nodo <b>Definiciones &gt; Parámetros</b>.</li> </ol>
<p><b>Información importante</b></p>	<p>Para las pruebas, solo se admiten los parámetros de entrada. En el caso de los componentes, se admiten los parámetros de entrada y salida.</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Agrega un nuevo parámetro de entrada o salida (solo para componentes). El desplegable proporciona estas opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Nuevo parámetro de entrada</b> (predeterminado)</li> <li>➤ <b>Nuevo parámetro de salida</b></li> </ul>
	<p>Elimina los parámetros seleccionados de la lista.</p>
	<p>Mueve el parámetro seleccionado hacia arriba en la lista.</p>
	<p>Mueve el parámetro seleccionado hacia abajo en la lista.</p>
	<p>Le permite filtrar la lista de parámetros de acuerdo con una cadena de texto.</p> <p><b>Nota:</b> puede usar texto sin formato con el carácter comodín *.</p>
<p><b>Se usa</b></p>	<p>Indica si el parámetro lo utiliza la prueba o el componente.</p>
<p><b>Nombre</b></p>	<p>Nombre del parámetro.</p>
<p><b>Valor predeterminado</b></p>	<p>El Valor predeterminado para el parámetro.</p> <p><b>Disponible solo para:</b> parámetros de entrada</p>
<p><b>Está cifrado</b></p>	<p>Indica si hay que cifrar el parámetro. Esta opción se selecciona automáticamente si el parámetro ya está cifrado en ALM.</p> <p><b>Disponible solo para:</b> parámetros de entrada definidos para componentes</p>
<p><b>Descripción</b></p>	<p>Una descripción del parámetro y su propósito.</p>

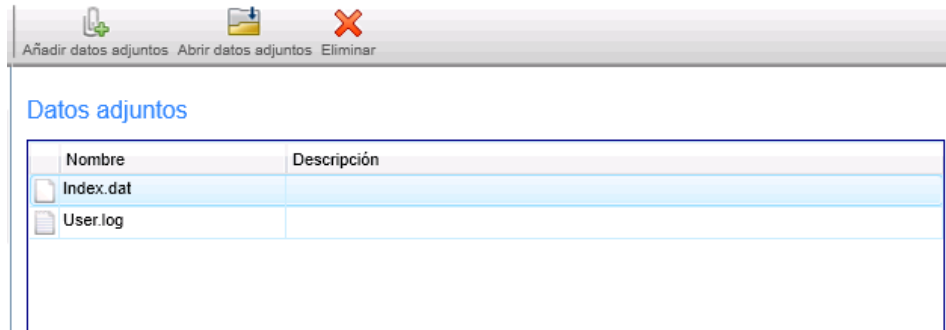
## **Panel Datos adjuntos (grupo Definiciones del modo Plan)**

Este panel le permite gestionar datos adjuntos que se usan en la prueba. Este panel no está disponible para los componentes.

Tareas que se pueden realizar con el panel Datos adjuntos:




- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el panel Datos adjuntos.



<b>Para acceder</b>	<p>Siga los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En el área <b>Plan</b>, seleccione una prueba en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li><b>2</b> Haga clic en la pestaña <b>Prueba</b> en el panel derecho.</li> <li><b>3</b> Seleccione el nodo <b>Definiciones &gt; Datos adjuntos</b>.</li> </ol>
<b>Información importante</b>	Este panel solo está disponible para las pruebas.

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
 <p>Añadir datos adjuntos</p>	Agrega un dato adjunto a la lista.
 <p>Abrir datos adjuntos</p>	Abre los datos adjuntos seleccionados en una aplicación externa, correspondiente al tipo de archivo de los datos adjuntos. <b>Nota:</b> Para abrir el dato adjunto, debe estar instalada en el ordenador la aplicación asociada.
 <p>Eliminar</p>	Elimina el dato adjunto seleccionado de la lista.
<b>Nombre</b>	El nombre de archivo del dato adjunto.
<b>Descripción</b>	Una descripción textual del dato adjunto.

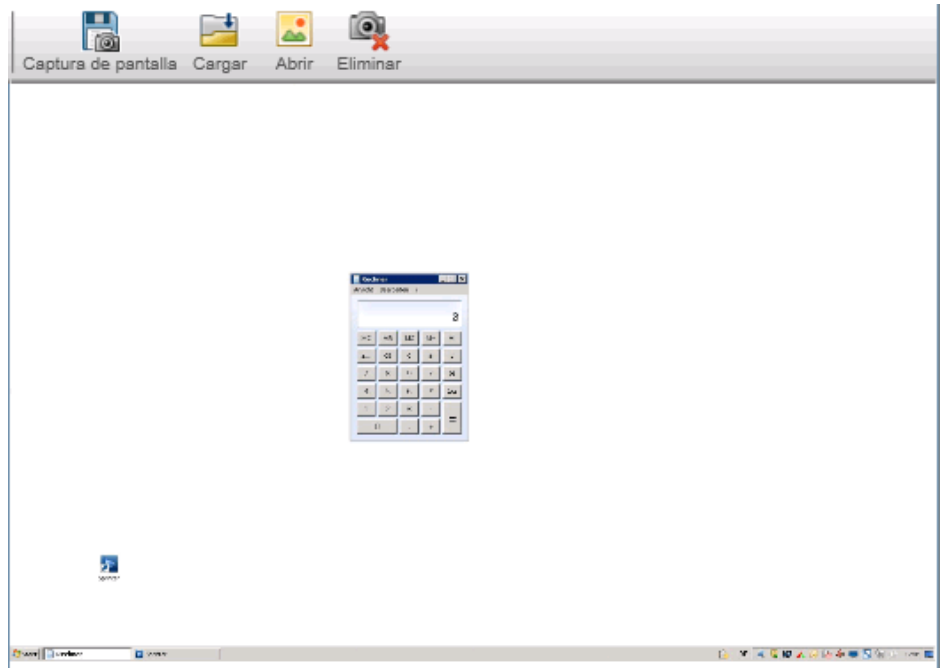
## **Panel Instantánea (grupo Definiciones del modo Plan)**

Este panel le permite gestionar las capturas de pantalla para los componentes. Este panel no está disponible para las pruebas.

Tareas que puede realizar con el panel Instantánea:





- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el panel Instantánea.



<b>Para acceder</b>	<p>Siga los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En el área <b>Plan</b>, seleccione un componente en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li><b>2</b> Haga clic en la pestaña <b>Componente</b> en el panel derecho.</li> <li><b>3</b> Seleccione el nodo <b>Definiciones &gt; Instantánea</b>.</li> </ol>
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Este panel no está disponible para las pruebas.</li> <li>➤ Este panel le permite guardar una captura de pantalla por componente. Para adjuntar capturas de pantalla a pasos individuales, utilice la característica <b>Captura de pantalla</b>, tal como se describe en "Pestaña Pasos" en la página 105.</li> </ul>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Captura de pantalla.</b> Abre la barra lateral <b>Capturar</b> para capturar la pantalla actual y adjuntarla al componente actual. Para obtener más información, consulte la Barra lateral Capturar en la página 119.</p>
	<p><b>Cargar.</b> Le permite seleccionar una imagen de la red y adjuntarla al componente.</p> <p>Formatos de imagen admitidos: <b>JPG, PNG, BMP, GIF</b></p> <p><b>Nota:</b> ALM convierte automáticamente la instantánea en un archivo <b>PNG</b> cuando se guarda el componente.</p>
	<p><b>Abrir.</b> Abre la instantánea en el visor de imágenes predeterminado del equipo.</p>
	<p><b>Eliminar.</b> Elimina la captura de pantalla adjunta en el componente.</p>



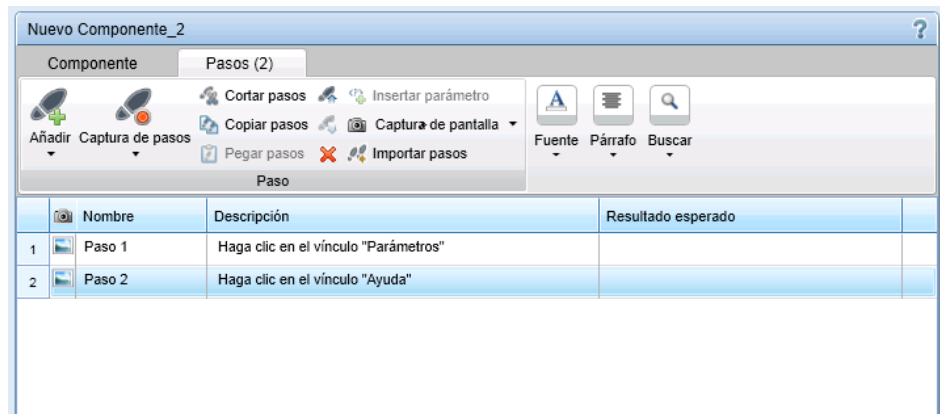
## Pestaña Pasos

Esta pestaña muestra los pasos de la prueba o componente y permite editar, mover y eliminar pasos. También puede agregar datos adjuntos, capturas de pantalla y llamadas a pruebas de ALM externas.

Tareas que se pueden realizar con el panel Pasos:

- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra la pestaña Pasos para una prueba manual.



<b>Para acceder</b>	<p>Siga los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En el área <b>Plan</b>, seleccione una prueba o componente en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li><b>2</b> Haga clic en la pestaña <b>Pasos</b>.</li> </ol>
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>► Puede cambiar el tamaño de la ventana de Sprinter y las columnas de la pantalla para ver toda la información.</li> <li>► Haga clic con el botón secundario en el área del encabezado de columna para seleccionar las columnas que se mostrarán.</li> <li>► Los parámetros de los pasos se representan como &lt;&lt;&lt;<b>nombre_parámetro</b>&gt;&gt;&gt;. Si se elimina un parámetro de la lista Parámetros, se muestra como &lt;<b>nombre_parámetro</b>&gt;.</li> </ul>
<b>Consulte también</b>	"Barra lateral Capturar" en la página 119

La pestaña Pasos contiene una cinta y una representación en cuadrícula de los pasos.

La cinta contiene las siguientes secciones:



### Pestaña Pasos - Cinta

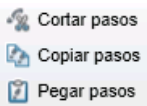





La cinta contiene las siguientes secciones:



- Sección Paso
- Sección Fuente
- Sección Párrafo
- Sección Buscar

### Sección Paso

La sección **Paso** de la cinta le permite gestionar los pasos de la prueba o componente. En la tabla siguiente se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
 <p>Añadir</p>	<p>Agrega un nuevo paso a la cuadrícula de pasos.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Después del paso actual</b> (predeterminado) (ALT+N)</li><li>➤ <b>Antes del paso actual</b> (MAYÚS+ALT+N)</li><li>➤ <b>Después de todos los pasos</b> (CTRL+ALT+N)</li></ul>
 <p>Captura de pasos</p>	<p>Inicia una sesión de <b>Captura de pasos</b>, que se desplazará por la aplicación y realizará las acciones de usuario que se harían en una sesión de ejecución habitual. Sprinter captura cada sesión de usuario, la convierte en un paso y lo agrega después del paso seleccionado en la cuadrícula de pasos.</p> <p>Para obtener más información sobre la funcionalidad disponible con una sesión de <b>Captura de pasos</b>, consulte "Barra lateral Pasos capturados" en la página 121.</p>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Cortar/Copiar/Pegar pasos.</b> Le permite cortar, copiar y pegar pasos individuales o varios pasos.</p>
	<p><b>Subir/bajar paso.</b> Permite mover el paso seleccionado hacia arriba o hacia abajo en la cuadrícula de pasos.</p>
	<p><b>Eliminar pasos.</b> Elimina los pasos seleccionados.</p>
	<p><b>Insertar parámetro.</b> Abre el Cuadro de diálogo Insertar parámetro (descrito en página 112), que permite insertar un parámetro en la posición del cursor en los campos <b>Descripción</b> o <b>Resultados esperados</b>.</p>
	<p><b>Añadir datos adjuntos.</b> Añade un archivo desde el sistema de archivos como dato adjunto al paso seleccionado (solo pruebas).</p>
	<p><b>Captura de pantalla.</b> Le permite agregar una captura de pantalla al paso seleccionado (ALT+C).</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Realizar captura de pantalla.</b> Abre la barra lateral Capturar, que permite hacer una captura de pantalla del escritorio y adjuntarla al paso seleccionado. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Capturar" en la página 119.</li> <li>➤ <b>Eliminar captura de pantalla.</b> Suprime la captura de pantalla adjunta del paso seleccionado.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Llamar a la prueba.</b> Abre el Cuadro de diálogo Llamar a la prueba (descrito en página 115), que permite insertar una llamada en una prueba externa de ALM como un paso en la prueba. Al ejecutar la prueba, los pasos de la prueba externa se muestran en la barra lateral Pasos.</p> <p><b>Nota:</b> solo puede insertar llamadas en pruebas manuales.</p>
	<p><b>Importar pasos.</b> Le permite importar pasos desde un archivo Excel o CSV.</p> <p>El archivo importado deben cumplir las siguientes pautas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La tabla debe estar localizada en la primera hoja del libro.</li> <li>➤ Los pasos deben estar declarados en una estructura de tabla, con los encabezados en la parte superior y los datos del paso debajo.</li> <li>➤ Los encabezados de la tabla deben coincidir con las columnas del panel Pasos. En los archivos csv, compruebe que la fila de encabezados queda separada de la fila de datos mediante un carácter definido en la configuración regional del equipo como separador común.</li> <li>➤ Las columnas estándar (<b>Nombre, Descripción, Resultado esperado</b>) pueden tener el título en inglés o en el idioma local.</li> <li>➤ Los nombres de columnas definidos por el usuario deben ser idénticos a la etiqueta del campo de personalización de ALM.</li> </ul>

### **Sección Fuente**

La sección **Fuente** de la cinta le permite formatear texto en campo usando capacidades de texto enriquecido, como **Descripción** y **Resultado esperado**, o campos definidos por el usuario del tipo **Memorando**. Incluye los siguientes controles estándar:

- Seleccionar una fuente
- Establecer el tamaño de fuente
- Aumentar/disminuir el tamaño de fuente
- Establecer el color del resaltado de texto
- Establecer el color del texto
- Establecer la decoración del texto: Negrita/Cursiva/Subrayado
- Suprimir el formato de texto


### **Sección Párrafo**

La sección **Párrafo** de la cinta le permite establecer las propiedades del párrafo en el texto de los campos **Descripción** y **Resultado esperado**. Incluye los siguientes controles estándar:

- Crear entradas con viñetas
- Crear entradas numeradas
- Sangría derecha/izquierda
- Alinear texto a la izquierda/centrado/derecha/justificar



## Sección Buscar

La sección **Buscar** de la cinta le permite buscar el texto asociado a los pasos. En la tabla siguiente se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<texto de búsqueda>	El texto para encontrar en la búsqueda de los pasos. Puede buscar texto en los campos <b>Nombre</b> , <b>Descripción</b> o <b>Resultado esperado</b> , o en cualquier campo definido por el usuario.
	Subir/Bajar búsqueda. Permite elegir la dirección de la búsqueda.
<b>Solo palabras completas</b>	Indica al motor de búsqueda que encuentra una palabra completa.

## Pestaña Pasos - Cuadrícula de pasos

La cuadrícula Pasos muestra los pasos de la prueba o componente en una representación de cuadrículas. En la tabla siguiente se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiquetas se mencionan entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<b>Captura de pantalla.</b> Indica si se adjunta una captura de pantalla al paso seleccionado. El icono Captura de pantalla  indica que existe una captura de pantalla.
<b>Nombre</b>	El nombre que adquiere el paso. <b>Valor predeterminado (para nuevos pasos):</b> Paso <NÚMERO>
<b>Descripción</b>	Una descripción textual del paso. <b>Sugerencia:</b> Este campo admite texto enriquecido.
<b>Resultado esperado</b>	El resultado esperado del paso. <b>Sugerencia:</b> Este campo admite texto enriquecido.

Elementos de la IU	Descripción
<campos definidos por el usuario>	(Opcional) Si el proyecto de ALM tiene campos definidos por el usuario, se muestran en la cuadrícula de pasos por sus nombres lógicos. Un asterisco rojo en el encabezado de un campo definido por el usuario indica que el campo es obligatorio, es decir, que debe proporcionar un valor.
<b>Datos adjuntos</b>	La lista de archivos que se adjuntan al paso (solo pruebas).
<Opciones del menú contextual (clic con el botón secundario)> - columna Pasos	<p>Las opciones siguientes están disponibles cuando hace clic con el botón secundario en la columna del número de paso de la cuadrícula Pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Cortar pasos (CTRL + X)</li> <li>▶ Copiar pasos (CTRL + X)</li> <li>▶ Pegar pasos (CTRL + X)</li> <li>▶ Agregar un paso antes del paso actual (MAYÚS + ALT + N)</li> <li>▶ Agregar un paso después del paso actual (ALT + N)</li> <li>▶ Eliminar pasos (CTRL + SUPR)</li> </ul>
<Opciones del menú contextual (clic con el botón secundario)> - columnas de texto editable	<p>Las opciones siguientes están disponibles cuando hace clic con el botón secundario en texto editable de la cuadrícula Pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Cortar</li> <li>▶ Copiar</li> <li>▶ Pegar</li> </ul>

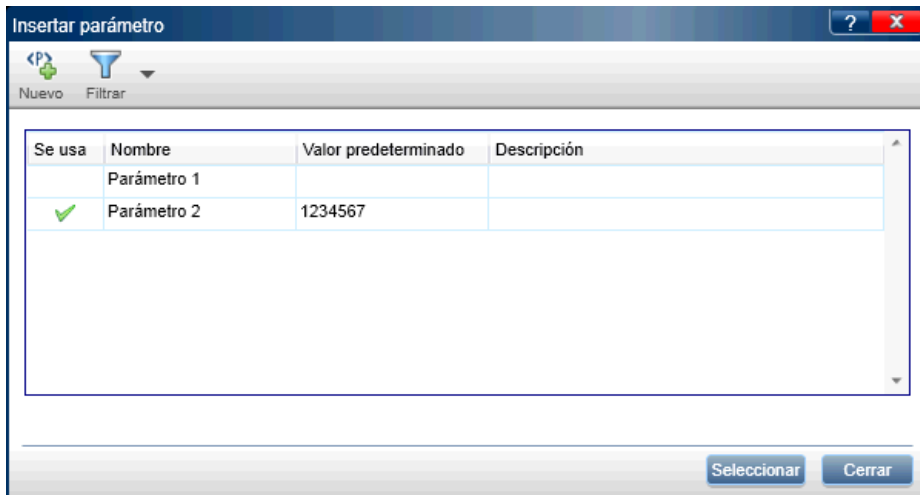
### **Cuadro de diálogo Insertar parámetro**

Este cuadro de diálogo le permite seleccionar un parámetro de una lista para insertarlo y usarlo en un paso. También puede agregar un nuevo parámetro a la lista.

Tareas que puede realizar con el cuadro de diálogo Insertar parámetro:

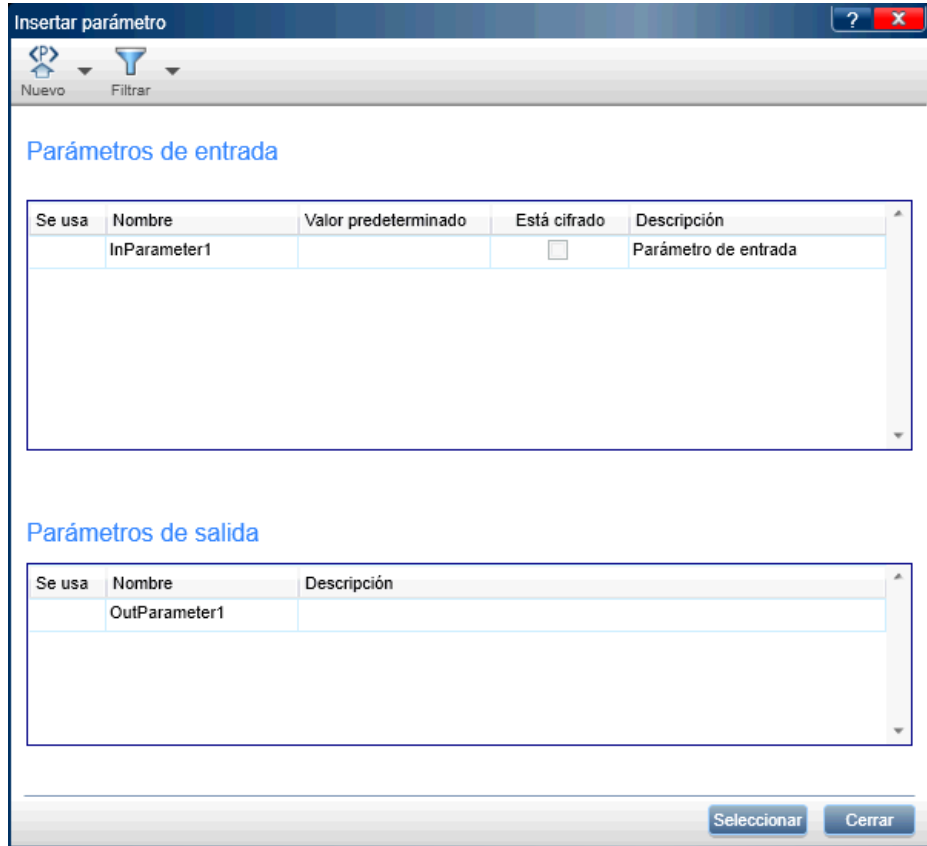
- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Insertar parámetro para las pruebas.





La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Insertar parámetro para las pruebas.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Siga los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En la tabla Pasos, haga clic en la columna <b>Descripción</b> o <b>Resultado esperado</b> del paso.</li> <li><b>2</b> Haga clic en <b>Insertar parámetro</b>.</li> </ol>
<p><b>Información importante</b></p>	<p>Para las pruebas, solo se admiten los parámetros de entrada. En el caso de los componentes, se admiten los parámetros de entrada y salida.</p>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>"Cuadro de diálogo Nuevo parámetro" en la página 114</p>

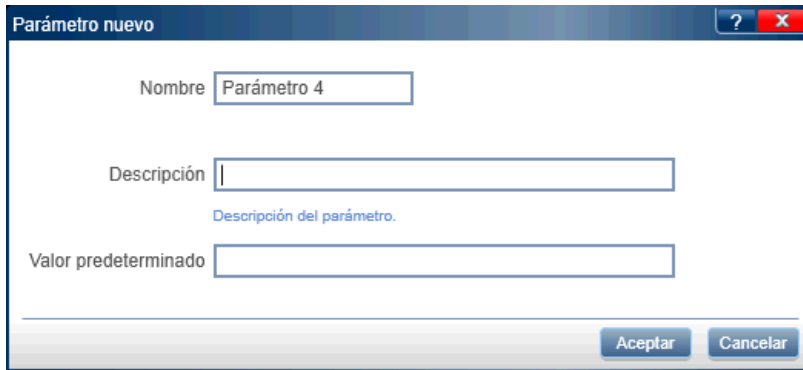
### **Cuadro de diálogo Nuevo parámetro**

Este cuadro de diálogo le permite definir un nuevo parámetro para agregarlo a la lista de parámetros disponibles.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Nuevo parámetro:

- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Nuevo parámetro.



<b>Para acceder</b>	En el <b>Cuadro de diálogo Insertar parámetro</b> , haga clic en <b>Nuevo</b> .
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>► La opción <b>Está cifrado</b> solo está disponible para los componentes empresariales de entrada. Cuando está seleccionado, el campo <b>Valor predeterminado</b> muestra un valor cifrado y no es editable.</li><li>► También puede agregar parámetros directamente en el Panel Parámetros (grupo Definiciones del modo Plan) (descrito en página 98).</li></ul>

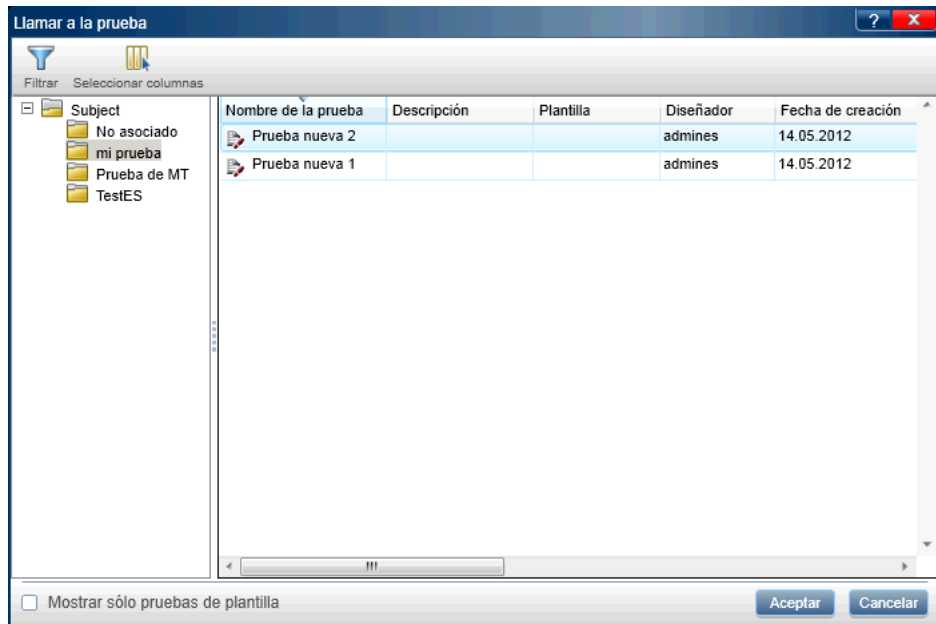
### **Cuadro de diálogo Llamar a la prueba**

Este cuadro de diálogo le permite insertar una llamada en una prueba externa de ALM como un paso en la prueba. Al ejecutar los pasos, los pasos de la prueba externa se muestran en la barra lateral Pasos. Esta característica no está disponible para los componentes.

Tareas que puede realizar con el cuadro de diálogo Llamar a la prueba:



- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

A continuación se muestra una imagen del cuadro de diálogo Llamar a la prueba.



<b>Para acceder</b>	En el Pestaña Pasos, haga clic en el botón <b>Llamar a la prueba</b> .
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Solo puede insertar llamadas en pruebas manuales.</li> <li>➤ No se admite Llamada a la prueba para los componentes.</li> </ul>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Abre el cuadro de diálogo Filtrar de ALM, que le permite filtrar las pruebas en función de criterios específicos. Para obtener información acerca del filtrado de pruebas y componentes, haga clic en <b>Ayuda</b> en el cuadro de diálogo para filtrar las instancias de las prueba.</p>
	<p>Abre el cuadro de diálogo Seleccionar columnas de ALM en el que podrá seleccionar qué columnas desea ver en el cuadro de diálogo. Para obtener información acerca de la selección de columnas, haga clic en <b>Ayuda</b> en el cuadro de diálogo Seleccionar columnas.</p>
<p>&lt;lista de carpetas&gt;</p>	<p>Ubicado en el lado izquierdo del cuadro de diálogo. Muestra todas las carpetas de pruebas disponibles en el proyecto.</p> <p><b>Nota:</b> No puede mover elementos dentro de una carpeta.</p>
<p>&lt;Lista Pruebas&gt;</p>	<p>Ubicada en el lado derecho del cuadro de diálogo. La lista de pruebas de la carpeta seleccionada de la lista de carpetas. Seleccione la prueba que desee llamar.</p>
<p><b>Mostrar sólo pruebas de plantilla</b></p>	<p>Filtra la lista de pruebas para que muestre solo pruebas de plantilla.</p> <p><b>Estado predeterminado:</b> Seleccionado</p>

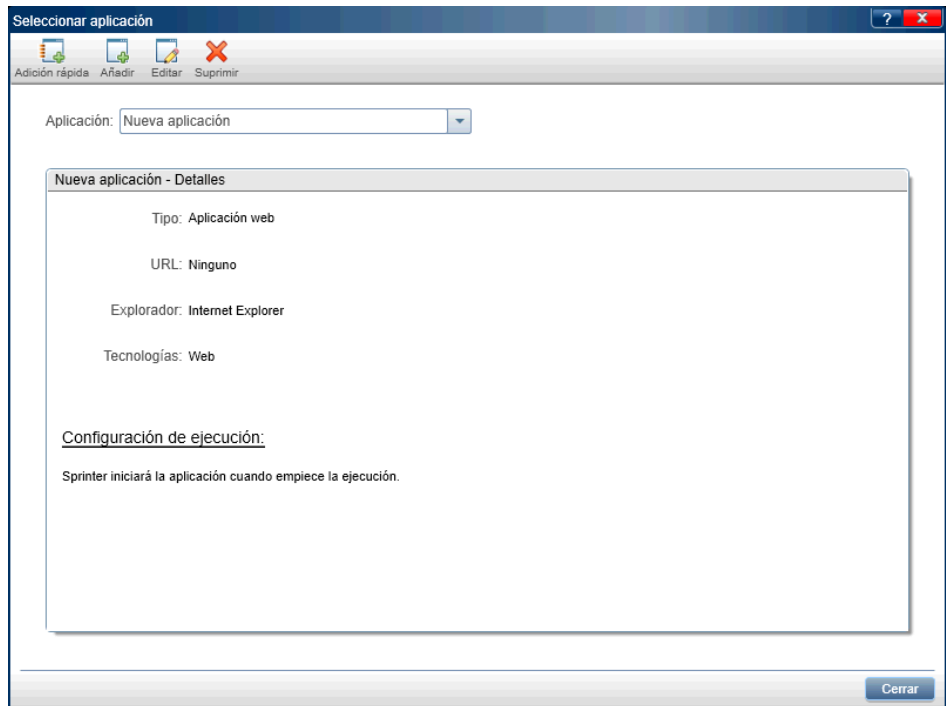
## **Cuadro de diálogo Seleccionar aplicación**

Este cuadro de diálogo permite definir o seleccionar la aplicación que usará la prueba. También puede agregar, editar o eliminar las aplicaciones que existen.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Seleccionar aplicación:





- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Seleccionar aplicación cuando las aplicaciones se han definido previamente.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Siga los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Introduzca el modo <b>Plan</b>.</li> <li><b>2</b> Abra o cree una nueva prueba o componente empresarial.</li> <li><b>3</b> Seleccione la pestaña <b>Pasos</b>.</li> <li><b>4</b> Expanda el botón <b>Captura de pasos</b> y elija <b>Seleccionar aplicación</b> en la lista desplegable.</li> </ol>
<p><b>Información importante</b></p>	<p>Para obtener información sobre cómo Sprinter mantiene la lista de aplicaciones, consulte "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48.</p>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>La funcionalidad de este cuadro de diálogo es similar a la funcionalidad para gestionar aplicaciones cuando se trabaja en modo Ejecución. Para obtener más información, consulte "Aplicaciones" en la página 241.</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
 <p>Adición rápida</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Adición rápida de aplicaciones (descrito en la página 254), que permite agregar una aplicación a la lista de aplicaciones que se están ejecutando.</p>
 <p>Añadir</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación (descrito en la página 256), que permite definir manualmente otra aplicación para agregarla a la lista de aplicaciones.</p>
 <p>Editar</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación (descrito en la página 256), que permite editar los detalles de aplicación para la aplicación seleccionada en la lista de aplicaciones.</p>
 <p>Suprimir</p>	<p>Elimina la aplicación seleccionada de la lista de aplicaciones.</p>

Elementos de la IU	Descripción
<b>Aplicación</b>	<p>La lista de aplicaciones disponibles. Use los botones <b>Añadir</b>, <b>Adición rápida</b>, <b>Editar</b> y <b>Suprimir</b> para gestionar la lista de aplicaciones.</p> <p>Para usar una aplicación definida previamente, introduzca el primer carácter del nombre y después selecciónela en la lista que se muestra.</p> <p>Para obtener información sobre cómo Sprinter mantiene la lista de aplicaciones, consulte "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48.</p>
<b>Área de detalles de la aplicación</b>	<p>Muestra la información sobre la aplicación que se ha seleccionado en la lista Aplicación. Haga clic en el botón <b>Editar</b> para abrir el Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación (descrito en la página 256) y editar estos detalles.</p>

## Barra lateral Capturar



Esta barra lateral le permite agregar una instantánea a un componente empresarial o a un paso de una prueba o componente.

Tareas que se pueden realizar con la barra lateral **Capturar**:




- "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77

La siguiente imagen muestra la barra lateral **Capturar**.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>Para agregar una instantánea de componente:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En el área <b>Plan</b>, seleccione un componente en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li><b>2</b> En el panel derecho, seleccione la pestaña <b>Componente</b> y haga clic en el nodo <b>Instantánea</b>.</li> <li><b>3</b> Haga clic en el botón <b>Captura de pantalla</b>.</li> </ol> <p><b>Para agregar una instantánea de paso:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En el área <b>Plan</b>, seleccione una entrada en la lista <b>Pruebas y componentes</b>.</li> <li><b>2</b> En el panel de la derecha, seleccione la pestaña <b>Pasos</b>.</li> <li><b>3</b> Haga clic en el botón <b>Captura de pantalla</b>.</li> </ol>
<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Para cerrar la barra lateral, haga clic en el botón <b>Cancelar</b> .</li> <li>➤ Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta .</li> <li>➤ Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</li> </ul>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Capturar.</b> Captura la pantalla actual y cierra la barra lateral.</p>
	<p><b>Anotar captura de pantalla.</b> Captura una instantánea de la pantalla y la abre en el área de trabajo de anotaciones. Para obtener más información, consulte la "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212.</p>
	<p><b>Cancelar.</b> Finaliza la sesión de captura sin realizar una captura de pantalla.</p>



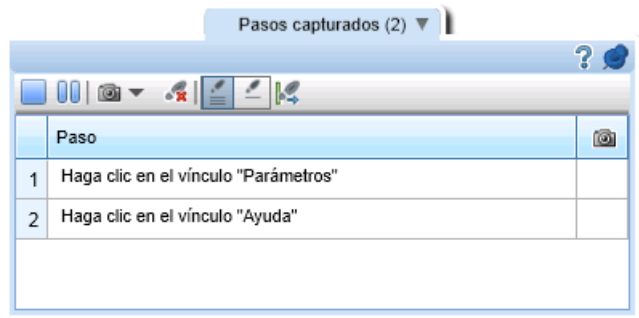
## Barra lateral Pasos capturados



La barra lateral muestra los pasos que proceden de las acciones de usuario realizadas durante la sesión de captura de pasos.

Tareas que se pueden realizar con la barra lateral **Pasos capturados**:

- ▶ "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77






La siguiente imagen muestra la barra lateral **Pasos capturados**.






<b>Para acceder</b>	<p>En el modo Plan, haga clic en el botón <b>Captura de pasos</b> de la pestaña Pasos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Para cerrar la barra lateral, haga clic en el botón <b>Terminar sesión de captura de pasos</b> .</li> <li>▶ Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta .</li> <li>▶ Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</li> </ul>
---------------------	--

<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los pasos de la barra lateral se muestran en modo de solo lectura. Para editar los pasos, primero finalice la sesión de captura de pasos y, a continuación, edite los pasos en la Pestaña Pasos.</li> <li>➤ De manera predeterminada, varias acciones de usuario se agregan a un único paso hasta que indique a la herramienta Captura de pasos que comience un nuevo paso. Para crear automáticamente un nuevo paso para cada acción realizada, haga clic en el botón <b>Una sola acción de usuario por paso</b> descrito a continuación.</li> </ul>
--------------------------------------	--

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Terminar sesión de captura de pasos.</b> Finaliza la sesión de captura de pasos y agrega los pasos capturados a la cuadrícula Pasos.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Pausa de la captura.</b> Interrumpe temporalmente la captura de las acciones de usuario.</li> <li>➤ <b>Reanudar captura.</b> Reanuda la captura de las acciones de usuario.</li> </ul>
	<p>Herramientas para gestionar las capturas de pantalla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Captura de pantalla.</b> Realiza una captura de pantalla y la adjunta al paso seleccionado en la barra lateral.</li> <li>➤ <b>Captura de pantalla anotada.</b> Abre la barra lateral Herramientas anotadas. La captura de pantalla anotada se adjuntará al paso seleccionado en la barra lateral. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212.</li> <li>➤ <b>Eliminar captura de pantalla.</b> Elimina la captura de pantalla del paso seleccionado.</li> </ul>
	<p><b>Eliminar el paso.</b> Elimina el paso seleccionado de la cuadrícula Pasos.</p>
	<p><b>Varias acciones del usuario por paso.</b> Indica a Sprinter que agregue todas las acciones de usuario al último paso.</p>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Una sola acción de usuario por paso.</b> Crea un nuevo paso para cada acción de usuario.</p>
	<p><b>Iniciar un nuevo paso.</b> Crea un nuevo paso en donde Sprinter agregará todas las futuras acciones del usuario.</p> <p><b>Nota:</b> Este botón solo es relevante si <b>Varias acciones del usuario por paso</b> está habilitado.</p>
<p><b>Área de la pantalla de pasos</b></p>	<p>Una representación de la cuadrícula de los pasos que muestra:</p> <p><b>Número de paso.</b> Número secuencial del paso.</p> <p><b>Paso.</b> Una descripción textual de la acción realizada por el usuario. Cuando finaliza la sesión Captura de pasos, este texto se agrega de forma predeterminada al área de descripción del paso. Además, puede configurarlo para que agregue al campo <b>Nombre</b> del paso. Para obtener más información, consulte "Panel Configuración del plan (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 67.</p> <p><b>Capturar.</b> Un icono  que indica que hay una captura de pantalla asociada al paso. Si no hay ningún icono presente, el paso no tiene captura de pantalla.</p>




# 4

---

## Ejecución de pruebas

---

A lo largo de esta guía, las descripciones de funciones que solo estén disponibles en el Modo de energía se identificarán con el icono del Modo de energía  .

---

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- ▶ Pruebas con pasos en la página 127
- ▶ Pruebas preliminares en la página 128
- ▶ Información general sobre Modo de energía en la página 128

### Tareas

- ▶ Ejecución de una prueba manual en Sprinter en la página 130
- ▶ Cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter en la página 141

**Referencia**

- ▶ Área Configuración de ejecución en la página 143
- ▶ Grupo Definiciones de Configuración de ejecución en la página 158
- ▶ Barra lateral Control de ejecución en la página 163
- ▶ Barra lateral Pasos en la página 170
- ▶ Cuadro de diálogo Generar prueba en la página 184
- ▶ Ejecución de pruebas en Modo de energía en la página 185

**Solución de problemas y limitaciones - Ejecución de pruebas en la página 187**

---

---

## Conceptos

---

---

### Pruebas con pasos

Sprinter permite al usuario ejecutar los pasos de la prueba de ALM.

Al ejecutar la prueba, los pasos se muestran en la barra lateral **Pasos**. En ella puede:

- Navegar por los pasos
- Marcar el estado de los pasos
- Modificar los resultados reales de los pasos
- Agregar datos adjuntos a los pasos
- Agregar capturas de pantalla a los resultados reales de los pasos
- Editar los detalles de los pasos
- Enviar defectos a ALM
- Buscar en los pasos
- Ver los parámetros de los pasos (sólo con Business Process Testing)

La barra lateral **Pasos** también ofrece un modo **Subtítulos**, que muestra las descripciones de los pasos, permitiéndole navegar y marcar los pasos en un subtítulo de una línea, al tiempo que proporciona más espacio útil de pantalla para la aplicación.

Al finalizar la ejecución, Sprinter guarda los cambios de los resultados de ésta. Si realiza cambios en los detalles de los pasos, Sprinter indicará que guarde los cambios del módulo **Plan de pruebas** en ALM.

Si el plan está protegido, Sprinter lo desprotegerá automáticamente, guardará los cambios y lo volverá a proteger. Si la prueba está desprotegida para otro usuario, Sprinter avisará de que los cambios no se pueden guardar.

## Pruebas preliminares

Con Modo de energía habilitado, puede desplazarse por la aplicación sin necesidad de seguir pasos predefinidos. Mientras se desplaza por la aplicación, Sprinter captura cada acción de usuario que realiza.

Puede exportar estas acciones de usuario a una nueva prueba manual, o a un archivo Excel. Para obtener más información, consulte "Cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter" en la página 141.

## Información general sobre Modo de energía

Cuando ejecuta una prueba de Sprinter en el Modo de energía, Sprinter es capaz de reconocer la pantalla de la aplicación e identificar los objetos. Esta capacidad le da acceso a las funciones avanzadas de Sprinter incluidas la inyección de datos, la grabación y reproducción de macros, y el trabajo con la creación de reflejos (replicación de las acciones de usuario en varios equipos).

Cuando se encuentre en el Modo de energía, Sprinter guarda un registro de todas las acciones de usuario, que podrá consultar en forma de lista o en el guión gráfico al finalizar la ejecución. También puede incluir la lista de los pasos o las acciones de usuario en cualquier defecto que envíe para que Sprinter pueda crear automáticamente un escenario de defectos para usted.

Exporte la lista de las acciones de usuario al finalizar la ejecución a una hoja de cálculo de Excel, modifíquelas para usarlas como pasos y, a continuación, impórtelas a una prueba en ALM.

Después de una ejecución de prueba, puede usar los pasos de la prueba como plantilla y generar una prueba de forma automática. Para obtener más información, consulte la "Cuadro de diálogo Generar prueba" en la página 184.

Los exploradores integrados de Sprinter le permiten explorar la aplicación en busca de errores ortográficos, errores estándares de la web, vínculos rotos o errores de localización.



El Modo de energía le permite beneficiarse de estas funciones avanzadas de pruebas. Para usar el Modo de energía, haga clic en el botón Modo de energía en la Ventana principal y configure cada nodo en el Grupo Modo de energía.

Para obtener más información, consulte "Modo de energía" en la página 239 y "Ejecución de pruebas en Modo de energía" en la página 185.

---

---

## Tareas

---

---

### Ejecución de una prueba manual en Sprinter

Los siguientes pasos describen la forma de ejecutar una prueba manual en Sprinter.



Las secciones marcadas con el icono de Modo de energía solo son pertinentes cuando Modo de energía está activo.

- "Requisitos previos" en la página 130
- "Apertura de una prueba" en la página 131
- "Configuración de las definiciones de pruebas" en la página 132
- "Configuración del Modo de energía" en la página 132
- "Inicio de la ejecución y desarrollo de las acciones de usuario en la prueba" en la página 133
- "Detección y envío de defectos" en la página 134
- "Uso de inyección de datos y macros en la prueba" en la página 134
- "Uso de la creación de reflejos con la prueba" en la página 134
- "Detención de la ejecución y visualización y análisis de los resultados de la ejecución" en la página 135

#### **Requisitos previos**

Asegúrese de que tiene los permisos de usuario necesarios y conéctese a ALM tal como se describe en "Primeros pasos con Sprinter" en la página 51.

## Apertura de una prueba

Puede abrir una prueba de cualquiera de las siguientes formas:

### ► Abrir una prueba de ALM desde Sprinter.



Haga clic en el botón **Abrir** en el área **Configuración de ejecución**.

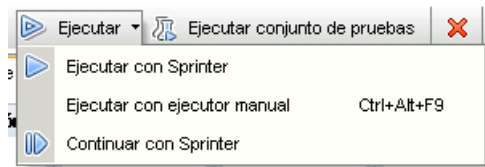
Si ya está conectado a ALM, se abre el cuadro de diálogo **Abrir**, que le permite seleccionar qué pruebas de ALM desea abrir.

Si no está conectado a ALM, se abre primero el cuadro de diálogo **Conexión a ALM** que le permite conectarse a ALM y después se abre el cuadro de diálogo **Abrir**.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo **Abrir**, consulte "Cuadro de diálogo Abrir" en la página 156.

### ► Abrir una prueba de ALM desde ALM.

- En ALM, seleccione el módulo **Laboratorio de pruebas** y asegúrese de que se ha seleccionado la pestaña **Conjuntos de pruebas**.
- Seleccione la pestaña **Cuadrícula de ejecución**.
- Seleccione la prueba, las pruebas o el conjunto de pruebas que desea ejecutar.
  - Para un conjunto de pruebas, haga clic en **Ejecutar conjunto de pruebas** y seleccione **Sprinter** en el cuadro de diálogo que se muestra.
  - Para una sola prueba o varias, haga clic en la flecha abajo junto al botón **Ejecutar** y seleccione **Ejecutar con Sprinter**. Si está continuando una ejecución anterior que se ejecutó con Sprinter, haga clic en **Continuar con Sprinter**.



Una vez que abra una prueba podrá ir directamente a los siguientes pasos. Los otros pasos son opcionales en función de lo que requieran las pruebas:

- ▶ "Inicio de la ejecución y desarrollo de las acciones de usuario en la prueba" en la página 133
- ▶ "Detención de la ejecución y visualización y análisis de los resultados de la ejecución" en la página 135

### **Configuración de las definiciones de pruebas**

Cuando configure las definiciones de pruebas, podrá ver y editar los detalles de la prueba, los detalles de la ejecución, los parámetros y los pasos.

Para obtener más información, consulte "Grupo Definiciones de Configuración de ejecución" en la página 158.

### **Configuración del Modo de energía**

Antes de ejecutar la prueba con el Modo de energía, tendrá que configurar el Modo de energía para la aplicación que va a probar. Decida si necesita utilizar la inyección de datos, las macros, así como otras funciones avanzadas que el Modo de energía proporciona. Para obtener más información, consulte "Ejecución de pruebas en Modo de energía" en la página 185 y Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía en la página 245.

- ▶ **Configuración de la creación de reflejos.** Utilice la función de creación de reflejos para replicar las acciones de usuario en varios equipos con diferentes configuraciones, como sistemas operativos, navegadores, etc. Para ejecutar una prueba con la creación de reflejos, debe configurar las máquinas que pretende utilizar para la prueba.

Para obtener más información, consulte "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335.

- ▶ **Exploradores.** Utilice los exploradores para comprobar que los diversos aspectos de la aplicación se comportan correctamente durante una sesión de ejecución, como la conformidad con W3C, vínculos rotos, ortografía y localización. También puede configurar los ajustes del explorador durante la sesión de ejecución. Sin embargo, para mostrar la barra lateral Exploradores, tiene que configurar los ajustes para uno o varios exploradores antes de que comience la sesión de ejecución.

Para obtener más información, consulte "Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos" en la página 301.

## Inicio de la ejecución y desarrollo de las acciones de usuario en la prueba



Haga clic en el botón **Ejecutar** en la **Ventana principal** (descrita en la página 58).

- Inicie la aplicación.

Si está ejecutando la prueba en el Modo de energía y no ha configurado Sprinter para iniciar la aplicación cuando comience la ejecución, tendrá que iniciar la aplicación de forma manual.

---

**Nota:** Para que Modo de energía funcione con su aplicación, se recomienda configurar Sprinter para que inicie la aplicación cuando comienza la ejecución o inicie manualmente la aplicación de prueba después de comenzar la ejecución.

---

- Si está ejecutando una prueba con pasos, puede ejecutar esos pasos directamente.

Para obtener más información, consulte:

- "Cómo navegar por los pasos" en la página 135
  - "Cómo marcar los pasos" en la página 137
  - "Cómo editar y agregar resultados reales y datos adjuntos a los pasos" en la página 139
- Si la prueba no tiene pasos, puede comenzar la ejecución de la prueba y realizar acciones de usuario preliminares.

Para obtener más información, consulte "Cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter" en la página 141.

## **Detección y envío de defectos**

Con Sprinter podrá enviar los defectos a ALM. También será posible mantener un registro de un defecto, crear un recordatorio para enviarlo más tarde, o bien incluir una captura de pantalla de un defecto en un correo electrónico.

Para obtener más información, consulte "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196.

## **Uso de inyección de datos y macros en la prueba**

Si está ejecutando la prueba con el Modo de energía, podrá introducir automáticamente los datos en los formularios de la aplicación mediante la inyección de datos y podrá automatizar las acciones de usuario con las macros.

Para obtener más información, consulte:

- ▶ "Cómo inyectar datos en la aplicación" en la página 273
- ▶ "Cómo grabar y ejecutar macros" en la página 287

## **Uso de la creación de reflejos con la prueba**

Cuando ejecuta una prueba con la creación de reflejos, podrá ver el estado de todas las máquinas en la prueba, comparar las pantallas, y detectar y solucionar las diferencias de las pantallas.

Para obtener más información, consulte "Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos" en la página 338.

Para obtener más información acerca de la función de creación de reflejos, consulte "Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325.

## **Uso de exploradores en la prueba**

Cuando realiza exploraciones durante una sesión de ejecución, puede monitorizar el progreso de cada explorador en la ventana Progreso de la exploración. Una vez finalizada cada exploración, puede ver y abordar los resultados.

Para obtener más información, consulte:

- "Ventana Progreso de la exploración" en la página 315
- "Visor de resultados de la exploración" en la página 317

## **Detención de la ejecución y visualización y análisis de los resultados de la ejecución**



Haga clic en el botón **Fin de la ejecución** en la **Barra lateral Control de ejecución** (descrita en página 163).

Será posible ver los resultados de la ejecución en la ventana principal. Para obtener más información, consulte "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219.

## **Cómo navegar por los pasos**

---

**Nota:** Esta tarea forma parte de una tarea de nivel superior. Para obtener más información, consulte "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.

---

Puede ver los pasos de la prueba en la barra lateral **Pasos** o en el modo **Subtítulos**.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Barra lateral Pasos (modo predeterminado)" en la página 136
- "Modo Subtítulos" en la página 136

## Barra lateral Pasos (modo predeterminado)

La barra lateral **Pasos** muestra la información completa sobre el paso y activa todas las funciones para marcar, modificar y agregar datos adjuntos a los pasos, así como para abrir los defectos.



- ▶ Haga clic en el botón **Expandir/Contraer** para expandir o contraer un paso. Puede también hacer doble clic en un encabezado de un paso para contraerlo.
  - ▶ De manera predeterminada, el área de visualización de pasos se establece como **Expandir automáticamente**, de modo que al hacer clic en un encabezado del paso, éste se expande. Cuando no se selecciona esta opción, si se hace doble clic en el encabezado, el paso se expande.
  - ▶ Al iniciar una ejecución, el área de visualización de pasos muestra el primer paso expandido. Si cambia entre ejecuciones, se expande el último paso que haya marcado.
- ▶ Cuando se establece el estado de un paso como **Válido**, el área de visualización de pasos avanza automáticamente hasta el siguiente paso de la prueba.

Para obtener más información, consulte "Barra lateral Pasos" en la página 170.

## Modo Subtítulos

El modo Subtítulos muestra la descripción de cada paso como un subtítulo en la pantalla y permite al usuario marcar el estado y agregar datos adjuntos a los pasos.



- ▶ Haga clic en la barra lateral **Pasos** > **botón Mostrar subtítulos** para ver los pasos en el modo de subtítulos.
- ▶ Al iniciar una ejecución, el subtítulo muestra el primer paso. Si cambia entre ejecuciones, se muestra el último paso que haya marcado.
- ▶ Cuando se establece el estado de un paso como **Válido**, el subtítulo avanza automáticamente hasta el siguiente paso de la prueba.
- ▶ Puede modificar el aspecto de los títulos en el **Cuadro de diálogo Configuración de subtítulos** (descrito en la página 183).



- Puede usar aceleradores para marcar el estado del paso, navegar por los pasos y realizar otras funciones en el modo de subtítulos. Para obtener más información, consulte "Configuración de aceleradores (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 65.

Para obtener más información, consulte "Barra de herramientas Subtítulos" en la página 178.

## **Cómo marcar los pasos**

---

**Nota:** Esta tarea forma parte de una tarea de nivel superior. Para obtener más información, consulte "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.

---

Puede marcar los pasos de la prueba desde las siguientes ubicaciones:

- "Barra de herramientas lateral Pasos" en la página 137
- "Barra de herramientas Subtítulos" en la página 138
- "Área de visualización de pasos" en la página 138

### **Barra de herramientas lateral Pasos**

- Seleccione uno o varios pasos de la prueba y haga clic en uno de los botones de estado para establecer el estado.
  - Mantenga pulsada la tecla CTRL al tiempo que hace clic para seleccionarlos.
  - Haga clic en un paso y, a continuación, mientras pulsa la tecla MAYÚS haga clic en otro paso para seleccionar un rango de pasos.
- También puede establecer el estado de todos los pasos hasta el paso actual e incluido este último, usando las opciones desplegadas que se encuentran junto a estos botones.



Para obtener más información, consulte "Barra lateral Pasos" en la página 170.

### Barra de herramientas Subtítulos



- Haga clic en la barra lateral **Pasos** > **botón Mostrar subtítulos** para ver los pasos en el modo de subtítulos.



- Haga clic en los botones **Correcto** o **Error** para marcar el paso mostrado en este momento como válido o error.



- Haga clic en el botón **Estado del paso** para seleccionar un estado de la lista desplegable.

Para obtener más información, consulte "Barra de herramientas Subtítulos" en la página 178.

### Área de visualización de pasos



- Puede hacer clic en el botón **Estado** (No ejecutado, valor predeterminado) en el encabezado de cada paso en el área de la pantalla de pasos para establecer el estado para ese paso.
- Si selecciona más de un paso, puede hacer clic en el botón **Estado** de cualquiera de los pasos seleccionados para establecer el estado de éstos.
  - Mantenga pulsada la tecla CTRL al tiempo que hace clic para seleccionar varios pasos.
  - Haga clic en MAYÚS para seleccionar un rango de pasos.

Para obtener más información, consulte "Barra lateral Pasos" en la página 170.

## **Cómo editar y agregar resultados reales y datos adjuntos a los pasos**

---

**Nota:** Esta tarea forma parte de una tarea de nivel superior. Para obtener más información, consulte "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.

---

Puede editar los resultados reales de los pasos, agregar y eliminar pasos, y agregar datos adjuntos a éstos.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Editar el resultado real de un paso" en la página 139
- "Agregar datos adjuntos a un paso" en la página 140
- "Editar los detalles de un paso" en la página 140
- "Agregar y eliminar pasos" en la página 141

### **Editar el resultado real de un paso**

Puede editar y agregar una captura de pantalla al Resultado real de un paso desde las siguientes ubicaciones:



- **La barra lateral Pasos.** Haga clic en el botón **Resultado real** para editar o agregar una captura de pantalla a los resultados reales de un paso. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Resultado real" en la página 180.



- **La barra de herramientas Subtítulos.** Haga clic en el botón **Resultado real** para editar o agregar una captura de pantalla a los resultados reales de un paso. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Resultado real" en la página 180.



- **El Área de trabajo de anotaciones.** En la barra lateral **Herramientas** haga clic en el botón **Área de trabajo de anotaciones**. En el modo **Anotación**, haga clic en el botón **Guardar en el resultado real** para agregar una captura de pantalla anotada de la aplicación a los resultados reales de un paso. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212.

### **Agregar datos adjuntos a un paso**



Haga clic en la barra lateral **Pasos** > botón **Datos adjuntos** para agregar datos adjuntos a un paso de la prueba.

Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Datos adjuntos de la ejecución" en la página 168.

### **Editar los detalles de un paso**



Haga clic en la barra lateral **Pasos** > botón **Editar paso** para editar el nombre, la descripción o el resultado esperado de un paso de la prueba.

Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Editar pasos" en la página 182.

## Agregar y eliminar pasos




Haga clic en la flecha abajo que se encuentra junto a la barra lateral **Pasos** > botón **Editar paso** y seleccione **Editar pasos**, **Insertar antes**, **Insertar después** o **Eliminar el paso** para editar, agregar o eliminar pasos de la prueba.

Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Editar pasos" en la página 182.

## Cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter

Los siguientes pasos describen cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter.

 Esta tarea solo es pertinente para una ejecución de prueba en Modo de energía.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Preparación de la prueba preliminar" en la página 141
- "Exploración de la aplicación" en la página 142
- "Revisión y exportación de las acciones de usuario capturadas" en la página 142

### Preparación de la prueba preliminar

- Asegúrese de que tiene los permisos de usuario necesarios y conéctese a ALM tal como se describe en "Primeros pasos con Sprinter" en la página 51.
- Abra una prueba en Sprinter, tal como se describe en el paso Apertura de una prueba de "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.
- Active Modo de energía y seleccione una aplicación para la prueba, tal como se describe en Configuración del Modo de energía de "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.

## Exploración de la aplicación

Comience la sesión de ejecución y realice las acciones de usuario de la aplicación. Sprinter captura todas las acciones de usuario que realice. Ahora puede gestionar la captura de las acciones de usuario y ver el estado de la ejecución preliminar en la Barra lateral Control de ejecución.

Para obtener más información, consulte "Barra lateral Control de ejecución" en la página 163.

## Revisión y exportación de las acciones de usuario capturadas

Al final de la sesión de ejecución, revise las acciones de usuario capturadas en el panel Acciones de usuario del Grupo Resultados. Para obtener más información sobre la interfaz de usuario, consulte "Panel Acciones de usuario/Cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario" en la página 230.

En este panel puede exportar las acciones de usuario capturadas a:

- **una nueva prueba manual con pasos.** En la nueva prueba, cada acción de usuario se convierte en un paso manual. Antes de guardar la nueva prueba en ALM, puede editar sus los detalles, los pasos y cualquier información definida por el usuario que requiere el proyecto de ALM. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Generar prueba" en la página 184.
- **un archivo Excel o CSV.** Este archivo contiene todas las acciones de usuario que ha ejecutado durante la sesión de ejecución. Puede editar el contenido del archivo y después importarlo en una prueba o componente existente.

---

---

## Referencia

---

---

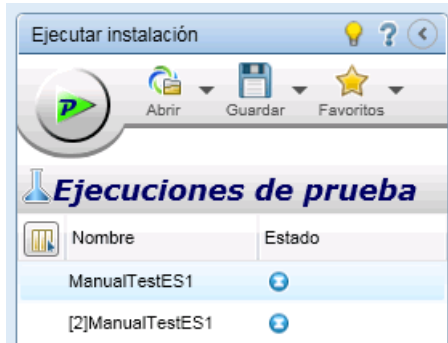
### Área Configuración de ejecución

Esta área le permite abrir las pruebas y seleccionar aquellas que desee incluir en la ejecución. Puede definir los detalles de la prueba y ver los resultados anteriores. También podrá configurar el Modo de energía para la ejecución.

Tareas que puede realizar con el área **Configuración de ejecución**:

- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130
- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245
- "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335
- "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219



La siguiente imagen muestra el área Configuración de ejecución.






<b>Para acceder</b>	Inicie el modo <b>Ejecución</b> . El área <b>Configuración de ejecución</b> se encuentra en el panel izquierdo.
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ La lista <b>Ejecuciones de prueba</b> contiene la lista de todas las pruebas que puede incluir en la siguiente ejecución. Los cambios que haga en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> no afectan a ALM ni al módulo Laboratorio de pruebas de ALM.</li> <li>▶ Las pruebas en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> se corresponden a las <b>instancias</b> de una <b>configuración</b> en ALM. A estas instancias se les denomina <b>pruebas</b> tanto en el producto como en esta guía.</li> </ul>
<b>Consulte también</b>	"Puntos que no debe olvidar cuando trabaja con la lista Ejecuciones de prueba" en la página 151





A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):







Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Ejecutar / Ejecutar en Modo de energía.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ejecuta todas las pruebas <b>activadas</b> en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</li> <li>▶ Para obtener información acerca de la activación y la desactivación de las pruebas, consulte la descripción de las <b>opciones del menú contextual</b> para la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>, que se muestra más abajo.</li> </ul>
	<p>Agrega una prueba a la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Abrir prueba de HP ALM.</b> Opción predeterminada que abre el <b>Cuadro de diálogo Abrir</b>. Las pruebas que seleccione se agregan a la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>. Si no está conectado a ALM, el <b>Cuadro de diálogo Conexión a ALM</b> se abre para que pueda conectarse primero a ALM.</li> </ul> <p>Si hay pruebas en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>, la opción <b>Abrir</b> suprime las pruebas que haya en la lista y las reemplaza con su selección. Si no guarda las pruebas, el sistema le solicitará que lo haga.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Anexar prueba de HP ALM.</b> Abre el <b>Cuadro de diálogo Abrir</b>. Las pruebas que seleccione se anexan a la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>. Si no está conectado a ALM, el <b>Cuadro de diálogo Conexión a ALM</b> se abre para que pueda conectarse primero a ALM.</li> </ul> <p>La opción <b>Anexar</b> agrega la selección al final de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</p>


Elementos de la IU	Descripción
	<p>Guarda las pruebas seleccionadas en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</p> <p><b>Tecla de método abreviado:</b> Ctrl+S</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Guardar.</b> Guarda las definiciones de la ejecución para las pruebas seleccionadas.</li> <li>➤ <b>Guardar todo.</b> Guarda las definiciones de la ejecución para todas las pruebas en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Las pruebas de ALM se guardan automáticamente en ALM durante la ejecución de la prueba. Si se pierde la conexión con ALM durante una ejecución, la prueba se mostrará con un asterisco junto al nombre para indicar que la prueba ha cambiado y no se ha guardado. En primer lugar deberá volver a conectarse a ALM en el <b>Cuadro de diálogo Conexión a ALM</b> y, a continuación, haga clic en el botón <b>Guardar</b> para guardar de forma manual los resultados de la ejecución en ALM.</p>
	<p>Le permite guardar la lista de las pruebas como favorita y cargar una lista guardada de pruebas a la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</p> <p>Para obtener información acerca de cómo Sprinter mantiene la lista de favoritos, consulte "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Añadir a favoritos.</b> Guarda la lista actual <b>Ejecuciones de prueba</b> como favorito en la lista <b>Favoritos</b>.</li> <li>➤ <b>Administrar favoritos.</b> Abre el Cuadro de diálogo Administrar favoritos (descrito en la página 155), con el que podrá cambiar el orden de la lista Favoritos y suprimir los favoritos de la lista.</li> <li>➤ <b>&lt;Favoritos de ALM&gt;.</b> La lista de favoritos que contienen las pruebas de ALM.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Seleccionar columnas.</b> Seleccione las columnas que desee que se muestren en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> y agréguelas a la pantalla. Por ejemplo, haga clic con el botón secundario y seleccione Nombre de ejecución para agregar la columna Nombre de ejecución a la pantalla.</p> <p>Otra forma de seleccionar columnas es haciendo clic con el botón secundario en los encabezados de columna.</p>
<p><b>Nombre</b></p>	<p>La lista de pruebas disponibles que se incluirán en la siguiente ejecución.</p> <p>Las pruebas en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> se corresponden a las <b>instancias</b> de una <b>configuración</b> en ALM. A estas instancias se les denomina <b>pruebas</b> tanto en el producto como en esta guía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Cuando haga clic en el botón <b>Ejecutar</b>, únicamente se ejecutarán las pruebas activas de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>. Para obtener información acerca de cómo <b>activar</b> y <b>desactivar</b> las pruebas, consulte la descripción de las <b>opciones del menú contextual</b> que se muestra más abajo. Las pruebas desactivadas aparecerán deshabilitadas (color gris) en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</li> <li>▶ Haga clic con el botón secundario en una prueba en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> para ver las opciones del menú contextual que se describen más abajo.</li> <li>▶ Para cada prueba de la lista, podrá configurar el estado de la prueba haciendo clic en la columna <b>Estado</b> y seleccionando un valor de la lista desplegable.</li> <li>▶ Cuando seleccione una prueba de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>, el panel de detalles mostrará los grupos <b>Grupo Definiciones de Configuración de ejecución</b> y <b>Grupo Resultados</b> para dicha prueba. Para obtener más información, consulte "Grupo Definiciones de Configuración de ejecución" en la página 158 y "Grupo Resultados" en la página 223.</li> <li>▶ Un asterisco junto al nombre de una prueba indica que la prueba ha cambiado y no se ha guardado.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Un símbolo de advertencia  junto a una prueba indica que existe un problema con las definiciones para dicha prueba. Cuando seleccione la prueba, el símbolo de advertencia también se mostrará junto al nodo en el <b>Grupo Definiciones de Configuración de ejecución</b> (descrito en la página 158), que es el motivo de la advertencia. Seleccione el nodo y revise las definiciones mostradas para los mensajes de advertencia.</li> <li>▶ Un símbolo de bloqueo  junto a una prueba indica que está bloqueada en esos momentos. Esto sucede cuando carga una ejecución previa de una prueba y dicha ejecución se está editando en ALM.</li> <li>▶ Las columnas <b>Nombre</b> y <b>Estado</b> se muestran de forma predeterminada. Puede hacer clic con el botón secundario en los encabezados de columna de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> para agregar y seleccionar las columnas mostradas, y arrastrar los divisores de las columnas para ajustar el ancho. Asimismo podrá arrastrar las columnas para cambiar el orden el que se muestran.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
<p>&lt;Opciones del menú contextual (clic con el botón secundario)&gt;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Subir.</b> Mueve la prueba seleccionada hacia arriba en la lista <b>Ejecuciones de prueba.</b></li> <li>▶ <b>Bajar.</b> Mueve la prueba seleccionada hacia abajo en la lista <b>Ejecuciones de prueba.</b></li> <li>▶ <b>Suprimir.</b> Suprime las pruebas seleccionadas de la lista <b>Pruebas.</b></li> <li>▶ <b>Desactivar/Activar.</b> Incluye o suprime las pruebas seleccionadas de la siguiente sesión de ejecución. Las pruebas desactivadas aparecerán deshabilitadas (color gris) en la lista <b>Ejecuciones de prueba.</b></li> <li>▶ <b>Ejecutar solo esta prueba.</b> Inicia una ejecución únicamente con la prueba seleccionada.</li> <li>▶ <b>Reemplazar con nueva ejecución.</b> Suprime la prueba seleccionada de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>, la reemplaza por otra copia y guarda los resultados de la ejecución. (Puede resultar útil si una prueba en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> ha dado error y desea volver a ejecutarla.)</li> <li>▶ <b>Añadir nueva ejecución.</b> Agrega una ejecución nueva de las pruebas seleccionadas a la lista <b>Ejecuciones de prueba.</b></li> <li>▶ <b>Mostrar todas las ejecuciones.</b> Abre el Prueba &lt;nombre de la prueba&gt;: Cuadro de diálogo Todas las ejecuciones (descrito en la página 153).</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
<b>Estado</b>	<p>Los valores de estado incluyen los siguientes valores predeterminados del sistema, así como los valores de estado definidos por el usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Válido.</b> La prueba es correcta.</li> <li>➤  <b>Error.</b> La prueba ha dado error.</li> <li>➤  <b>Bloqueado.</b> La prueba se ha bloqueado.</li> <li>➤  <b>No finalizado.</b> La prueba se ha detenido en mitad de la ejecución.</li> <li>➤  <b>No ejecutado.</b>(Selección predeterminada). La prueba aún no se ha ejecutado.</li> <li>➤  <b>No aplicable.</b> El estado actual no es aplicable.</li> </ul> <p>Las columnas <b>Nombre</b> y <b>Estado</b> se muestran de forma predeterminada. Puede hacer clic con el botón secundario en los encabezados de columna de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> para agregar y seleccionar las columnas mostradas, y arrastrar los divisores de las columnas para ajustar el ancho. Asimismo podrá arrastrar las columnas para cambiar el orden el que se muestran.</p>
<b>Nombre de la prueba</b>	<p>(No se muestra de forma predeterminada). El nombre de la prueba tal y como aparece en el <b>Plan de pruebas</b> en ALM.</p> <p>Haga clic con el botón secundario en los encabezados de columna de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> para seleccionar qué columnas desea mostrar.</p>
<b>Nombre del conjunto de pruebas</b>	<p>(No se muestra de forma predeterminada). El nombre del conjunto de pruebas que contiene la prueba, tal y como aparece en el <b>Laboratorio de pruebas</b> en ALM.</p> <p>Haga clic con el botón secundario en los encabezados de columna de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> para seleccionar qué columnas desea mostrar.</p>
<b>Ejecución</b>	<p>(No se muestra de forma predeterminada). El nombre de la ejecución.</p> <p>Haga clic con el botón secundario en los encabezados de columna de la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> para seleccionar qué columnas desea mostrar.</p>

Elementos de la IU	Descripción
	Le permite configurar y activar el Modo de energía para las pruebas. Para obtener más información, consulte "Grupo Modo de energía" en la página 248.

## Puntos que no debe olvidar cuando trabaja con la lista Ejecuciones de prueba

- ▶ La lista **Ejecuciones de prueba** contiene la lista de todas las pruebas que puede incluir en la siguiente ejecución. Los cambios que haga en la lista **Ejecuciones de prueba** no afectan al módulo **Laboratorio de pruebas** en ALM.
- ▶ Cuando haga clic en el botón **Ejecutar**, únicamente se ejecutarán las pruebas **activas** de la lista **Ejecuciones de prueba**. Para obtener información acerca de cómo **activar** y **desactivar** las pruebas, consulte la descripción de las **opciones del menú contextual** en el Área Configuración de ejecución (descritas en la página 143). Las pruebas desactivadas aparecerán deshabilitadas (color gris) en la lista **Ejecuciones de prueba**.
  - ▶ Después de ejecutar una prueba, esta aparece como **desactivada** en la lista **Ejecuciones de prueba**. Para volver a ejecutar la prueba, puede usar las **opciones del menú contextual** para:
    - ▶ Activar la prueba. En la siguiente ejecución de la prueba, la ejecución actual continuará.
    - ▶ Agregar una nueva ejecución para la prueba.
    - ▶ Reemplazar la ejecución actual con una nueva ejecución.



- ▶ Puede seleccionar las columnas que desee que se muestren en la lista **Ejecuciones de prueba** y agregar las columnas a la pantalla, haciendo clic en el botón Seleccionar columnas o haga clic con el botón secundario en los encabezados de columna. Por ejemplo, haga clic con el botón secundario y seleccione **Nombre de ejecución** para agregar la columna **Nombre de ejecución** a la pantalla. Puede cambiar el tamaño de las columnas y arrastrarlas para cambiar el orden en el que se mostrarán.
- ▶ Un símbolo de advertencia ⚠ junto a una prueba indica que existe un problema con las definiciones para dicha prueba. Cuando seleccione la prueba, el símbolo de advertencia también se mostrará junto al nodo en el **Grupo Definiciones de Configuración de ejecución** (descrito en la página 158), que es el motivo de la advertencia. Seleccione el nodo y revise las definiciones mostradas para los mensajes de advertencia.
- ▶ Un símbolo de bloqueo 🔒 junto a una prueba indica que está bloqueada en esos momentos. Esto sucede cuando la prueba o la ejecución se ha bloqueado en ALM.
- ▶ Para obtener una descripción completa de todas las funciones de la lista **Ejecuciones de prueba**, consulte "Área Configuración de ejecución" en la página 143.



## Prueba <nombre de la prueba>: Cuadro de diálogo Todas las ejecuciones

En este cuadro de diálogo podrá ver los resultados de ejecución anteriores. Puede cargar una ejecución anterior en la lista **Ejecuciones de prueba**, vea los resultados de la ejecución en el guión gráfico, y consulte un resumen de dichos resultados.

Tareas que puede realizar con la Prueba <nombre de la prueba>: cuadro de diálogo Todas las ejecuciones:





- "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219

La siguiente imagen muestra la Prueba <nombre de la prueba>: cuadro de diálogo Todas las ejecuciones.



<b>Para acceder</b>	En la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> , haga clic con el botón <b>secundario</b> en una prueba y seleccione <b>Mostrar todas las ejecuciones</b> .
<b>Información importante</b>	La ejecución actual en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> siempre se muestra en la parte superior de la lista Todas las ejecuciones, pero está desactivada.

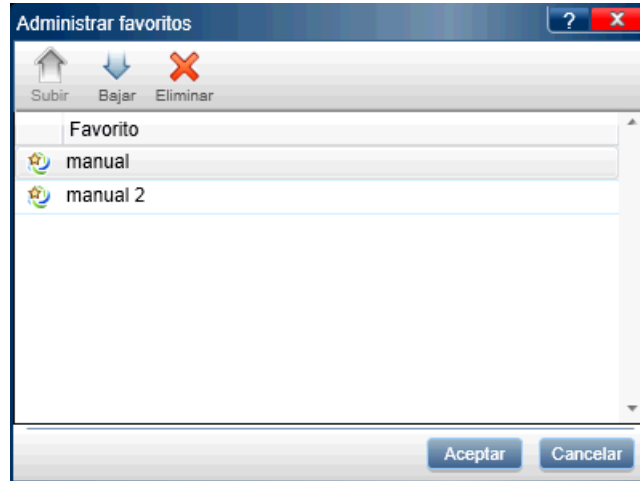
A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	Agrega la ejecución seleccionada a la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> .
	Abre la Ventana Guión gráfico para la ejecución seleccionada.
	Muestra el Resumen de la ejecución para la ejecución seleccionada.
	Actualiza la lista de ejecuciones de ALM.
<Lista de ejecuciones>	La lista de ejecuciones para la prueba. La lista de ejecuciones muestra las siguientes columnas: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Icono de ejecución.</b> Este icono será azul para las ejecuciones que se han realizado con Sprinter y verde para las que se han realizado con el ejecutor manual de ALM.</li> <li>➤ <b>Fecha inicial.</b></li> <li>➤ <b>Nombre de ejecución.</b></li> <li>➤ <b>Estado.</b></li> <li>➤ <b>Usuario.</b> El usuario que ejecutó la prueba.</li> </ul>

## **Cuadro de diálogo Administrar favoritos**

Este cuadro de diálogo le permitirá cambiar el orden de los favoritos en la lista de favoritos y eliminarlos de la lista.

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Administrar favoritos.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p>En el área <b>Configuración de ejecución</b>, seleccione <b>Favoritos &gt; Administrar favoritos</b>.</p>
----------------------------	--

La descripción de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos.

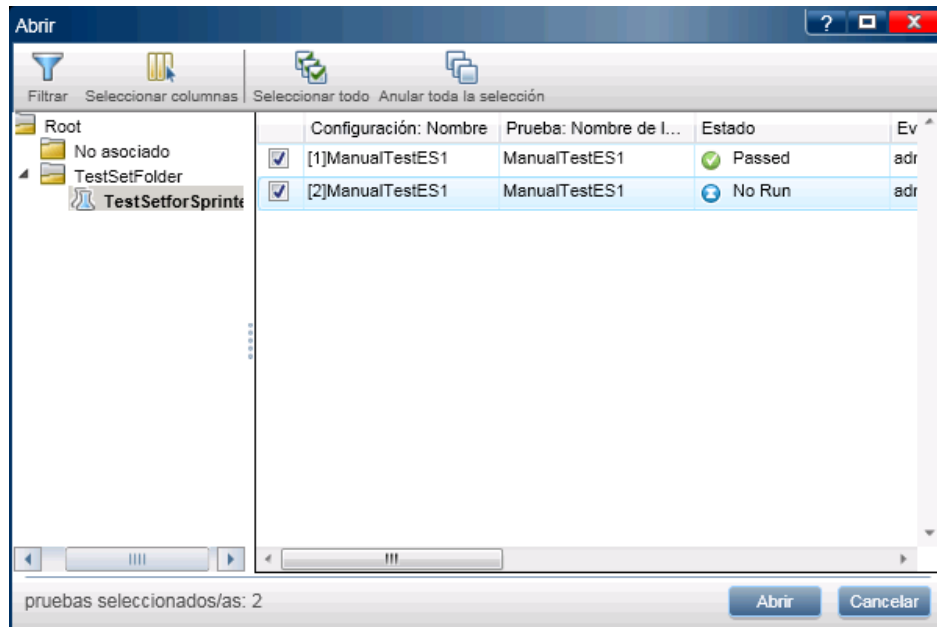
## Cuadro de diálogo Abrir

Este cuadro de diálogo le permitirá abrir una prueba desde ALM (desde el módulo Laboratorio de pruebas de ALM). Podrá filtrar las pruebas que se muestren para facilitar la selección de las mismas.

Tareas que puede realizar con el cuadro de diálogo Abrir:

- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130





A continuación se muestra una imagen del cuadro de diálogo Abrir.



**Para acceder**

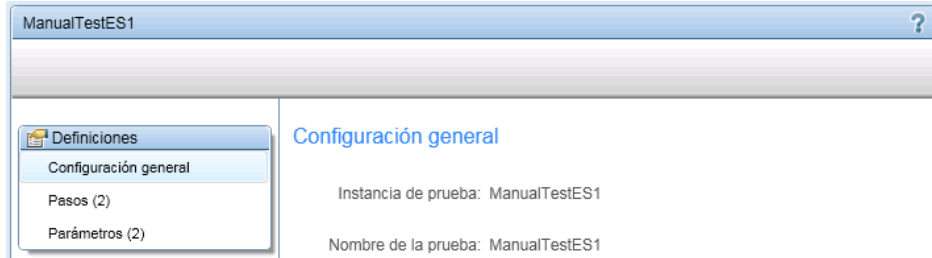
En el área **Configuración de ejecución**, seleccione **Abrir > Abrir prueba de ALM** o **Anexar prueba de ALM**.

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Abre el cuadro de diálogo de ALM para filtrar las instancias de pruebas mostradas en el cuadro de diálogo Abrir desde ALM, en función de los criterios específicos. Para obtener información acerca del filtrado de las instancias de pruebas, haga clic en <b>Ayuda</b> en el cuadro de diálogo para filtrar las instancias de pruebas.</p>
	<p>Abre el cuadro de diálogo Seleccionar columnas de ALM en el que podrá seleccionar qué columnas desea ver en el cuadro de diálogo Abrir. Para obtener información acerca de la selección de columnas, haga clic en <b>Ayuda</b> en el cuadro de diálogo Seleccionar columnas.</p>
	<p>Selecciona todas las pruebas que se muestran en la lista.</p>
	<p>Anula la selección de todas las pruebas que se muestran en la lista.</p>
<p>&lt;Árbol Conjunto de pruebas&gt;</p>	<p>Ubicado en el lado izquierdo del cuadro de diálogo. Muestra el conjunto de pruebas en orden jerárquico. Un conjunto de pruebas contiene un subconjunto de las pruebas del proyecto.</p> <p><b>Nota:</b> No puede mover elementos dentro de una carpeta.</p>
<p>&lt;Lista Pruebas&gt;</p>	<p>Ubicada en el lado derecho del cuadro de diálogo. La lista de pruebas en el conjunto de pruebas seleccionado del árbol de conjunto de pruebas. Seleccione las casillas de verificación junto a las pruebas que desea abrir en Sprinter.</p>

## Grupo Definiciones de Configuración de ejecución

El grupo **Definiciones** de Configuración de ejecución se ubica en el lado izquierdo de la pantalla principal.



Entre ellas se incluyen las siguientes:

- ▶ "Panel Configuración general (grupo Definiciones de Configuración de ejecuciones)" en la página 159
- ▶ "Panel Pasos (grupo Definiciones de Configuración de ejecución)" en la página 160
- ▶ "Panel Parámetros (grupo Definiciones de Configuración de ejecuciones)" en la página 162

Los nodos **Pasos** y **Parámetros** indican, entre paréntesis, el número de pasos y parámetros para la prueba seleccionada.

## Panel Configuración general (grupo Definiciones de Configuración de ejecuciones)

Este panel muestra los detalles de la prueba.

Tareas que puede realizar con la Configuración general:

- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130
- "Cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter" en la página 141

La siguiente imagen muestra la Configuración general.

**Configuración general**

Instancia de prueba: [2]ManualTestES1

Nombre de la prueba: ManualTestES1

Conjunto de pruebas: Root\TestSetFolder\TestSetforSprinter

Propietario: admines

\* Nombre de ejecución:

Descripción: Spain

Datos adjuntos: Sin adjuntos

Test Build:

<b>Para acceder</b>	En la ventana principal, seleccione una prueba en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> y después seleccione el nodo <b>Definiciones &gt; Configuración general</b> .
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Si su prueba de ALM tiene campos definidos por el usuario que se puedan editar, se mostrarán y se podrán editar en el panel Configuración general.</li> <li>➤ La configuración general para las pruebas de ALM se define en ALM y presenta el atributo de solo lectura en el panel Configuración general.</li> </ul>

Las descripciones de los elementos de la interfaz de usuario que se pueden editar están disponibles en el panel cuando mueve el puntero sobre ellos.

Si Application Lifecycle Intelligence (ALI) está habilitado para el proyecto de ALM, el panel Configuración general proporciona un campo adicional: **compilación de pruebas**. Este menú desplegable le permite seleccionar una compilación específica (id. de compilación) para realizar una prueba.

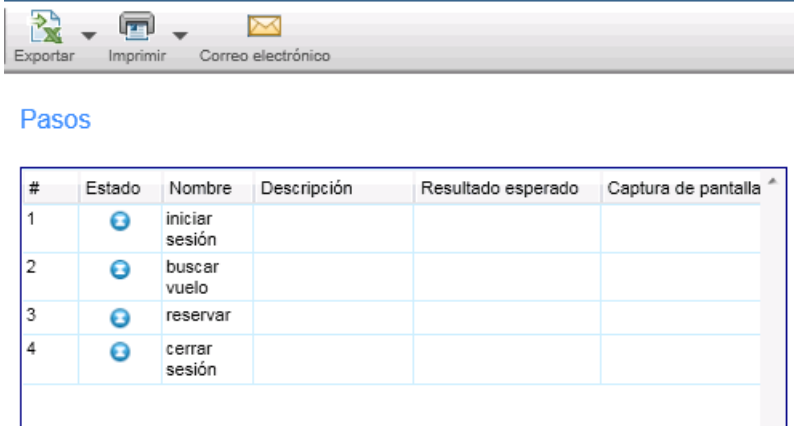
### **Panel Pasos (grupo Definiciones de Configuración de ejecución)**

Esta pestaña muestra los pasos de la prueba. Para las pruebas de proceso empresarial, muestra la jerarquía de prueba, que incluye componentes, pasos, grupos, flujos e iteraciones.

Tareas que se pueden realizar con el panel Pasos:

- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130

La siguiente imagen muestra la pestaña Pasos para una prueba manual.



#	Estado	Nombre	Descripción	Resultado esperado	Captura de pantalla
1		iniciar sesión			
2		buscar vuelo			
3		reservar			
4		cerrar sesión			



La siguiente imagen muestra la pestaña Pasos para una prueba de proceso empresarial.

Nombre	Descripción	Resultado esperado	Result
vuelos			
Type	Select One Way		
Passengers	<2>		
From	<New York>		
To	<San Francisco>		

<b>Para acceder</b>	En la ventana principal, seleccione una prueba en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> y después seleccione el nodo <b>Definiciones &gt; Pasos</b> .
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Puede cambiar el tamaño de la ventana de Sprinter y las columnas de la pantalla para ver toda la información.</li> <li>▶ Haga clic con el botón secundario en el área del encabezado de columna para seleccionar las columnas que se mostrarán.</li> <li>▶ Los valores <b>Nombre</b>, <b>Descripción</b> y <b>Resultado esperado</b> se pueden editar en <b>Barra lateral Pasos</b> durante la ejecución de la prueba (descritos en la página 170).</li> <li>▶ Los parámetros de los pasos se representan con el <b>&lt;valor real&gt;</b>. Si no existe un valor real, el parámetro se muestra como <b>&lt;&lt;&lt;nombre de parámetro&gt;&gt;&gt;</b>.</li> <li>▶ No puede <b>Exportar</b>, <b>Imprimir</b> o <b>Enviar por correo electrónico</b> los pasos en una prueba de proceso empresarial.</li> </ul> <p>Para obtener información sobre cómo trabajar con pasos en una prueba de ALM, consulte la <i>Guía del usuario de HP Administración del ciclo de vida de la aplicación</i>.</p>

Las descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el panel.

## Panel Parámetros (grupo Definiciones de Configuración de ejecuciones)

Este panel le muestra y permite detectar los valores reales de los parámetros utilizados en la prueba. En Business Process Testing, este panel solo muestra los parámetros de entrada.

Tareas que puede realizar con el panel Parámetros:

- ▶ "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130

La siguiente imagen muestra el panel Parámetros.

Parámetros				
Nombre	Valor real	Valor predeterminado	Descripción	Prueba
From	San Francisco	San Francisco	Departure city	ManualTestES1
Passnegers	2	2	number of passen...	ManualTestES1
To	New York	New York	Destination City	ManualTestES1

<b>Para acceder</b>	En la ventana principal, seleccione una prueba en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> y después seleccione el nodo <b>Definiciones &gt; Parámetros</b> .
<b>Información importante</b>	Los valores predeterminados del panel Parámetros se toman de la prueba. Sólo el <b>Valor real</b> se puede editar desde Sprinter. Los otros valores se deben editar desde ALM.  Para obtener información acerca del uso de los parámetros en las pruebas, consulte la <i>Guía del usuario de HP Administración del ciclo de vida de la aplicación</i> .

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
Nombre	Nombre del parámetro.
Valor real	El valor que se usará en la ejecución de la prueba. Si no existe un valor real, se usará el valor predeterminado.
Valor predeterminado	El Valor predeterminado para el parámetro.
Descripción	Descripción del parámetro.
Prueba	La prueba de origen del parámetro.

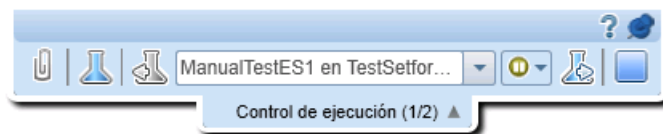
## Barra lateral Control de ejecución


Esta barra lateral permite definir el estado de la prueba y moverse entre distintas pruebas de la lista de pruebas que está ejecutando.

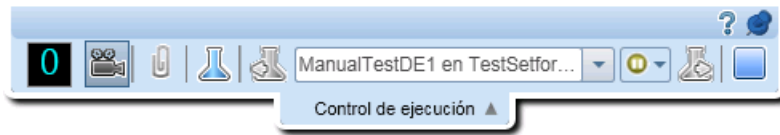
Tareas que puede realizar con la barra lateral **Control de ejecución**:





- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130
- "Cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter" en la página 141

La siguiente imagen muestra la barra lateral **Control de ejecución** en una prueba sin el Modo de energía.














 En el Modo de energía, esta barra lateral también le permite iniciar y detener la grabación de las acciones de usuario y ver el número de estas en su ejecución.













<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>Siga los siguientes pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1</b> Inicie el modo Ejecución.</li><li><b>2</b> Abra una prueba o componente.</li><li><b>3</b> Haga clic en el botón Ejecutar  o Ejecutar modo de energía .</li></ol> <p><b>Para finalizar la ejecución y cerrar la barra lateral:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1</b> Expanda la barra lateral.</li><li><b>2</b> Haga clic en el botón Fin de la ejecución .</li></ol> <p><b>Sugerencia:</b> Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta . Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</p>
----------------------------	--

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p> <b>Acciones de usuario.</b> Muestra el número de acciones de usuario realizadas en la ejecución actual.</p>
	<p> <b>Pausar/Reanudar captura.</b> Hace que Sprinter comience a capturar cada acción de usuario que se realice, o bien que realice una pausa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Si hace una pausa en las capturas, todas las acciones posteriores no se representan en la Ventana Guión gráfico ni en el informe Acciones de usuario.</li> <li>➤ Si va a realizar una prueba en varios equipos (creación de reflejos) y hace una pausa en la captura, ninguna de las acciones posteriores se replicará en los equipos secundarios.</li> <li>➤ Si una vez realizada la pausa de la captura, realiza las acciones de la prueba que afectan a la interfaz de usuario, puede que haya diferencias importantes entre los equipos primarios y secundarios. Cuando reinicie la captura, los equipos secundarios quizás no puedan replicar las acciones de usuario hasta que actualice manualmente la interfaz de usuario del equipo secundario para que coincida con la del equipo principal.</li> </ul>
	<p><b>Datos adjuntos.</b> Abre el <b>Cuadro de diálogo Datos adjuntos de la ejecución</b> (descrito en la página 168), con el que podrá agregar, editar o suprimir los datos adjuntos de la ejecución.</p>
	<p><b>Datos de la prueba.</b> Abre el <b>Cuadro de diálogo Datos de la prueba</b> (descrito en la página 169).</p>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Prueba anterior.</b> Vuelve a la prueba anterior en el lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Todas las barras laterales y pantallas se actualizan para mostrar el estado actual de la prueba anterior en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b>.</li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuando se desplaza entre las pruebas, puede que tenga que realizar acciones en la aplicación de prueba para asegurarse de que se encuentra en el estado adecuado para la prueba que desea realizar.             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  Si está ejecutando una prueba en el Modo de energía, puede que desee detener la captura mientras realiza estas acciones, de modo que no aparezcan en la barra lateral <b>Control de ejecución</b>, la <b>Ventana Guión gráfico</b> o bien en la lista de acciones en un defecto.</li> <li>➤  Si está ejecutando una prueba con la creación de reflejos, puede continuar la captura de modo que las acciones se replican en los equipos secundarios. Si detiene la captura, tendrá que realizar estas acciones en cada equipo secundario de la ejecución.</li> </ul> </li> </ul>
<p>&lt;Lista Pruebas&gt;</p>	<p>La lista de pruebas de la ejecución. Cada prueba de la lista incluye la fecha y la hora de la prueba, así como su estado.</p> <p>Para desplazarse entre las pruebas, haga clic en los botones <b>Prueba anterior</b>  o <b>Prueba siguiente</b> , o bien haga clic en la flecha abajo junto a la lista de pruebas y seleccione una prueba.</p>

Elementos de la IU	Descripción
<Estado de la prueba>	<p>El estado de la prueba. Si desea modificar el estado de la prueba, haga clic en la flecha abajo junto al icono de estado de la prueba y seleccione un estado de la lista.</p> <p><b>Valores del estado:</b></p> <p>Los valores de estado incluyen los siguientes valores predeterminados del sistema, así como los valores de estado definidos por el usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Válido.</b> La prueba es correcta.</li> <li>➤  <b>Error.</b> La prueba ha dado error.</li> <li>➤  <b>No finalizado.</b> La prueba se ha detenido en mitad de la ejecución.</li> <li>➤  <b>Bloqueado.</b> La prueba se ha bloqueado.</li> <li>➤  <b>No ejecutado.</b> (Selección predeterminada). La prueba aún no se ha ejecutado.</li> <li>➤  <b>N/D.</b> El estado actual no es aplicable.</li> </ul>
	<p><b>Prueba siguiente.</b> Avanza a la prueba siguiente en la lista <b>Ejecuciones de prueba.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Todas las barras laterales y pantallas se actualizan para mostrar el estado actual de la prueba siguiente en la lista <b>Ejecuciones de prueba.</b></li> </ul> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuando se desplaza entre las pruebas, puede que tenga que realizar acciones en la aplicación de prueba para asegurarse de que se encuentra en el estado adecuado para la prueba que desea realizar.             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  Si está ejecutando una prueba con Modo de energía, puede que desee detener la captura mientras realiza estas acciones, de modo que no aparezcan en la barra lateral <b>Control de ejecución</b>, la Ventana Guión gráfico o bien en la lista de acciones en un defecto.</li> <li>➤  Si está ejecutando una prueba con la creación de reflejos, puede continuar la captura de modo que las acciones se replican en los equipos secundarios. Si detiene la captura, tendrá que realizar estas acciones en cada equipo secundario de la ejecución.</li> </ul> </li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
	<b>Fin de la ejecución.</b> Finaliza la sesión de pruebas y vuelve a la Ventana principal.

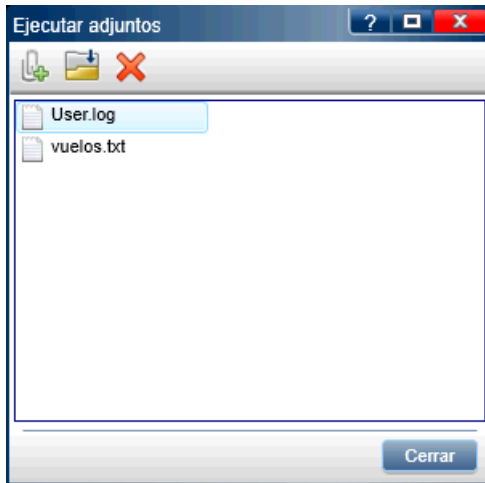
 **Cuadro de diálogo Datos adjuntos de la ejecución**


Este cuadro de diálogo muestra los datos adjuntos de la ejecución y le permitirá agregar, editar, o suprimirlos (no disponible para los pasos de componentes empresariales).

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Datos adjuntos de la ejecución:

- "Cómo editar y agregar resultados reales y datos adjuntos a los pasos" en la página 139




La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Datos adjuntos de la ejecución.



<b>Para acceder</b>	En la <b>Barra lateral Control de ejecución</b> o <b>Barra lateral Pasos</b> , haga clic en el botón <b>Datos adjuntos de la ejecución</b>  .
---------------------	--



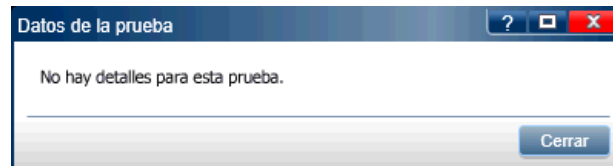
A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:


Elementos de la IU	Descripción
	<b>Añadir datos adjuntos.</b> Le permite desplazarse hasta un archivo y agregarlo como dato adjunto.
	<b>Abrir datos adjuntos.</b> Abre los datos adjuntos seleccionados en el programa predeterminado para el tipo de archivo de los datos adjuntos.
	<b>Suprimir datos adjuntos.</b> Suprime los datos adjuntos seleccionados.

### **Cuadro de diálogo Datos de la prueba**

Este cuadro de diálogo muestra tanto la descripción como los datos adjuntos de la prueba.

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Datos de la prueba.



<b>Para acceder</b>	Seleccione el botón <b>Barra lateral Control de ejecución &gt; Datos de la prueba</b>  .
<b>Información importante</b>	Haga clic en la vista en miniatura de un dato adjunto para abrirlo con el programa predeterminado para ese tipo de archivo.

La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos.

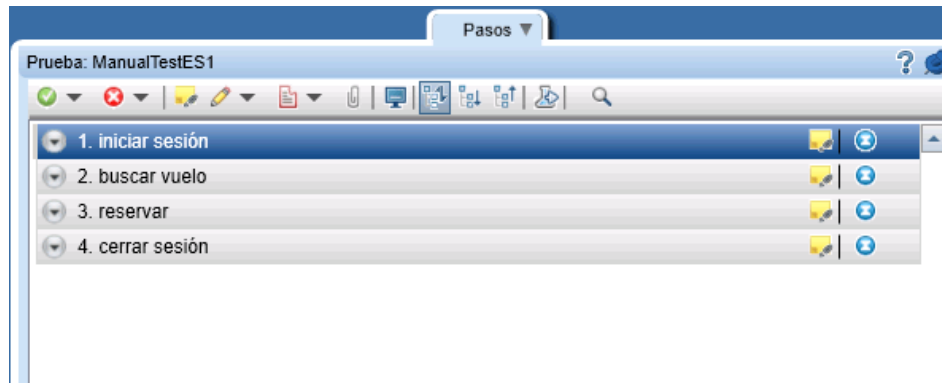
## Barra lateral Pasos

Esta barra lateral permite explorar, marcar y editar los pasos de la prueba.

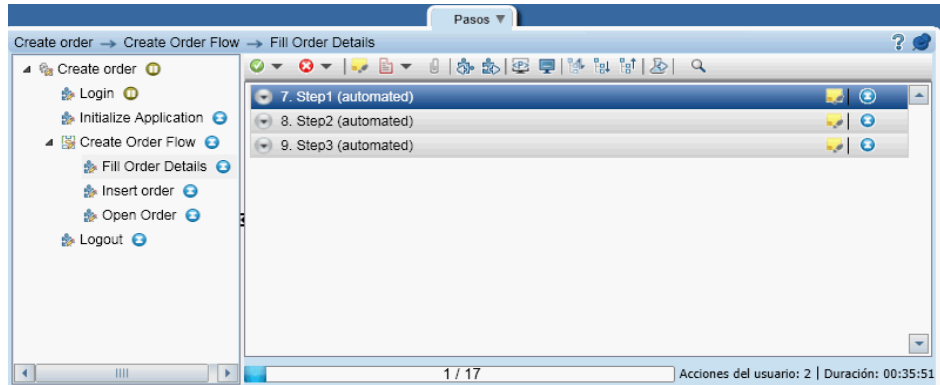
Tareas que se pueden realizar con la barra lateral **Pasos**:





- ▶ "Cómo navegar por los pasos" en la página 135
- ▶ "Cómo marcar los pasos" en la página 137
- ▶ "Cómo editar y agregar resultados reales y datos adjuntos a los pasos" en la página 139

La siguiente imagen muestra la barra lateral **Pasos**.



Si está ejecutando una prueba de proceso empresarial, la barra lateral **Pasos** muestra la jerarquía de prueba y los componentes en un panel adicional a la izquierda. El área de la pantalla Pasos muestra los pasos para el componente seleccionado.





<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>Siga los siguientes pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Inicie el modo <b>Ejecución</b>.</li> <li><b>2</b> Abra una prueba o componente.</li> <li><b>3</b> Haga clic en el botón Ejecutar  o Ejecutar modo de energía .</li> </ol> <p><b>Para cerrar la barra lateral Pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Abra la barra lateral <b>Control de ejecución</b>.</li> <li><b>2</b> Haga clic en el botón Fin de la ejecución .</li> </ol> <p><b>Sugerencia:</b> Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta . Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</p>
<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ En las pruebas manuales, si la prueba no tiene ningún paso y no ha cambiado manualmente el archivo de configuración de Sprinter, no se mostrará la barra lateral <b>Pasos</b>.</li> <li>▶ Algunas opciones están disponibles solo si está trabajando con Business Process Testing.</li> <li>▶ No se admiten campos definidos por el usuario en los pasos de las pruebas de procesos empresariales de ALM.</li> </ul>





La barra lateral Pasos contiene los siguientes elementos:










- "Barra lateral Pasos" en la página 172
- "Área de la pantalla de pasos" en la página 175
- "Barra de estado Pasos" en la página 177

### Barra lateral Pasos

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<Barra de título>	<p>La barra de título de la barra lateral <b>Pasos</b> muestra el nombre de la prueba tal y como aparece en el módulo Plan de pruebas de ALM.</p> <p>Para las Business Process Testing, la barra de título muestra el nombre de la prueba de proceso empresarial y el componente actual.</p>
	<p><b>Validar los pasos seleccionados.</b> (Valor predeterminado) Marca los pasos seleccionados como válidos. ((Mantenga pulsada la tecla CTRL al tiempo que hace clic para seleccionar varios pasos.)</p> <p>Haga clic en la flecha hacia abajo para las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Válidos.</b> Marca los pasos seleccionados como válidos.</li> <li>➤ <b>Validar todos.</b> Marca todos los pasos seleccionados como válidos.</li> <li>➤ <b>Validar seleccionados, error en anteriores sin marcar.</b> Marca el paso seleccionado y los pasos anteriores sin marcar antes del paso seleccionado, como válidos. Esta opción sólo está disponible cuando se selecciona un único paso.</li> </ul>
	<p><b>Error en los pasos seleccionados.</b> (Valor predeterminado) Marca un error en los pasos seleccionados. ((Mantenga pulsada la tecla CTRL al tiempo que hace clic para seleccionar varios pasos.)</p> <p>Haga clic en la flecha hacia abajo para las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Error.</b> Marca un error en los pasos seleccionados.</li> <li>➤ <b>Error en seleccionados, validar anteriores sin marcar.</b> Marca un error en el paso seleccionado y los pasos anteriores sin marcar previos al paso seleccionado, como válidos. Esta opción sólo está disponible cuando se selecciona un único paso.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Resultado real.</b> Abre el Cuadro de diálogo Resultado real (descrito en la página 180), que permite modificar el resultado real o agregar una captura de pantalla o una captura de pantalla anotada a éste.</p> <p>Si los pasos tienen campos definidos por el usuario desde ALM, se pueden editar en el cuadro de diálogo Resultado real.</p>
	<p><b>Editar pasos.</b> Abre el Cuadro de diálogo Editar pasos (descrito en la página 182). (No está disponible para las pruebas de proceso empresarial.)</p> <p>Haga clic en la flecha hacia abajo para las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Editar pasos.</b> (Valor predeterminado) Abre el Cuadro de diálogo Editar pasos (descrito en la página 182).</li> <li>▶ <b>Insertar antes.</b> Abre el Cuadro de diálogo Editar pasos (descrito en la página 182), que permite insertar otro paso antes del paso actual.</li> <li>▶ <b>Insertar después.</b> Abre el Cuadro de diálogo Editar pasos (descrito en la página 182), que permite insertar otro paso después del paso actual.</li> <li>▶ <b>Eliminar el paso.</b> Elimina el paso seleccionado.</li> </ul>
	<p><b>Defecto inteligente.</b> Permite enviar un defecto a ALM.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Defecto inteligente.</b> (Valor predeterminado) Abre el Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes, que permite al usuario incluir la información de escenario del defecto generada automáticamente en la descripción del defecto. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes" en la página 204.</li> <li>▶ <b>Defecto nuevo.</b> Abre el cuadro de diálogo Nuevo defecto de ALM, que permite enviar manualmente un defecto a ALM.</li> <li>▶ <b>Añadir recordatorio de defecto.</b> Abre el Cuadro de diálogo Recordatorio de defecto (descrito en la página 209).</li> </ul>
	<p><b>Datos adjuntos.</b> (Solo pruebas) Abre el Cuadro de diálogo Datos adjuntos de la ejecución (descrito en la página 168), que le permite agregar, editar o suprimir datos adjuntos en el paso.</p>










Elementos de la IU	Descripción
	<b>Componente anterior</b> (sólo para pruebas de proceso empresarial). El panel de la derecha y el área de visualización Pasos vuelven al componente anterior.
	<b>Siguiente componente</b> (sólo para pruebas de proceso empresarial). El panel de la derecha y el área de visualización Pasos pasan al siguiente componente.
	<b>Modo de parámetros</b> (sólo para pruebas de proceso empresarial). Muestra y permite al usuario editar los valores reales de los parámetros para el componente seleccionado en el panel izquierdo.
	<b>Mostrar subtítulos.</b> Muestra los pasos, como un subtítulo de la pantalla. Para obtener más información sobre cómo trabajar con subtítulos, consulte "Barra de herramientas Subtítulos" en la página 178.
	<b>Expandir automáticamente.</b> Expande cada paso al hacer clic en el encabezado.
	<b>Expandir todo.</b> Expande todos los pasos del área de visualización Pasos.
	<b>Contraer todo.</b> Contrae todos los pasos del área de visualización Pasos.
	<b>Prueba siguiente.</b> Finaliza la ejecución de la prueba actual y avanza hasta la próxima prueba de la ejecución. Para volver a una prueba anterior, use el botón <b>Prueba anterior</b> de la Barra lateral Control de ejecución (descrito en la página 163).
	<b>Buscar.</b> Permite al usuario buscar los pasos de un texto específico. <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Realiza búsquedas del nombre del paso, la descripción y el resultado esperado para el texto especificado.</li> <li>▶ La búsqueda de texto no distingue entre mayúsculas y minúsculas.</li> <li>▶ El primer paso que contenga texto se abre automáticamente.</li> </ul>

## Área de la pantalla de pasos

Esta área muestra los pasos de la ejecución actual. Para las pruebas de proceso empresarial, muestra los pasos del componente que se esté usando. En el Modo de parámetros (sólo pruebas de procesamiento empresarial) muestra los parámetros del componente seleccionado en el panel izquierdo.

<p><b>Navegación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De manera predeterminada, el área de la pantalla de pasos se establece como Expandir automáticamente, de modo que al hacer clic en un encabezado del paso, éste se expande.</li> <li>➤ Al iniciar una ejecución, el área de la pantalla de pasos muestra el primer paso expandido. Si cambia a otra ejecución que aún no haya completado, se expandirá el último paso que haya marcado.</li> <li>➤ Cuando se selecciona <b>Expandir automáticamente</b> (valor predeterminado), al hacer clic en el encabezado de columna, el paso se selecciona y expande. Si se vuelve a hacer clic, éste se contrae.</li> <li>➤ Cuando no se selecciona esta opción, si se hace doble clic en el encabezado del paso, éste se selecciona y expande. Si se vuelve a hacer doble clic, éste se contrae.</li> <li>➤ Cuando se establece el estado de un paso, el área de visualización Pasos avanza automáticamente hasta el siguiente paso de la prueba.</li> </ul>
--------------------------	---

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Expandir/Contraer.</b> Expande o contrae el paso seleccionado. Cuando se expande el paso, se muestran el nombre, la descripción y los resultados esperados.</p>
	<p><b>Resultado real.</b> Abre el Cuadro de diálogo Resultado real (descrito en la página 180), que permite modificar el resultado real o agregar una captura de pantalla o una captura de pantalla anotada a éste.</p>
	<p><b>Estado.</b> Muestra una lista desplegable que permite establecer el estado del paso.</p> <p><b>Valores de estado predeterminados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Válido.</b> El paso correcto.</li> <li>➤  <b>Error.</b> El paso que contiene errores.</li> <li>➤  <b>Bloqueado.</b> Este paso está bloqueado.</li> <li>➤  <b>No finalizado.</b> El paso se puso en pausa en mitad de la ejecución.</li> <li>➤  <b>No ejecutado</b>(Valor predeterminado) El paso aún no se ha ejecutado.</li> <li>➤  <b>No aplicable.</b> El estado actual no es aplicable.</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Además de los elementos de estado predeterminados anteriores, la lista incluye cualquier estado definido por el usuario para el proyecto de ALM. Si el estado definido por el usuario no tiene asignado un icono personalizado en ALM, se creará uno mediante la primera letra del valor de estado. Para obtener información sobre los estados definidos por el usuario, consulte <i>Guía del administrador de HP Administración del ciclo de vida de la aplicación</i>.</p> <p><b>Sugerencia:</b> Mantenga pulsada la tecla CTRL al tiempo que hace clic para seleccionar varios pasos y después usar una de las selecciones de la lista desplegable para establecer el estado de todos los pasos seleccionados.</p>



Elementos de la IU	Descripción
<Contenido del paso>	<p>Cuando se expande un paso, se muestra lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Nombre.</b> Si el nombre del paso es muy largo para que se muestre en el encabezado y se trunca, y el nombre del paso completo se muestra en la descripción del paso.</li> <li>▶ <b>Descripción</b></li> <li>▶ <b>Resultado esperado</b></li> <li>▶ <b>Resultado real (si se agrega).</b> Si ha agregado una captura de pantalla al Resultado real, se agrega un icono a esta área. Si mueve el cursor sobre el icono, se muestra la captura de pantalla.</li> <li>▶ <b>Adjuntos del paso.</b> Si ha agregado datos adjuntos a un paso, un icono lo indicará.</li> </ul> <p>Al hacer doble clic en el icono, se abrirán los datos adjuntos en el programa predeterminado para ese tipo de archivos. Para las imágenes, al mover el puntero sobre el icono, se muestra una vista previa de los datos adjuntos.</p>

### Barra de estado Pasos

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
<Barra de estado Pasos>	Muestra una barra de progreso y texto indicando el número de pasos que no tienen un estado <b>No ejecutado</b> del total de pasos.
Acciones de usuario	Muestra el número de acciones de usuario realizadas en la ejecución de prueba actual.
Duración	Muestra la cantidad de tiempo invertido en la ejecución. El contador de <b>Duración</b> se reinicia a 0 cuando el usuario se mueve entre las ejecuciones de la barra lateral <b>Control de ejecución</b> .

## **Barra de herramientas Subtítulos**


Esta barra de herramientas permite ejecutar, marcar y editar los pasos de la prueba mientras está en el modo de subtítulos.

Tareas que se pueden realizar con la barra de herramientas Subtítulos:




- "Cómo navegar por los pasos" en la página 135
- "Cómo marcar los pasos" en la página 137
- "Cómo editar y agregar resultados reales y datos adjuntos a los pasos" en la página 139







La siguiente imagen muestra la barra de herramientas Subtítulos.



<b>Para acceder</b>	Haga clic en la <b>Barra lateral Pasos</b> > botón <b>Subtítulos</b>  , y después mueva el puntero sobre el subtítulo.
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puede usar <b>accesos directos</b> para marcar el estado del paso, navegar por los pasos y realizar otras funciones. Para obtener más información, consulte "Configuración de aceleradores (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 65.</li> <li>➤ Puede ver aún la barra lateral <b>Pasos</b> mientras está en el modo Subtítulos, haciendo clic en la pestaña de la barra lateral <b>Pasos</b>.</li> </ul>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

<b>Elementos de la IU</b>	<b>Descripción</b>
	<b>Paso anterior.</b> Muestra el paso anterior.
	<b>Paso siguiente.</b> Muestra el paso siguiente.
	<b>Válido.</b> Marca el paso actual como válido y muestra el siguiente paso.

Elementos de la IU	Descripción
	<b>Error.</b> Marca el paso actual como Error. El siguiente paso no se muestra automáticamente. Esto proporciona la oportunidad de abrir un defecto en el paso actual.
	<b>Resultado real.</b> Abre el Cuadro de diálogo Resultado real (descrito en la página 180), que permite modificar el resultado real o agregar una captura de pantalla o una captura de pantalla anotada a éste.
	<b>Estado del paso.</b> Permite seleccionar un estado para el paso actual en la lista desplegable.
	<b>Ocultar subtítulos.</b> Oculta la visualización de subtítulos.
	<b>Configuración.</b> Abre el Cuadro de diálogo Configuración de subtítulos (descrito en la página 183).
	<p><b>Detalles del paso.</b> Muestra los siguientes detalles del paso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Nombre</b></li> <li>➤ <b>Descripción</b></li> <li>➤ <b>Resultado esperado</b></li> <li>➤ <b>Resultado real.</b> Si ha agregado una captura de pantalla al Resultado real, se agrega un icono a esta área. Si mueve el cursor sobre el icono, se muestra la captura de pantalla.</li> <li>➤ <b>Adjuntos del paso.</b> Si ha agregado datos adjuntos a un paso, un icono lo indicará. Al hacer doble clic en el icono, se abrirán los datos adjuntos en el programa predeterminado para ese tipo de archivos. Para las imágenes, al mover el puntero sobre el icono, se muestra una vista previa de los datos adjuntos.</li> </ul> <p>Vuelva a hacer clic en el botón para cerrar la pantalla de detalles del paso.</p>

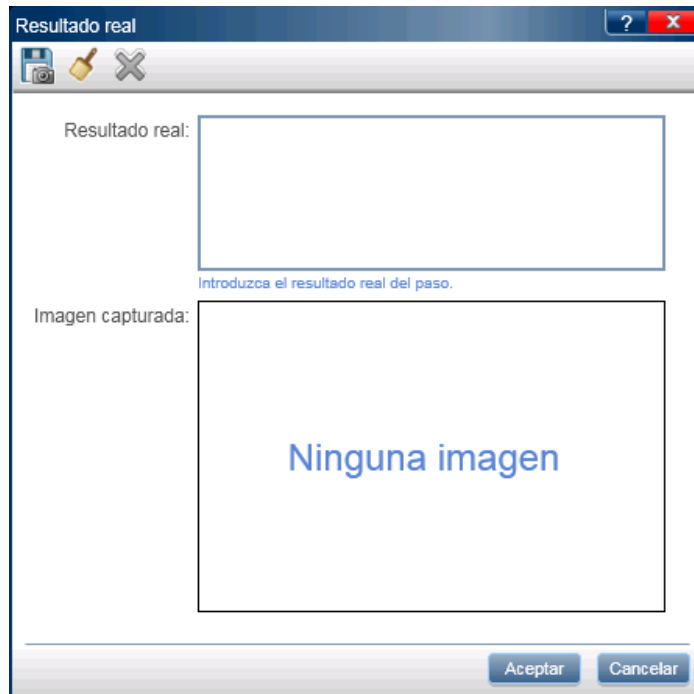
## **Cuadro de diálogo Resultado real**



Este cuadro de diálogo permite editar el resultado real de un paso en la prueba.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Resultado real:

- "Cómo editar y agregar resultados reales y datos adjuntos a los pasos" en la página 139
- "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196




La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Resultado real.



<b>Para acceder</b>	Realice una de las acciones siguientes: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Haga clic en la <b>Barra lateral Pasos</b> &gt; botón <b>Resultado real</b> .</li><li>➤ Haga clic en la <b>Barra lateral Pasos</b> &gt; <b>encabezado Paso</b> &gt; botón <b>Resultado real</b> .</li></ul>
---------------------	---

<b>Información importante</b>	Si los pasos tienen campos definidos por el usuario desde ALM, se pueden editar en el cuadro de diálogo Resultado real.
-------------------------------	---

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
	<b>Guardar captura de pantalla como resultado real.</b> Guarda una captura de pantalla de la aplicación y la agrega al resultado real del paso.
	<b>Guardar anotación como resultado real.</b> Abre el Área de trabajo de anotaciones, permitiendo al usuario anotar una captura de pantalla de la aplicación. Al cerrar el Área de trabajo de anotaciones, la captura de pantalla anotada se agrega al resultado real del paso. Para obtener información sobre cómo trabajar con el Área de trabajo de anotaciones, consulte "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212.
	<b>Eliminar.</b> Elimina la captura de pantalla o la anotación del resultado real del paso.
<b>Resultado real</b>	El resultado real del paso actual.
<b>Imagen</b>	Muestra los datos adjuntos de imágenes que haya guardado con el resultado real del paso.
<b>&lt;campos definidos por el usuario&gt;</b>	Campos adicionales definidos para la entidad <b>Paso</b> en la personalización del proyecto de ALM. Para obtener más información, consulte la documentación de ALM.

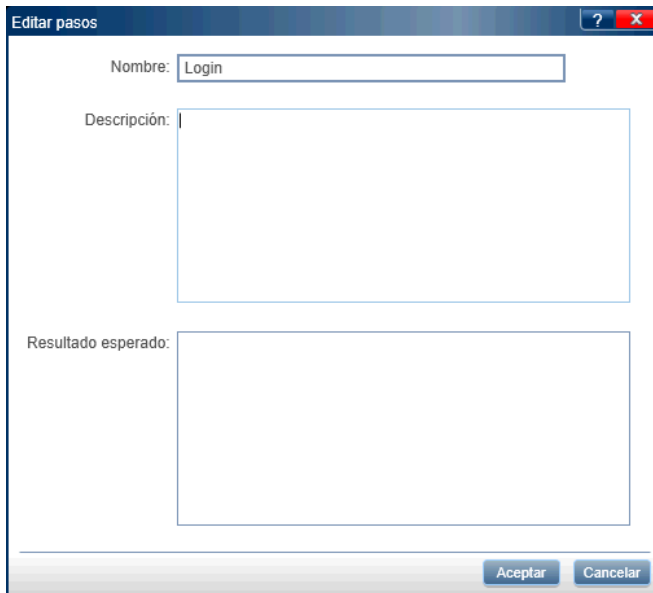
## **Cuadro de diálogo Editar pasos**


Este cuadro de diálogo permite editar un paso de la prueba.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Editar paso:

- "Cómo editar y agregar resultados reales y datos adjuntos a los pasos" en la página 139

La siguiente imagen muestra el cuadro Editar pasos.



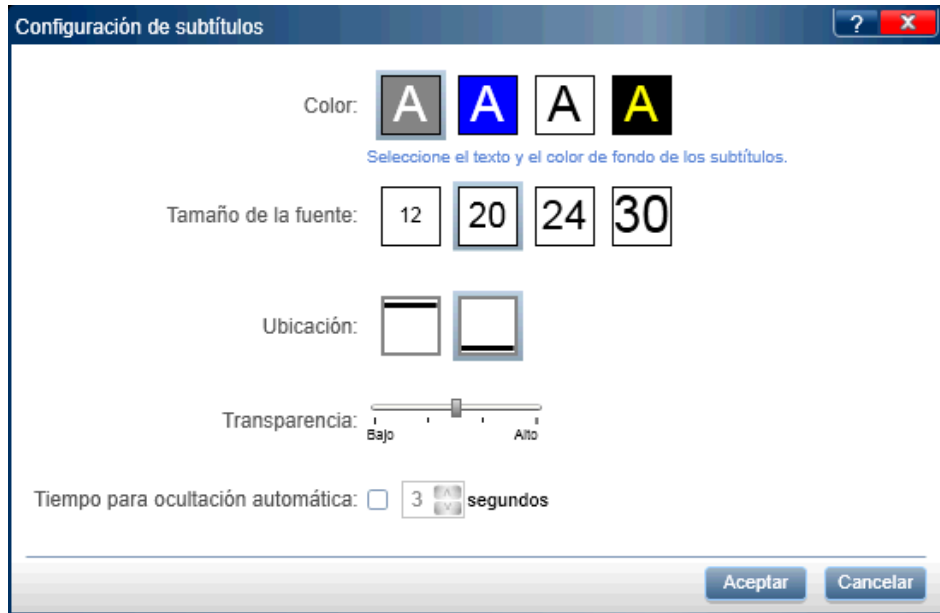
<b>Para acceder</b>	Haga clic en la <b>Barra lateral Pasos</b> > botón <b>Editar paso</b>  .
<b>Información importante</b>	Los cambios que realice en los pasos de una prueba de ALM se guardan en los resultados de la ejecución en el módulo Laboratorio de pruebas de ALM. Al finalizar la ejecución podrá optar por guardar los cambios de la prueba, en el módulo Plan de pruebas de ALM también.
<b>Consulte también</b>	"Pruebas con pasos" en la página 127



La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos.

### **Cuadro de diálogo Configuración de subtítulos**

Este cuadro de diálogo permite al usuario establecer las opciones de visualización para los subtítulos.

La siguiente imagen muestra el cuadro Configuración de subtítulos.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Haga clic en la <b>Barra lateral Pasos</b> &gt; botón <b>Subtítulos</b> , mueva el puntero sobre el subtítulo y haga clic en el botón <b>Configuración</b> .</p>
----------------------------	---

La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos.

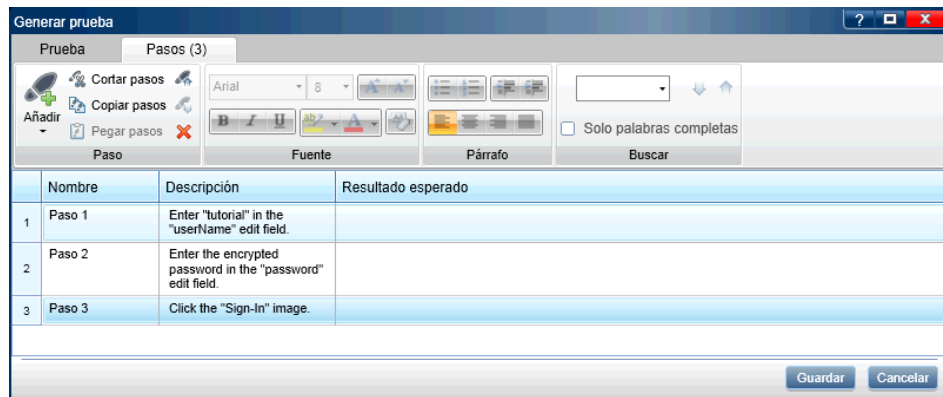
## Cuadro de diálogo Generar prueba


Este cuadro de diálogo permite editar los detalles de la prueba y los pasos de una nueva prueba manual. Esta prueba está basada en las acciones de usuario que ha ejecutado durante la sesión de ejecución preliminar.

Tareas que puede realizar con el cuadro de diálogo Generar prueba:

- "Cómo ejecutar una prueba preliminar en Sprinter" en la página 141

La imagen siguiente muestra la pestaña Pasos en el cuadro de diálogo Generar paso.




<b>Para acceder</b>	En el Grupo Resultados, seleccione <b>Acciones de usuario</b> y haga clic en el botón <b>Generar prueba</b>  .
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>► Esta funcionalidad solo está disponible al final de la sesión de ejecución.</li> <li>► Esta funcionalidad no está disponible cuando se visualizan los resultados en el <b>Visor de resultados</b>, incluso cuando Sprinter está instalado.</li> </ul>



El cuadro de diálogo Generar prueba incluye las siguientes pestañas:

<b>Pestaña Prueba</b>	Proporciona la misma funcionalidad que está disponible en el Panel Detalles (grupo Definiciones del modo Plan). Para obtener más información, consulte "Panel Detalles (grupo Definiciones del modo Plan)" en la página 96.
<b>Pestaña Pasos</b>	Proporciona la misma funcionalidad que está disponible en el Pestaña Pasos. Para obtener más información, consulte "Pestaña Pasos" en la página 105.
<b>Guardar</b>	Abre el cuadro de diálogo Guardar para especificar una ubicación de prueba.

## Ejecución de pruebas en Modo de energía

Cuando ejecute una prueba manual en Sprinter, deberá decidir si es necesario ejecutarla en el Modo de energía .

La siguiente tabla resume las funciones del Modo de energía para ayudarle a decidir si es necesario que ejecute la prueba en el Modo de energía:

<b>Función</b>	<b>Descripción</b>
<b>Aplicación</b>	<p>Debe definir una aplicación para que su prueba use el Modo de energía. Definir una aplicación también permite a Sprinter abrirla automáticamente al iniciar la prueba.</p> <p>Sprinter guarda la configuración y otras opciones específicas y aplica la información la siguiente vez que lo ejecute Sprinter.</p> <p>Muchas opciones del Modo de energía se asocian con su aplicación específica.</p> <p>Dado que definirá la aplicación para la prueba, todas las pruebas que tengan la misma aplicación definida compartirán la misma configuración de Modo de energía.</p>

Función	Descripción
	<p>Para obtener más información, consulte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Aplicaciones" en la página 241</li> <li>▶ "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48</li> </ul> <p>"Panel Aplicación (Grupo Modo de energía)" en la página 251</p>
<b>Inyección de datos</b>	<p>Permite introducir automáticamente datos en los campos de la aplicación. Para obtener más información, consulte "Información general de la inyección de datos" en la página 270.</p>
<b>Macros</b>	<p>Permite registrar una serie de acciones de usuario que se pueden ejecutar como un único comando durante la ejecución. Para obtener más información, consulte "Información general de macros" en la página 286.</p>
<b>Creación de reflejos</b>	<p>Permite replicar las acciones de usuario de la prueba en otro equipo con una configuración distinta (sistema operativo, navegador). Para obtener más información, consulte "Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325.</p>
<b>Exploradores</b>	<p>Permiten comprobar que diversos aspectos de la aplicación se comportan correctamente durante una sesión de ejecución. Puede explorar la aplicación en busca de errores ortográficos, vínculos rotos (solo aplicaciones web), errores estándares web (solo aplicaciones web) y errores de localización. Para obtener más información, consulte "Introducción general de los exploradores" en la página 298.</p>
<b>Guión gráfico</b>	<p>Permite ver una escala de tiempo de las acciones de usuario que se realizan en la prueba. El guión gráfico muestra los defectos, comentarios y recordatorios de defectos para cada acción de la prueba. Para obtener más información, consulte "Ventana Guión gráfico" en la página 232.</p>

Función	Descripción
<b>Comentarios</b>	Permite agregar comentarios a las acciones de usuario en la ejecución. Estos comentarios se pueden revisar posteriormente en el guión gráfico. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Comentario" en la página 211 y "Información general de los resultados de ejecución" en la página 218.
<b>Resumen de acciones de usuario</b>	Permite ver un resumen de las acciones de usuario que se realizan en la prueba. Para obtener más información, consulte "Panel Acciones de usuario/ Cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario" en la página 230.

## Solución de problemas y limitaciones - Ejecución de pruebas

En esta sección se describen la solución de problemas y limitaciones para ejecutar pruebas con pasos y pruebas de procesos empresariales.

### General

- No se puede ejecutar Sprinter con una profundidad de color de pantalla de 256 colores (8 bits).
- Cuando ejecute una prueba de Sprinter, ignora las condiciones y el orden de la prueba en el Flujo de ejecución del módulo **Laboratorio de pruebas** de ALM.
- Solo se puede ejecutar una sesión de Sprinter en un equipo cada vez.
- Si cierra el cuadro de diálogo **Datos adjuntos de la ejecución** y lo vuelve a abrir mientras un dato adjunto se está cargando, el dato adjunto no se muestra. No elimine los datos adjuntos de la ejecución hasta que termine la carga.
- Al trabajar con Sprinter en un equipo Windows Server 2008 o 2008 R2, debe instalar la función Desktop Experience para mostrar satisfactoriamente todos los datos adjuntos de imágenes en ALM.

**Para instalar Desktop Experience:**

- ▶ En el equipo servidor, seleccione **Inicio > Herramientas administrativas > Administrador de servidores**.
- ▶ Seleccione el nodo **Características** y haga clic en **Agregar características** en el panel derecho.
- ▶ En la ventana del asistente para agregar características, active la casilla **Desktop Experience** y haga clic en **Siguiente**.
- ▶ Haga clic en **Instalar** para completar la instalación a través del asistente.

Para obtener más información sobre este tema, consulte <http://technet.microsoft.com/en-us/library/cc772567.aspx>.

**Business Process Testing Limitaciones**

- ▶ Si abre una prueba de proceso empresarial que no se puede ejecutar, Sprinter muestra la prueba sin ningún paso. Esto puede ocurrir, sin limitación, en las siguientes situaciones:
  - ▶ La prueba del proceso empresarial tiene un parámetro de entrada vinculada a un parámetro de salida, pero el número de iteraciones para los componentes que contienen los parámetros de entrada y salida no coinciden.
  - ▶ Ha creado un parámetro de salida para un flujo, pero no está vinculado a un parámetro existente en un componente.

Tenga en cuenta que Sprinter no mostrará ningún mensaje de error para la prueba en este caso.


- ▶ Si una configuración de Business Process Testing incluye varias iteraciones y la abre desde Sprinter, los parámetros de configuración no se muestran en el panel **Parámetros** del grupo Definiciones de Configuración de ejecución.

# 5

---

## DetECCIÓN Y ENVÍO DE DEFECTOS, Y USO DE HERRAMIENTAS

---

A lo largo de esta guía, las descripciones de funciones que sólo estén disponibles en el Modo de energía se identificarán con el icono  del Modo de energía.

---

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- ▶ Introducción general sobre la detección y envío de defectos en la página 190

### Tareas

- ▶ Cómo detectar y enviar un defecto en la página 196

### Referencia

- ▶ Barra lateral Herramientas en la página 200
- ▶ Barra lateral Herramientas de anotaciones en la página 212

---

---

## Conceptos

---

---

### **Introducción general sobre la detección y envío de defectos**

Sprinter ofrece herramientas que permiten al usuario detectar los defectos de la aplicación e informar sobre ellos a ALM. Estas herramientas permiten detectar defectos e informar sobre ellos sin interrumpir el flujo de las pruebas.

Las herramientas de detección de defectos de Sprinter permiten examinar la pantalla de la aplicación que se está probando, para encontrar defectos como la alineación, el espaciado y el uso de color. Puede también anotar una captura de pantalla con formas, líneas, flechas y texto para ayudar a destacar y comunicar los defectos.

**SELECT FLIGHT**

Select your departure and return flight from the selections below. Your total price will be higher than quoted if you elect to fly on a different airline for both legs of your travel.

**DEPART**  
Frankfurt to London

SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 360 R: 217 G: 255 P: 255 (based on round trip)	5:03	non-stop
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 361 R: 217 G: 255 P: 255 (based on round trip)	7:10	non-stop
<input type="radio"/>	Pangea Airlines 362 Price: \$274 (based on round trip)	9:17	non-stop
<input type="radio"/>	Unified Airlines 363 Price: \$281 (based on round trip)	11:24	non-stop

**RETURN**  
London to Frankfurt

SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 630 R: 237 G: 252 P: 255 (based on round trip)	12:23	non-stop
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 631 R: 237 G: 252 P: 255 (based on round trip)	14:30	non-stop
<input type="radio"/>	Pangea Airlines 632 Price: \$282 (based on round trip)	16:37	non-stop
<input type="radio"/>	Unified Airlines 633 Price: \$303 (based on round trip)	18:44	non-stop

**Herramientas**

Herramientas de anotaciones

Propiedades

Captura de pantalla

Cerrar

5, Mercury Interactive (v. HG-0.15)

Las herramientas de envío de defectos de Sprinter permiten enviar un defecto a ALM, enviar por correo electrónico una captura de pantalla anotada de la pantalla de la aplicación o imprimirla.

Estas herramientas se encuentran en el Área de trabajo de anotaciones. Al abrir el Área de trabajo de anotaciones, se muestra una captura de pantalla en el área de trabajo. Puede examinar los elementos de la captura de pantalla y agregar anotaciones a ésta. Cuando envíe un defecto y adjunte una captura de pantalla, agregue una captura de pantalla a los resultados reales de un paso, o si mantiene un registro de un defecto en el Área de trabajo de anotaciones, esta captura de pantalla se adjunta con las anotaciones que haya agregado.

Esta sección también incluye:

- "Uso de las herramientas de anotación para detectar defectos" en la página 192
- "Envío de defectos" en la página 194

### **Uso de las herramientas de anotación para detectar defectos**

Sprinter proporciona diversas herramientas para permitir la detección de defectos en la pantalla de la aplicación.

Esta sección incluye:

- "Herramienta Regla" en la página 193
- "Herramienta Guías" en la página 193
- "Herramienta Selector de colores" en la página 194



## Herramienta Regla



La herramienta Regla permite medir con exactitud la distancia entre los elementos de la interfaz de usuario en la pantalla de la aplicación. Muestra la longitud de la línea de la regla en píxeles.

Frankfurt to London			2/5/2010	
SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS	
	Blue Skies Airlines	5:03	non-stop	

A horizontal ruler is overlaid on the table, with a green box highlighting the value '244.4' between the 'FLIGHT' and 'DEPART' columns.

Los elementos de la interfaz de usuario se organizan normalmente de manera vertical u horizontal en la pantalla. Por lo tanto, la herramienta Regla bloquea la línea de la regla a lo largo de los ejes horizontal o vertical al arrastlarla (MAYÚS-arrastrar para desbloquear), facilitando la medición de las distancias entre elementos. Se pueden colocar varias líneas de la regla en el Área de trabajo de anotaciones para permitir la comparación de las distancias entre varios elementos de la interfaz de usuario. Puede acercar el zoom en el área de trabajo de anotaciones para medir con más precisión los elementos.

## Herramienta Guías



La herramienta Guías permite examinar la alineación de los elementos de la interfaz de usuario en la aplicación.

Cuando seleccione la herramienta Guías, las líneas de guía vertical y horizontal seguirán al cursor cuando se mueva por la captura de pantalla de la aplicación en el área de trabajo de anotaciones. Al hacer clic con el botón primario, las líneas de guía se colocan en el área de trabajo, lo que permite determinar si los elementos están alineados entre sí. Puede dejar que las líneas de guía del área de trabajo se incluyan en la captura de pantalla de la aplicación cuando informe sobre un defecto o bien, cuando guarde, envíe por correo electrónico o imprima la captura de pantalla. Se pueden colocar varios conjuntos de líneas de guía en el área de trabajo. Puede acercar el zoom en el área de trabajo de anotaciones para ver la alineación de los elementos.

## Herramienta Selector de colores



La herramienta Selector de colores permite detectar el color de cualquier punto de la pantalla y comparar los colores de dos o más puntos de ésta. Esto permite determinar si los colores se usan de forma coherente en la aplicación que se está probando.

Al seleccionar la herramienta Selector de colores, se muestra un globo emergente con los valores RGB (rojo, verde y azul) encima del cursor cuando se mueve por el Área de trabajo de anotaciones. Si se colocan varios globos emergentes en el área de trabajo, se puede determinar si los colores de los distintos elementos de la pantalla son coherentes. Puede dejar que los globos emergentes del área de trabajo se incluyan en la captura de pantalla de la aplicación cuando informe sobre un defecto o cuando guarde, envíe por correo electrónico o imprima la captura de pantalla.

## Envío de defectos

Sprinter ofrece al usuario distintas formas de enviar defectos a ALM:



### ► Defecto inteligente

Al enviar un defecto a ALM mediante la opción **Defecto inteligente** de Sprinter, la aplicación permite al usuario seleccionar cuál de la siguiente información se debe agregar automáticamente al defecto:

- **Descripción del defecto.** Puede optar por agregar el escenario a la descripción del defecto de ALM. El escenario puede incluir una lista de los pasos de prueba generada automáticamente o una lista de las acciones de usuario registradas que haya realizado en la ejecución.

Una vez que haya seleccionado la información que desea incluir, se abre el cuadro de diálogo Nuevo defecto de ALM con la información seleccionada ya introducida en la descripción del defecto.

A continuación, rellene los otros campos del defecto para enviarlo.

- **Capturas de pantalla y películas.** Puede optar por adjuntar una captura de pantalla que ilustre el defecto de ALM. Si envía el defecto desde el Área de trabajo de anotaciones, la captura de pantalla incluirá las anotaciones que haya agregado. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212. También puede adjuntar una película de la ejecución.

Para obtener detalles sobre cómo configurar la información que se debe incluir en el defecto, consulte "Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes" en la página 204.

- **Defecto de ALM**

Puede abrir el cuadro de diálogo Detalles del nuevo defecto de ALM directamente desde Sprinter y rellenar manualmente todos los campos del defecto. La anotación se guarda con la prueba o componente de Sprinter; no se agrega como dato adjunto al defecto.

Al enviar un defecto de ALM mediante Sprinter, el defecto se crea en el servidor, dominio y proyecto de ALM que se haya configurado en el Cuadro de diálogo Conexión a ALM.

---

---

## Tareas

---

---

### **Cómo detectar y enviar un defecto**

En esta tarea se describen las distintas formas que existen para enviar un defecto a ALM mediante Sprinter. También puede enviar por correo electrónico, guardar o imprimir una captura de pantalla de un defecto de la aplicación.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- ▶ "Examinar y anotar una captura de pantalla de la aplicación: opcional" en la página 196
- ▶ "Enviar un defecto" en la página 197
- ▶ "Crear un recordatorio de defecto" en la página 198
- ▶ "Enviar por correo, guardar o imprimir una captura de pantalla del defecto: opcional" en la página 199

#### **Examinar y anotar una captura de pantalla de la aplicación: opcional**

Puede usar las herramientas de anotaciones y examen de pantalla de Sprinter para detectar y marcar defectos en una captura de pantalla de la aplicación.



- 1** En la barra lateral **Herramientas**, haga clic en el botón **Área de trabajo de anotaciones** para abrirla.
- 2** Use las herramientas de la barra lateral **Herramientas de anotaciones** para buscar defectos y preparar la captura de pantalla. Para obtener más información consulte "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212. Para obtener más información, consulte "Introducción general sobre la detección y envío de defectos" en la página 190

## Enviar un defecto

Puede enviar un defecto desde una de las siguientes ubicaciones:

- ▶ Barra lateral Herramientas
- ▶ Barra lateral Pasos
- ▶ Ventana Guión gráfico

Desde cualquiera de estas ubicaciones puede:



- ▶ Hacer clic en el botón **Defecto inteligente** de las barras laterales **Herramientas**, **Pasos** o **Herramientas de anotaciones** para abrir un **Defecto inteligente** (valor predeterminado). Los defectos inteligentes permiten al usuario incluir automáticamente información detallada sobre el escenario del defecto en la descripción de éste, así como una captura de pantalla o película de un defecto de la aplicación. Para obtener más información, consulte "Envío de defectos" en la página 194.

Para obtener más detalles sobre cómo configurar la información que se debe incluir en el Defecto inteligente, consulte "Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes" en la página 204.

Para obtener más información, consulte "Envío de defectos" en la página 194.



- ▶ Haga clic en la flecha hacia abajo que aparece junto al botón **Defecto inteligente** y seleccione **Defecto nuevo** para abrir el cuadro de diálogo Configuración del nuevo defecto en ALM. Esto permite establecer manualmente los campos del defecto de ALM. Para obtener más información, consulte "Envío de defectos" en la página 194.

Si envía el defecto desde el **Área de trabajo de anotaciones**, haga clic en el botón **Cerrar** de la barra lateral **Herramientas de anotaciones** para cerrar el Área de trabajo de anotaciones y volver a la aplicación.

Para obtener más información, consulte:

- "Barra lateral Herramientas" en la página 200.
- "Barra lateral Pasos" en la página 170
- "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212

Puede enviar un defecto mientras revisa los resultados de la ejecución desde el **Panel Recordatorios de defectos (Grupo Resultados)** (descrito en la página 228) y al mismo tiempo que resuelve las diferencias de una prueba de creación de reflejos en el **Visor de diferencias** (descrito en la página 372).

### **Crear un recordatorio de defecto**

Puede crear un recordatorio de defecto desde una de las siguientes ubicaciones:

- **Barra lateral Herramientas**
- **Barra lateral Pasos**
- **Ventana Guión gráfico**

Desde cualquiera de estas ubicaciones puede:



- Haga clic en la flecha hacia abajo que se encuentra junto al botón **Defecto inteligente** y seleccione **Recordatorio de defecto**, para agregar un recordatorio y enviar un defecto más tarde.

Para obtener más información consulte "Cuadro de diálogo Recordatorio de defecto" en la página 209.

## Enviar por correo, guardar o imprimir una captura de pantalla del defecto: opcional

También puede enviar por correo electrónico, guardar o imprimir una captura de pantalla de un defecto de la aplicación desde una de las siguientes ubicaciones:

- **Barra lateral Herramientas**
- **Barra lateral Herramientas de anotaciones**



Desde cualquiera de estas ubicaciones puede hacer clic en la flecha hacia abajo que aparece junto al botón **Captura de pantalla** y seleccionar:

- **Correo electrónico** para abrir un mensaje de correo electrónico en el editor de correo electrónico predeterminado e incluir una captura de pantalla de un defecto de la aplicación como datos adjuntos.
- **Guardar** para guardar una captura de pantalla de un defecto de la aplicación en el sistema de archivos.
- **Imprimir** para imprimir una captura de pantalla de un defecto de la aplicación.

Si envía por correo electrónico, guarda o imprime una captura de pantalla desde el **Área de trabajo de anotaciones**, haga clic en el botón **Cerrar** de la barra lateral **Herramientas de anotaciones** para cerrar el Área de trabajo de anotaciones y volver a la aplicación.

Para obtener más información, consulte "Barra lateral Herramientas" en la página 200 y "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212.

---

---


## Referencia

---

---

### Barra lateral Herramientas

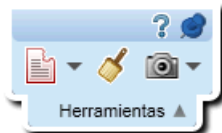
Esta barra lateral permite buscar defectos de la interfaz de usuario de la aplicación e informar sobre ellos en ALM. Puede abrir el Área de trabajo de anotaciones para anotar una captura de pantalla de la aplicación e incluirla en un defecto de ALM, o guardarla, imprimirla o enviarla por correo electrónico.

 En Modo de energía esta barra lateral también permite agregar un comentario a la prueba, abrir el Visualizador de la línea temporal o mostrar una lista de las acciones de usuario de la ejecución.

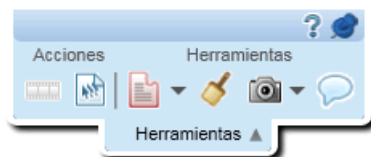
Tareas que se pueden realizar con la barra lateral **Herramientas**:

- "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196




La siguiente imagen muestra la barra lateral **Herramientas** sin el Modo de energía:







La siguiente imagen muestra la barra lateral Herramientas con el Modo de energía:













<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>Siga los siguientes pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Inicie el modo Ejecución.</li> <li><b>2</b> Abra una prueba o componente.</li> <li><b>3</b> Haga clic en el botón Ejecutar  o Ejecutar modo de energía .</li> </ol> <p><b>Sugerencia:</b> Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta . Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</p>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>"Introducción general sobre la detección y envío de defectos" en la página 190</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
	<p> <b>Guión gráfico.</b> Abre la Ventana Guión gráfico que permite ver un resumen de todas las acciones de usuario de la prueba. Para obtener más información sobre la ventana Guión gráfico, consulte "Ventana Guión gráfico" en la página 232.</p>
	<p> <b>Acciones de usuario.</b> Muestra una lista de las acciones de usuario registradas. Puede exportar la lista a un archivo <b>.xml</b> o <b>.csv</b>. También puede imprimir o incluir el resumen en un correo electrónico. Para obtener más información, consulte "Panel Acciones de usuario/Cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario" en la página 230.</p>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Defecto inteligente.</b> Permite enviar un defecto a ALM.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Defecto inteligente.</b> (Valor predeterminado) Abre el Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes, que permite al usuario incluir la información de escenario del defecto generada automáticamente en la descripción del defecto. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes" en la página 204.</li> <li>➤  <b>Nuevo defecto.</b> Abre el cuadro de diálogo Nuevo defecto de ALM, que permite enviar manualmente un defecto a ALM.</li> <li>➤  <b>Añadir recordatorio de defecto.</b> Abre el Cuadro de diálogo Recordatorio de defecto (descrito en la página 209).</li> </ul>
	<p><b>Área de trabajo de anotaciones.</b> Abre el Área de trabajo de anotaciones, lo que permite detectar los defectos de la interfaz de usuario de la aplicación y agregar anotaciones en una captura de pantalla de ésta.</p> <p>Desde el Área de trabajo de anotaciones puede incluir la captura de pantalla anotada en un defecto de ALM, guardarlo en el resultado real del paso actual, o guardar, imprimir o enviar por correo electrónico la captura de pantalla anotada.</p> <p>Para obtener más información, consulte "Barra lateral Herramientas de anotaciones" en la página 212.</p>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Captura de pantalla.</b> Hace una instantánea de la aplicación.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Correo electrónico.</b> (Valor predeterminado) Abre un mensaje en la aplicación de correo electrónico predeterminada con la captura de pantalla anotada de la aplicación adjunta.</li> <li>➤ <b>Guardar.</b> Guarda la captura de pantalla de la aplicación.</li> <li>➤ <b>Imprimir.</b> Imprime la captura de pantalla de la aplicación.</li> </ul>
	<p> <b>Añadir comentario.</b> Abre el Cuadro de diálogo Comentario, que permite agregar un comentario a la acción de usuario actual. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Comentario" en la página 211.</p> <p>Puede ver los comentarios que ha agregado a la prueba en la Ventana Guión gráfico, para cada acción. Para obtener más información sobre el Visualizador de la línea temporal, consulte "Ventana Guión gráfico" en la página 232.</p>

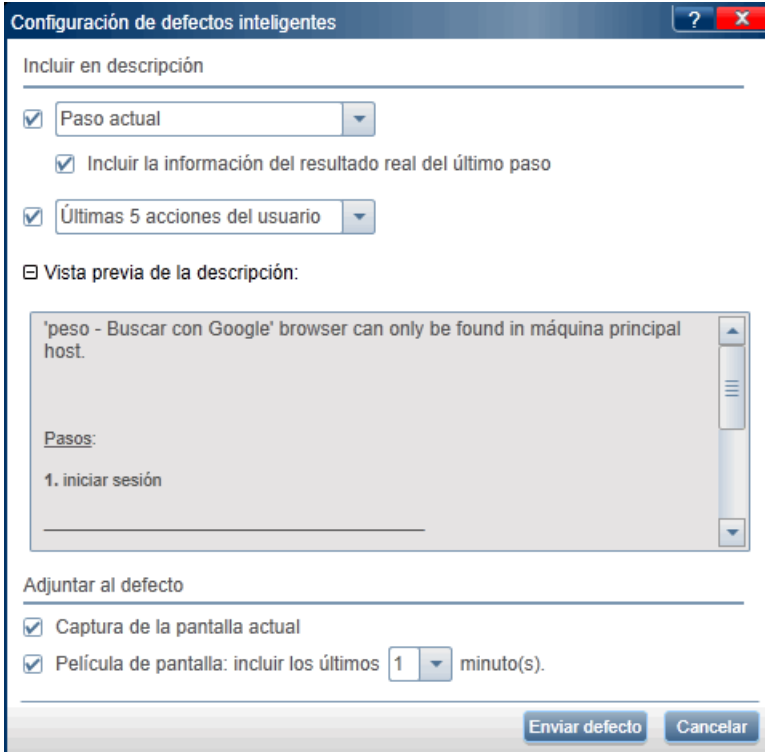
## **Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes**

El cuadro de diálogo permite al usuario definir la información que se incluirá en la descripción del defecto, así como los datos adjuntos de éste.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes:

- "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes.



**Configuración de defectos inteligentes** ? X

Incluir en descripción

Paso actual

Incluir la información del resultado real del último paso

Últimas 5 acciones del usuario

Vista previa de la descripción:

'peso - Buscar con Google' browser can only be found in máquina principal host.

Pasos:



1. iniciar sesión

Adjuntar al defecto

Captura de la pantalla actual


Película de pantalla: incluir los últimos 1 minuto(s).

Enviar defecto Cancelar

<b>Para acceder</b>	<p>Durante la ejecución de una prueba, haga clic en el botón <b>Defecto inteligente</b>  desde una de las ubicaciones siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Barra lateral Herramientas</b></li> <li>▶ <b>Barra lateral Pasos</b></li> </ul>
<b>Información importante</b>	<p> Las opciones de acción están disponibles solo si está trabajando en el Modo de energía.</p>
<b>Consulte también</b>	<p>"Introducción general sobre la detección y envío de defectos" en la página 190</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

<b>Elementos de la IU</b>	<b>Descripción</b>
<b>&lt;Información de los pasos&gt;</b>	<p>Solo está disponible cuando está trabajando en pruebas con pasos.</p> <p>Permite incluir la información de los pasos como parte de la descripción del defecto.</p> <p>Opciones desplegables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Todos los pasos hasta el actual.</b> Incluye el nombre y la descripción de todos los pasos de la prueba hasta el paso actual.</li> <li>▶ <b>Todos los pasos.</b> Incluye el nombre y la descripción de todos los pasos de la prueba.</li> <li>▶ <b>Personalizado.</b> Abre el <b>Cuadro de diálogo Selección personalizada</b> (descrito en la página 208), con el que podrá seleccionar pasos específicos para incluirlos en la descripción del defecto.</li> </ul> <p>El <b>resultado esperado</b> para el último paso que incluya en la descripción se agrega también a la descripción del defecto.</p>
<b>Incluir la información del resultado real del último paso</b>	<p>Agrega el resultado real (si está disponible) para el último paso que se haya incluido en la descripción del defecto.</p>

Elementos de la IU	Descripción
 <Información de la acción>	<p>Permite incluir la información de la acción de usuario como parte de la descripción del defecto.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Últimas 5 acciones del usuario.</b> Incluye una descripción de las últimas cinco acciones del usuario.</li> <li>▶ <b>Últimas 10 acciones del usuario.</b> Incluye una descripción de las últimas diez acciones del usuario.</li> <li>▶ <b>Todas las acciones del usuario.</b> Incluye una descripción de todas las acciones del usuario.</li> <li>▶ <b>Personalizado.</b> Abre el <b>Cuadro de diálogo Selección personalizada</b> (descrito en la página 208), que permite seleccionar las acciones del usuario para incluirlas en la descripción del defecto.</li> </ul>
<b>Vista previa de la descripción</b>	<p>Una vista previa de la información que se incluirá en la descripción del defecto.</p>
<b>Adjuntar al defecto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Captura de la pantalla actual.</b> Incluye una captura de pantalla de la aplicación como datos adjuntos del defecto.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Si envía el defecto desde el Área de trabajo de anotaciones, la captura de pantalla incluirá las anotaciones.</li> <li>▶ Si envía el defecto desde el Visor de diferencias, las capturas de pantalla de las dos máquinas se adjuntarán al defecto.</li> </ul> </li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Película de pantalla.</b> Incluye una película de la ejecución. Seleccione un valor desde el cuadro desplegable para definir qué cantidad de la película desea incluir.</li> <li>▶ La funcionalidad de película de pantalla deberá habilitarla en primer lugar el administrador de ALM.</li> <li>▶ Sprinter admite la grabación de películas de pantalla de hasta 10 minutos. Sin embargo, el administrador de ALM puede haber reducido la longitud máxima de película permitida en la sección de Sprinter relativa a la página de personalización de proyectos en ALM.</li> <li>▶ Las películas de pantalla se pueden habilitar y deshabilitar en el Panel Configuración de ejecución (cuadro de diálogo Configuración) (descrito en la página 69). Debe habilitar las películas de pantalla antes de ejecutar la prueba.</li> <li>▶ Es posible que las barras laterales de Sprinter no estén visibles en las películas.</li> </ul>
<b>Enviar defecto</b>	Cierra el cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes y abre el cuadro de diálogo Nuevo defecto de ALM, lo que permite rellenar el resto de la información del defecto.
<b>Cancelar</b>	Anula el envío del defecto.

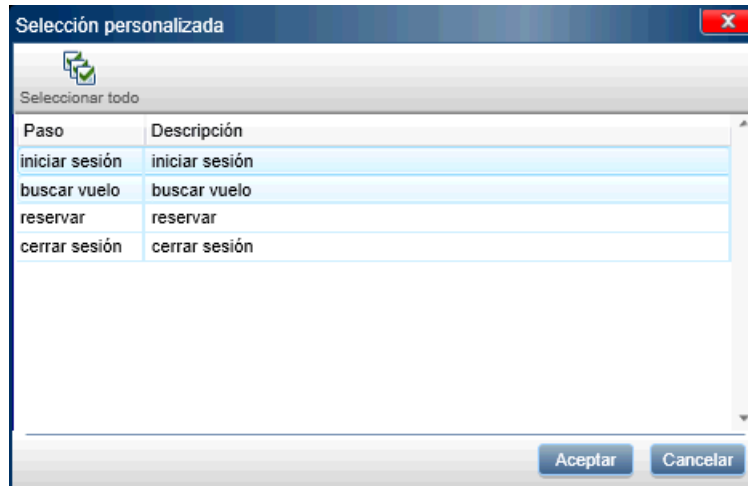
## **Cuadro de diálogo Selección personalizada**

Este cuadro de diálogo permite seleccionar los pasos específicos o las acciones de usuario que se deben incluir en un defecto.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Selección personalizada:

- "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Selección personalizada.



**Para acceder**

En el **Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes**, seleccione **Personalizado** en las listas desplegables que **información de los pasos** o **información de las acciones**.



A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
<b>Seleccionar todo</b>	Selecciona todos los pasos o acciones de la lista.
<Lista Acción/ Paso>	<p>La lista de pasos o acciones de usuario de la prueba. Mantenga pulsada la tecla CTRL Y HAGA CLIC para seleccionar varios pasos o acciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La lista de acciones incluye sólo aquellas que haya realizado hasta esta altura de la ejecución.</li> <li>➤ La lista de pasos incluye todos los pasos de la prueba.</li> </ul>

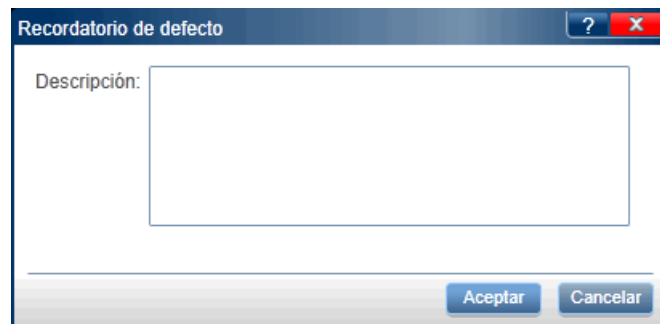
### **Cuadro de diálogo Recordatorio de defecto**


Este cuadro de diálogo permite agregar un recordatorio para abrir un defecto más tarde.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Recordatorio de defecto:

- "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196

La siguiente imagen muestra el cuadro Recordatorio de defecto.



<b>Para acceder</b>	<p>Durante la ejecución de una prueba, desde una de las siguientes ubicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ <b>Barra lateral Herramientas</b></li><li>▶ <b>Barra lateral Pasos</b></li></ul> <p>Haga clic en la flecha hacia abajo que se encuentra junto al botón <b>Defecto inteligente</b>  y seleccione <b>Añadir recordatorio de defecto</b>.</p>
<b>Información importante</b>	<p>Puede ver los recordatorios de defectos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ En la ventana Guión gráfico, para la acción de usuario para la que se creó el recordatorio de defecto. Para obtener más información, consulte "Ventana Guión gráfico" en la página 232.</li><li>▶ Seleccionando <b>Resultados &gt; Recordatorios de defectos</b></li></ul> <p><b>Nota:</b> Los recordatorios de defectos se descartan cuando suprime una ejecución desde el área <b>Configuración de ejecución</b>, se sustituye una ejecución por una nueva o se cierra Sprinter. Si la ejecución que está cerrando contiene recordatorios de defectos, se mostrará un mensaje de advertencia.</p>

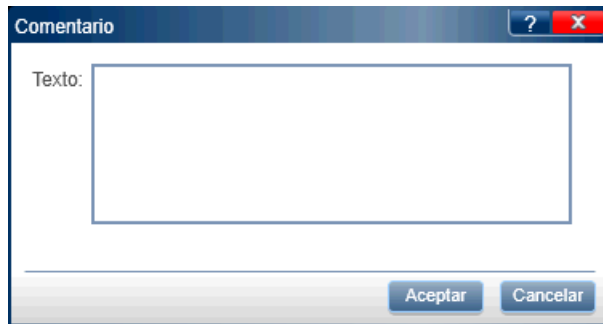
## **Cuadro de diálogo Comentario**


Este cuadro de diálogo permite agregar un comentario a la acción de usuario actual.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Comentario:

- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130

La siguiente imagen muestra el cuadro Comentario.



<b>Para acceder</b>	Durante la ejecución de una prueba, seleccione la barra lateral <b>Herramientas</b> > <b>botón Agregar comentario</b>  .
<b>Información importante</b>	<p>Puede agregar únicamente un comentario por acción de usuario. Para editar un comentario que haya creado para la acción actual, vuelva a abrir el cuadro de diálogo Agregar comentario.</p> <p>Puede ver los comentarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En el Visualizador de la línea temporal, para la acción del usuario para la que se creó el recordatorio de defecto.</li> <li>➤ Si selecciona <b>Resultados</b> &gt; <b>Resumen de la ejecución</b> y después hace clic en el vínculo que se encuentra junto a los <b>comentarios agregados</b>.</li> </ul>

## Barra lateral Herramientas de anotaciones

Esta barra lateral permite agregar anotaciones de gráficos a una captura de pantalla de la aplicación. También hace posible examinar las características de los elementos de la interfaz de usuario de la aplicación y detectar defectos en el diseño y color.



Puede incluir la captura de pantalla anotada en un defecto en ALM. Asimismo, puede imprimir, guardar o incluir la captura de pantalla anotada en un correo electrónico.

Tareas que se pueden realizar con la barra lateral Herramientas de anotaciones:




- "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196








La siguiente imagen muestra la barra lateral **Herramientas de anotaciones**:

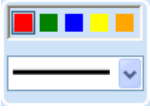









<b>Para acceder</b>	<p>En la barra lateral <b>Herramientas</b> o en el <b>Cuadro de diálogo Resultado real</b>, haga clic en el botón <b>Área de trabajo de anotaciones</b> .</p> <p>El Área de trabajo de anotaciones se abre con la barra lateral <b>Herramientas de anotaciones</b> abierta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Haga clic en la pestaña de la barra lateral, o fuera de ésta para cerrarla.</li> <li>▶ Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta .</li> <li>▶ Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</li> </ul>
<b>Información importante</b>	<p>Algunos objetos como los menús desplegables se cierran automáticamente al abrir el Área de trabajo de anotaciones. Use el método abreviado del teclado (CTRL + F10) para abrir el Área de trabajo de anotaciones mostrando estos objetos.</p>
<b>Consulte también</b>	<p>"Uso de las herramientas de anotación para detectar defectos" en la página 192</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Herramientas</b>	
	<p><b>Selección.</b> Seleccione una anotación creada anteriormente en el área de trabajo de anotaciones. Una vez que se haya seleccionado una anotación, se puede mover, cambiar de tamaño o eliminar. Haga clic fuera de la anotación para anular la selección.</p>
	<p><b>Eliminar anotación.</b> Elimina las anotaciones seleccionadas del área de trabajo.</p>
	<p><b>Texto.</b> Agrega un cuadro de texto al Área de trabajo de anotaciones. Use el área <b>Propiedades</b> para determinar el color de fondo y de texto para el cuadro de texto. Un fondo amarillo tendrá el texto negro y un fondo negro tendrá el texto blanco. Seleccione el color más visible en función del área en la que esté dibujando el cuadro de texto.</p>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Rectángulo.</b> Dibuja un rectángulo en el Área de trabajo de anotaciones. Use el área <b>Propiedades</b> para determinar el color y el ancho del rectángulo.</p>
	<p><b>Elipse.</b> Dibuja una elipse en el Área de trabajo de anotaciones. Use el área <b>Propiedades</b> para determinar el color y el ancho de la elipse.</p>
	<p><b>Flecha.</b> Dibuja una flecha en el Área de trabajo de anotaciones. Use el área <b>Propiedades</b> para determinar el color y el ancho de la flecha.</p>
	<p><b>Resaltar.</b> Resalta un área del Área de trabajo de anotaciones. Haga clic y arrastre para definir la longitud y el ancho del resaltado. Use el área <b>Propiedades</b> para determinar el color del resaltado.</p>
	<p><b>Regla.</b> Dibuja una línea en el área de trabajo de anotaciones, mostrando su longitud en píxeles. La herramienta Regla bloquea la línea de la regla a lo largo de los ejes vertical y horizontal mientras dibuja. Para liberar el bloqueo de los ejes, pulse la tecla Mayús mientras dibuja. Para obtener más información, consulte "Herramienta Regla" en la página 193.</p>
	<p><b>Guías.</b> Muestra una línea de guía vertical y horizontal a lo largo de la longitud, y el ancho del área de trabajo de anotaciones, con la intersección bajo el cursor (cruz). Las líneas de guía se pueden volver a colocar mediante la herramienta <b>Seleccionar</b>. Las líneas vertical y horizontal también se pueden seleccionar y volver a colocar individualmente.</p> <p>Haga clic para colocar las guías en el área de trabajo. Para obtener más información, consulte "Herramienta Guías" en la página 193.</p>
	<p><b>Selector de colores.</b> Muestra los valores RGB de un punto en el Área de trabajo de anotaciones, en una ventana emergente. Haga clic en una ubicación para colocar la ventana emergente en el área de trabajo. Para obtener más información, consulte "Herramienta Selector de colores" en la página 194.</p>

Elementos de la IU	Descripción
<b>Propiedades</b>	
	<p><b>Color y ancho.</b> Determina el color y el ancho de la herramienta seleccionada actualmente entre las herramientas Texto, Resaltar, Flecha, Rectángulo y Círculo.</p>
	<p><b>Zoom.</b> Acerca y aleja la pantalla del Área de trabajo de anotaciones.</p> <p>La función de zoom contiene los siguientes controles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  Aleja la pantalla.</li> <li>➤  Restaura la pantalla al 100%.</li> <li>➤  Acerca la pantalla. La pantalla no se puede acercar o alejar más del 100%.             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuando acerque una imagen puede arrastrarla pulsando CTRL + BOTÓN PRIMARIO. El cursor se convierte en una mano y puede arrastrar distintas áreas de la imagen dentro o fuera de la vista, usando el ratón o las flechas del teclado.</li> </ul> </li> </ul> <p>También puede acercar y alejar usando la rueda del ratón.</p>
<b>Captura de pantalla</b>	
	<p><b>Captura de pantalla.</b> Hace una captura de pantalla de la aplicación.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Guardar.</b> Guarda la captura de pantalla de la aplicación.</li> <li>➤ <b>Imprimir.</b> Imprime la captura de pantalla de la aplicación.</li> <li>➤ <b>Correo electrónico.</b> Abre un mensaje en la aplicación de correo electrónico predeterminada con la captura de pantalla de la aplicación como datos adjuntos.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Defecto inteligente.</b> Permite enviar un defecto a ALM.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Defecto inteligente.</b> (Valor predeterminado) Abre el Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes, que permite al usuario incluir la información de escenario del defecto generada automáticamente en la descripción del defecto. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes" en la página 204.</li> <li>▶ <b>Nuevo defecto.</b> Abre el cuadro de diálogo Nuevo defecto de ALM, que permite enviar manualmente un defecto a ALM.</li> </ul>
	<p><b>Guardar en el resultado real.</b> Agrega la captura de pantalla anotada a los Resultados reales del paso actual. Deshabilitada para la prueba sin pasos.</p>
<p><b>Cerrar</b></p>	<p>Cierra el Área de trabajo de anotaciones.</p>




# 6

---

## Resultados de ejecución

---

A lo largo de esta guía, las descripciones de funciones que sólo estén disponibles en el Modo de energía se identificarán con el icono  de Modo de energía.

---

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- ▶ Información general de los resultados de ejecución en la página 218

### Tareas

- ▶ Cómo revisar los resultados de ejecución en la página 219

### Referencia

- ▶ Grupo Resultados en la página 223
- ▶ Ventana Guión gráfico en la página 232

---

---

## Conceptos

---

---

### Información general de los resultados de ejecución

Los resultados de ejecución de Sprinter ofrecen un resumen de la ejecución. En los resultados de ejecución se puede:

- ▶ Ver un resumen de la ejecución, que incluye la información básica de ésta, el número de acciones del usuario, los defectos enviados, los recordatorios de defectos y comentarios, así como un desglose de los pasos por estado.
- ▶ Ver detalles de todos los pasos de la ejecución, incluidos los resultados y las capturas de pantalla u otros datos adjuntos.
- ▶ Ver detalles de todos los defectos que haya enviado durante la ejecución. Puede abrir el cuadro de diálogo Detalles del defecto de ALM desde los resultados de ejecución para revisar la información de los defectos.
- ▶ Ver detalles de los recordatorios de defectos que haya creado durante la ejecución. Puede enviar defectos a ALM en función de estos recordatorios.
- ▶ Ver detalles de todas las acciones de usuario realizadas durante la ejecución y convertir las acciones de usuario en una prueba formal.
- ▶ Abrir el Guión gráfico, lo que permite ver información detallada para cada acción de usuario que se haya realizado en la ejecución y exportar esta información a un archivo PDF o a un archivo Microsoft Word.

---


---

## Tareas

---

---

### **Cómo revisar los resultados de ejecución**

 Algunos pasos son específicos solo para las pruebas que se ejecuten en el Modo de energía.

Esta tarea describe los distintos pasos que se pueden realizar para revisar los resultados de ejecución:

- "Revisión de un resumen de la ejecución" en la página 219
- "Revisión de los pasos que se hayan realizado en la ejecución" en la página 220
- "Revisión de los defectos que se hayan enviado durante la ejecución" en la página 220
- "Revisión de los recordatorios de defectos que se hayan creado durante la ejecución" en la página 220
- "Revisión de las acciones de usuario realizadas durante la ejecución" en la página 221
- "Revisión de detalles y capturas de pantalla de las acciones de usuario en el guión gráfico" en la página 221

#### **Revisión de un resumen de la ejecución**

El panel **Resumen de la ejecución** muestra un resumen de los detalles de la ejecución de prueba, que incluye información básica de la ejecución y la prueba, así como los pasos y acciones de ésta. También se pueden ver los defectos que se hayan abierto y los comentarios agregados e imprimir o enviar por correo electrónico el resumen.

Haga clic en el nodo **Resumen de la ejecución** del **Grupo Resultados** para mostrar el panel Resumen de la ejecución.

### **Revisión de los pasos que se hayan realizado en la ejecución**

El panel **Resumen de pasos** muestra un resumen de los pasos que se hayan ejecutado en la prueba, entre los que se incluyen los resultados reales y las capturas de pantalla u otros datos adjuntos. También puede exportar, imprimir o enviar por correo electrónico los pasos de la prueba.

Haga clic en el nodo **Resumen de pasos** del **Grupo Resultados** para mostrar el panel Resumen de pasos. Para obtener más información, consulte "Pestaña Pasos (Grupo Resultados)" en la página 226.

### **Revisión de los defectos que se hayan enviado durante la ejecución**

El panel **Defectos enviados** muestra un resumen de todos los defectos que se hayan enviado durante la ejecución. Puede abrir el cuadro de diálogo Detalles del defecto de ALM desde el panel Defectos enviados para revisar la información de los defectos. Puede también imprimir o enviar por correo electrónico el resumen de los defectos enviados.

Haga clic en el nodo **Defectos enviados** del **Grupo Resultados** para mostrar el panel **Defectos enviados**.

Para obtener más información, consulte "Panel Defectos enviados (Grupo Resultados)" en la página 227.

### **Revisión de los recordatorios de defectos que se hayan creado durante la ejecución**

El panel **Recordatorios de defectos** muestra un resumen de los recordatorios de defectos que se hayan creado durante la ejecución. Puede enviar defectos a ALM en función de estos recordatorios. Puede también imprimir o enviar por correo electrónico el resumen de los recordatorios de defectos.

Haga clic en el nodo **Recordatorios de defectos** del **Grupo Resultados** para mostrar el panel **Recordatorios de defectos**.

Para obtener más información, consulte "Panel Recordatorios de defectos (Grupo Resultados)" en la página 228.

## **Revisión de las acciones de usuario realizadas durante la ejecución**

El panel **Acciones de usuario** muestra un resumen de las acciones de usuario que se hayan realizado durante la ejecución. Puede exportar las acciones de usuario a una prueba manual, un archivo de datos de pruebas automatizadas o a un archivo **.xls**, **.xlsx** o **.csv**. También puede imprimir o enviar por correo electrónico la lista de las acciones de usuario.

Haga clic en el nodo **Acciones de usuario** del **Grupo Resultados** para mostrar el panel Acciones de usuario.

Para obtener más información, consulte "Panel Acciones de usuario/Cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario" en la página 230.

## **Revisión de detalles y capturas de pantalla de las acciones de usuario en el guión gráfico**

### **1** Seleccione el nodo Guión gráfico en el grupo Resultados.

Se abre el guión gráfico.

### **2** Seleccione una acción en la Línea temporal.

Todas las acciones de usuario que haya realizado en la ejecución se representan en la Línea temporal como miniaturas en la parte inferior del guión gráfico.

---

**Nota:** Es posible que algunas acciones de usuario de la ejecución no se correspondan con ninguna captura de pantalla. Las capturas de pantalla se guardan por cada acción, en función de la configuración en el Panel Configuración de ejecución (cuadro de diálogo Configuración).

---

Al seleccionar una acción en la Línea temporal, se muestra la captura de pantalla en la parte superior del panel izquierdo y los detalles de la acción aparecen en la parte superior derecha del panel del guión gráfico.

Puede filtrar las acciones que se muestran en la Línea temporal. Para obtener información sobre cómo filtrar la Línea temporal y navegar por ella, consulte "Ventana Guión gráfico" en la página 232.

### 3 Revisión de los detalles de la acción.

El panel superior derecho del guión gráfico muestra información sobre la acción que se haya seleccionado en la Línea temporal.

Desde este panel se puede:

- Ver una descripción de la acción.
- Ver una lista de los **defectos** que se hayan enviado para la acción. Puede hacer clic en el vínculo del Id. del defecto para abrir el cuadro de diálogo Detalles del defecto desde ALM para ver o editar el defecto.
- Ver una lista de los **recordatorios de defectos** que se hayan creado para la acción. Puede enviar defectos a ALM en función de estos recordatorios.
- Ver el **comentario**, en el caso de que se haya agregado uno a la acción.
- Ver las **diferencias** que se puedan haber encontrado en la acción (pruebas ejecutadas sólo con la creación de reflejos).

### 4 Exportar el guión gráfico a un archivo PDF o Word.

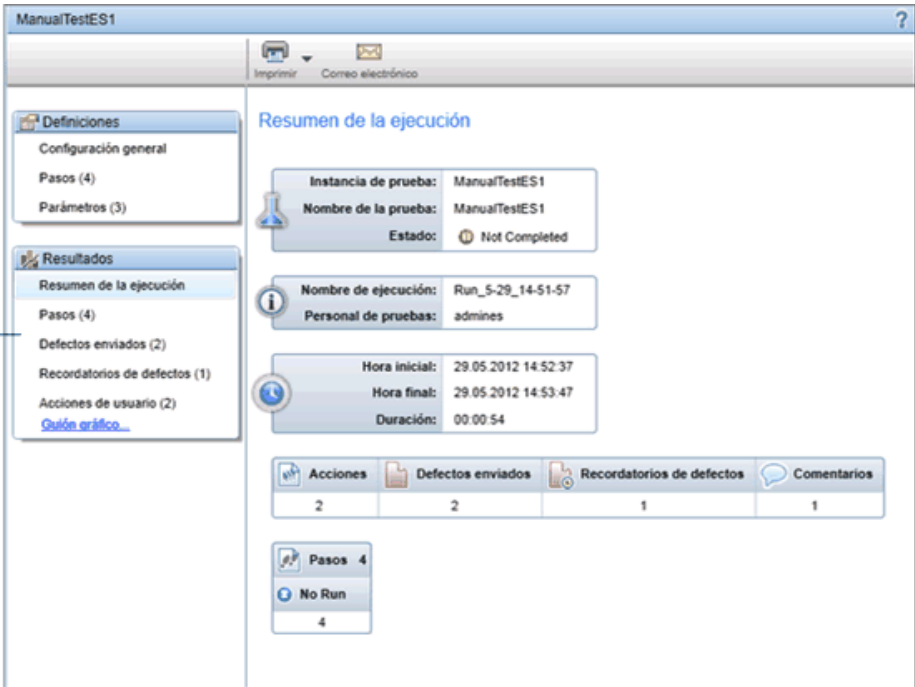
Seleccione una ubicación en el sistema de archivos en donde guardar el archivo PDF. Este archivo incluye información de ejecución, información del estado de los pasos y los detalles de la acción para toda la sesión de ejecución.

Para obtener más información sobre cómo revisar y desplazarse por el guión gráfico, consulte "Ventana Guión gráfico" en la página 232.

## Referencia

### Grupo Resultados

El grupo Resultados se encuentra a la izquierda de la ventana principal.



The screenshot shows the 'ManualTestES1' application window. On the left, a sidebar titled 'Grupo Resultados' contains two main sections: 'Definiciones' (with sub-items: Configuración general, Pasos (4), Parámetros (3)) and 'Resultados' (with sub-items: Resumen de la ejecución, Pasos (4), Defectos enviados (2), Recordatorios de defectos (1), Acciones de usuario (2), and [Quién orificó...](#)). The main area displays the 'Resumen de la ejecución' (Execution Summary) for 'ManualTestES1'. It includes fields for 'Instancia de prueba: ManualTestES1', 'Nombre de la prueba: ManualTestES1', and 'Estado: Not Completed'. Below this, it shows 'Nombre de ejecución: Run\_5-29\_14-51-57' and 'Personal de pruebas: admines'. Further down, it lists 'Hora inicial: 29.05.2012 14:52:37', 'Hora final: 29.05.2012 14:53:47', and 'Duración: 00:00:54'. At the bottom, there are four summary boxes: 'Acciones' (2), 'Defectos enviados' (2), 'Recordatorios de defectos' (1), and 'Comentarios' (1). A 'Pasos 4' section shows 'No Run' with a count of 4.

En este grupo se incluyen las siguientes opciones:

- "Panel Resumen de la ejecución (Grupo Resultados)" en la página 224
- "Pestaña Pasos (Grupo Resultados)" en la página 226
- "Panel Defectos enviados (Grupo Resultados)" en la página 227
- "Panel Recordatorios de defectos (Grupo Resultados)" en la página 228

- ▶ "Panel Acciones de usuario/Cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario" en la página 230
- ▶ "Ventana Guión gráfico" en la página 232

### **Panel Resumen de la ejecución (Grupo Resultados)**


Este panel muestra un resumen de los detalles de la ejecución de la prueba. Puede ver información básica de la ejecución y la prueba, así como un resumen de los pasos y acciones de ésta, y los defectos y comentarios que haya abierto.

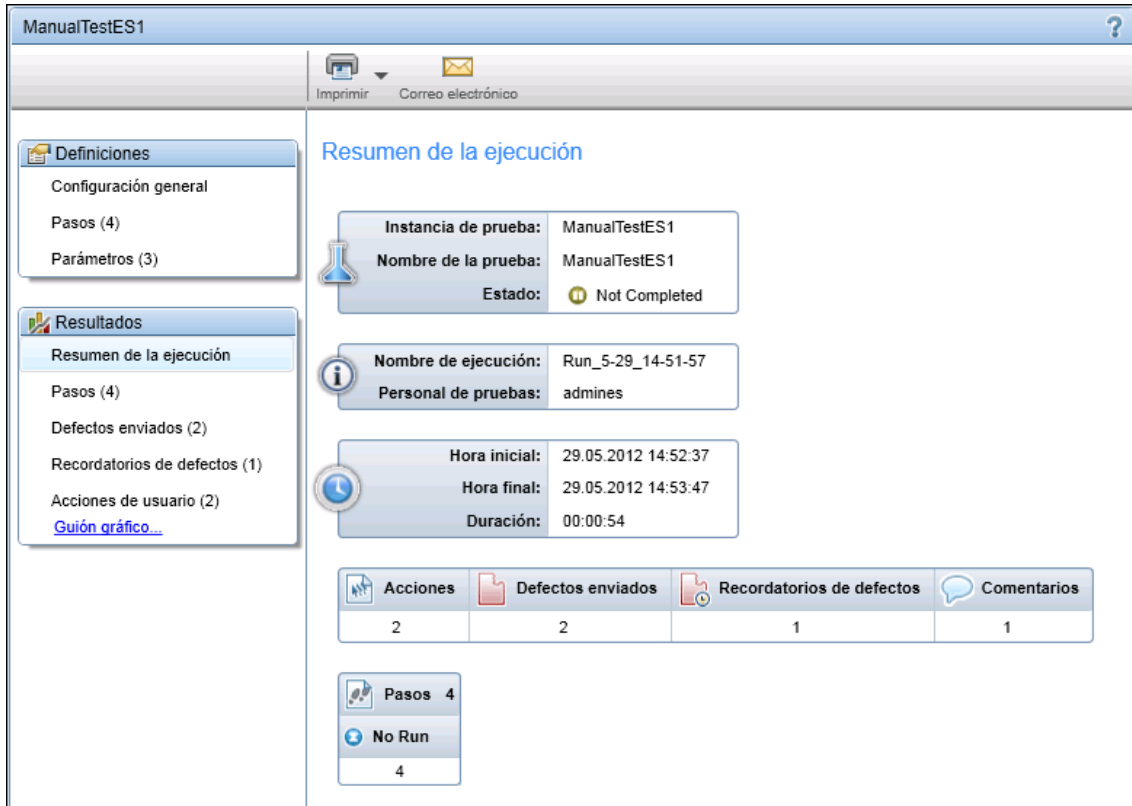
Tareas que se pueden realizar con el panel Resumen de la ejecución:

- ▶ "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219


La siguiente imagen muestra el panel Resumen de la ejecución.



Cierta información de los resultados sólo está disponible para las pruebas ejecutadas en el Modo de energía .



The screenshot shows the 'ManualTestES1' application window. The left sidebar contains two main sections: 'Definiciones' (Definitions) with sub-items 'Configuración general', 'Pasos (4)', and 'Parámetros (3)'; and 'Resultados' (Results) with sub-items 'Resumen de la ejecución', 'Pasos (4)', 'Defectos enviados (2)', 'Recordatorios de defectos (1)', 'Acciones de usuario (2)', and a link 'Guión gráfico...'. The main area is titled 'Resumen de la ejecución' and displays the following information:

- Instancia de prueba:** ManualTestES1
- Nombre de la prueba:** ManualTestES1
- Estado:**  Not Completed
- Nombre de ejecución:** Run\_5-29\_14-51-57
- Personal de pruebas:** admines
- Hora inicial:** 29.05.2012 14:52:37
- Hora final:** 29.05.2012 14:53:47
- Duración:** 00:00:54

Below this information is a summary table:

Acciones	Defectos enviados	Recordatorios de defectos	Comentarios
2	2	1	1

At the bottom, there is a 'Pasos 4' section with a 'No Run' status and a count of 4.

<b>Para acceder</b>	Después de ejecutar una prueba o componente, seleccione el nodo <b>Resultados &gt; Resumen de la ejecución</b> .
---------------------	--

Las descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el panel.

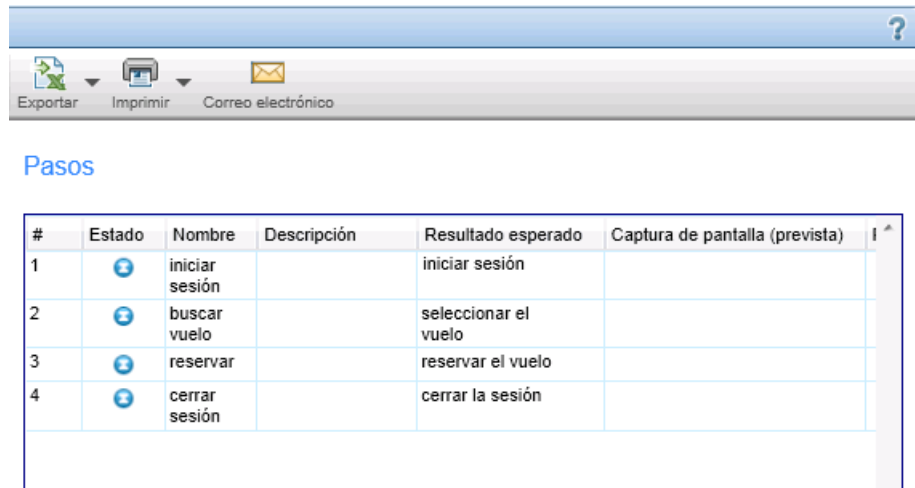
## **Pestaña Pasos (Grupo Resultados)**

Esta pestaña muestra un resumen de los pasos que se hayan realizado en la prueba. También permite exportar, imprimir o enviar por correo electrónico la información de los pasos.

Tareas que se pueden realizar con el panel Pasos:

- "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219

La siguiente imagen muestra la pestaña Pasos.



<b>Para acceder</b>	Después de ejecutar una prueba o componente, seleccione el nodo <b>Resultados &gt; Pasos</b> .
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puede cambiar el tamaño de la ventana de Sprinter y las columnas de la pantalla para ver toda la información.</li> <li>➤ Si se hace doble clic en una miniatura de las columnas <b>Captura de pantalla</b> o <b>Datos adjuntos</b> se abrirán los datos adjuntos en el programa predeterminado de su equipo para ese tipo de archivos.</li> <li>➤ No puede <b>Exportar</b>, <b>Imprimir</b> o <b>Enviar por correo electrónico</b> los pasos en una prueba de proceso empresarial.</li> </ul>

## Panel Defectos enviados (Grupo Resultados)

Este panel muestra un resumen de los defectos que se hayan enviado durante la ejecución de la prueba. Puede también exportar, imprimir o enviar por correo electrónico un resumen de los defectos enviados.

Tareas que se pueden realizar con el panel Defectos enviados:

- "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219

La siguiente imagen muestra el panel Defectos enviados.



<b>Para acceder</b>	Después de ejecutar una prueba o componente, seleccione el nodo <b>Resultados &gt; Defectos enviados</b> .
<b>Información importante</b>	Si se hace clic en el número de <b>Id. del defecto</b> , se abre el cuadro de diálogo Detalles del defecto desde ALM.

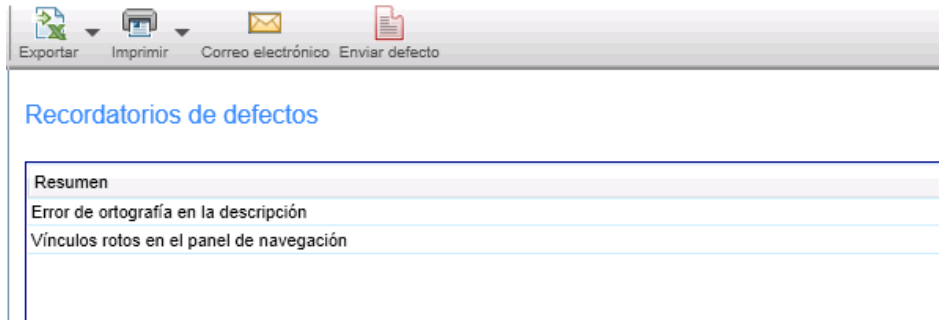
## **Panel Recordatorios de defectos (Grupo Resultados)**

Este panel muestra un resumen de los recordatorios de defectos que se hayan creado durante la ejecución de la prueba. Permite al usuario enviar defectos en función de la información de los recordatorios de defectos y exportarlos, imprimirlos o enviarlos por correo electrónico.

Tareas que se pueden realizar con el panel Recordatorios de defectos:

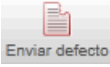
- "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219

La siguiente imagen muestra el panel Recordatorios de defectos.



<b>Para acceder</b>	Después de ejecutar una prueba o componente, seleccione el nodo <b>Resultados &gt; Recordatorios de defectos</b> .
<b>Información importante</b>	Los recordatorios de defectos se descartan cuando suprime una ejecución desde el área Configuración de ejecución, se sustituye una ejecución por una nueva o se cierra Sprinter. Si la ejecución que está cerrando contiene recordatorios de defectos, se mostrará un mensaje de advertencia.

La siguiente tabla proporciona más información para algunos de estos elementos:

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Enviar defecto.</b> Abre el Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes (descrito en la página 204) para incluir automáticamente la información del escenario del defecto.</p> <p>Al crear un defecto desde el panel de recordatorios de defectos, la misma información que está disponible para que la incluya en el defecto, también lo está cuando se abre el defecto durante la ejecución. Puede incluir una captura de pantalla de la aplicación tal y como aparecía para la acción de usuario cuando se creó el recordatorio, y los pasos o acciones de la ejecución de la prueba.</p> <p>Al crear un defecto desde un recordatorio de defectos, se elimina el recordatorio.</p>

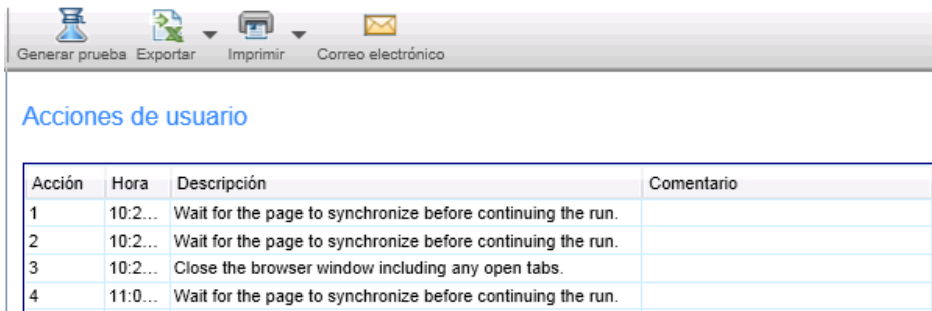
## **Panel Acciones de usuario/Cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario**

Esta área muestra un resumen de las acciones de usuario realizadas durante la ejecución y los comentarios agregados para cada acción. También permite exportar, imprimir o enviar por correo electrónico la información de las acciones de usuario. Este panel también le permite exportar la ejecución a una prueba manual.

Tareas que se pueden realizar con el panel Acciones de usuario/cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario:

- "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219

La siguiente imagen muestra el panel Acciones de usuario.



<b>Para acceder</b>	<p>Realice una de las acciones siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>► Después de ejecutar una prueba, seleccione el nodo <b>Resultados &gt; Acciones de usuario</b>.</li> <li>► Durante una ejecución, seleccione la barra lateral <b>Herramientas &gt; botón Mostrar acciones del usuario</b>.</li> </ul>
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>► El cuadro de diálogo Resumen de acciones de usuario muestra la información de acción de usuario durante la ejecución de una prueba. Contiene la mayor parte de la información y funcionalidad que el panel Acciones de usuario.</li> <li>► Las acciones de usuario están registradas sólo en el Modo de energía.</li> </ul>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Generar prueba</b>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Generar prueba, que le permite exportar todas las acciones del usuario como pasos de prueba en una nueva prueba manual. Puede agregar detalles de la prueba, dar formato y editar los pasos, así como guardar la nueva prueba en ALM. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Generar prueba" en la página 184.</p> <p><b>Nota:</b> Esta opción solo está disponible al final de la sesión de ejecución.</p>
<b>Exportar</b>	<p>Le permite exportar todas las acciones de usuario a una hoja de cálculo externa. Puede modificar los datos del archivo externo y después usar la opción Importar pasos en la pestaña Pasos del modo Plan.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Exportar a Excel</b></li> <li>➤ <b>Exportar a CSV</b></li> </ul>
<b>Imprimir</b>	<p>Imprime la lista de acciones del usuario.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Imprimir</b></li> <li>➤ <b>Vista previa de impresión</b></li> </ul>
<b>Correo electrónico</b>	<p>Le permite enviar por correo electrónico la lista de acciones del usuario con un dato adjunto. Se debe instalar un cliente de correo predeterminado en el equipo de Sprinter.</p> <p><b>Nota:</b> En Windows Vista o XP, debe instalar el Visor de XPS para poder consultar el informe adjunto al correo electrónico. Este visor está disponible en el sitio web de Microsoft.</p>

Elementos de la IU	Descripción
<b>Acciones de usuario</b>	Una lista de acciones de usuario realizadas durante la sesión de ejecución. Está disponible la información siguiente para cada acción de usuario: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Acción</b></li><li>➤ <b>Hora</b></li><li>➤ <b>Descripción</b></li><li>➤ <b>Comentario</b></li></ul>

## **Ventana Guión gráfico**

Esta ventana muestra la información para cada acción de usuario de la ejecución. Puede:

- Ver la descripción de cada acción de usuario.
- Ver los defectos enviados, los recordatorios de defectos, los comentarios y las diferencias que se han encontrado en cada acción.
- Filtrar las acciones mostradas.
- Exportar el guión gráfico a un archivo PDF o Microsoft Word.

---

**Nota:** Puede ver el Guión gráfico, en los Resultados de ejecución, al final de la ejecución de una prueba o durante ésta desde la Barra lateral Herramientas.

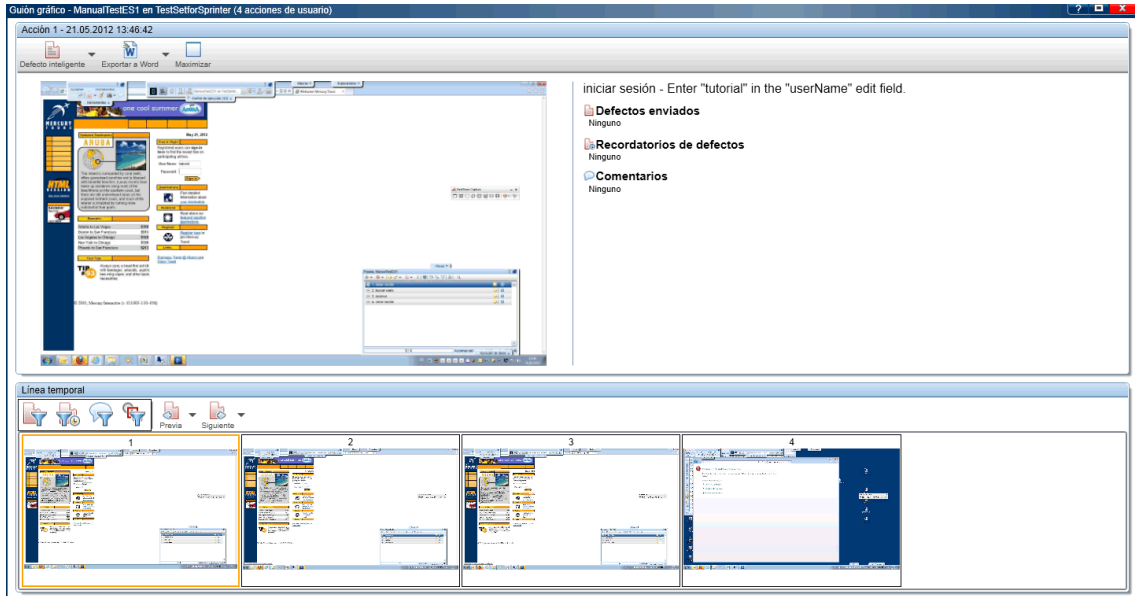
---



Tareas que se pueden realizar con el Guión gráfico:

- "Cómo revisar los resultados de ejecución" en la página 219





La siguiente imagen muestra el panel Guión gráfico.







<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Realice una de las acciones siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>► Durante una ejecución, haga clic en la barra lateral <b>Herramientas &gt; Guión gráfico</b>.</li> <li>► Seleccione el nodo <b>Resultados &gt; Guión gráfico</b>.</li> <li>► Haga clic con el botón secundario en la lista <b>Ejecuciones de prueba</b> y seleccione <b>Mostrar todas las ejecuciones</b>. Se abre el <b>Prueba &lt;nombre de la prueba&gt;: Cuadro de diálogo Todas las ejecuciones</b>. Haga clic en el botón <b>Guión gráfico</b>.</li> </ul>
<p><b>Información importante</b></p>	<p>Puede que algunas acciones no se correspondan con la captura de pantalla. Las capturas de pantalla se guardan por cada acción, en función de la configuración en el Panel Configuración de ejecución (cuadro de diálogo Configuración) (descrito en la página 69).</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
<b>Defecto inteligente</b>	<p>Permite enviar un defecto a ALM.</p> <p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Defecto inteligente.</b> (Valor predeterminado) Abre el Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes (descrito en la página 204), que permite al usuario incluir la información de escenario generada automáticamente en la descripción del defecto. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes" en la página 204.</li> <li>▶ <b>Nuevo defecto.</b> Abre el cuadro de diálogo Nuevo defecto de ALM, que permite enviar manualmente un defecto a ALM.</li> </ul> <p>Al crear un defecto desde el Guión gráfico, la misma información que está disponible para que la incluya en el defecto, lo está cuando se abre el defecto durante la ejecución. Puede incluir una captura de pantalla de la aplicación durante la acción de usuario y una lista de los pasos o acciones de la ejecución de prueba.</p>
<b>Exportar a Word</b>	<p>Un menú desplegable con el que puede exportar el guion gráfico a un archivo Word o PDF. Este archivo contiene el resumen de la ejecución, el estado del paso y la información del defecto para la sesión de ejecución.</p>
<b>Maximizar/ Minimizar</b>	<p>Amplía o reduce la captura de pantalla seleccionada en la Línea temporal.</p>
<Captura de pantalla Acción>	<p>Muestra una captura de pantalla de la acción seleccionada en la Línea temporal.</p>

Elementos de la IU	Descripción
<Detalles de la acción>	<p>Muestra lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Una descripción de la acción de usuario.</li> <li>▶ <b>Defectos.</b> Todos los defectos enviados a ALM para la acción. Si se hace clic en el vínculo de un defecto, se abre el cuadro de diálogo Detalles del defecto desde ALM.</li> <li>▶ <b>Recordatorios de defectos.</b> Una lista de los recordatorios de defectos que haya creado para la acción. Haga clic en <b>Defecto nuevo</b> para abrir el Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes para incluir automáticamente la información de escenario del defecto.</li> <li>▶ <b>Comentarios.</b> Una lista de los comentarios que haya agregado a la acción.</li> <li>▶ <b>Diferencias.</b> Una lista de todas las diferencias encontradas para la acción. Haga clic en <b>Mostrar</b> para abrir el Visor de diferencias.</li> </ul> <p>El Visor de diferencias muestra los detalles de las diferencias y las reglas que haya creado para la acción. También puede abrir un defecto nuevo desde el Visor de diferencias.</p>
Línea temporal	<p>Muestra una vista en miniatura de cada acción de la ejecución. Cada miniatura contiene cualquiera de los siguientes iconos indicando los detalles de la acción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶  Se ha enviado un defecto para esta acción.</li> <li>▶  Se ha creado un recordatorio de defecto para esta acción.</li> <li>▶  Se ha agregado un comentario a esta acción.</li> <li>▶  Se han encontrado diferencias para esta acción.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
<p>&lt;Opciones de filtrado de la Línea temporal&gt;</p>	<p>La Línea temporal contiene los siguientes botones de filtro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Filtrar defectos</b></li> <li>➤  <b>Filtrar recordatorios de defectos</b></li> <li>➤  <b>Filtrar comentarios</b></li> <li>➤  <b>Filtrar diferencias</b></li> </ul> <p>Cuando se hace clic en un botón de filtro, la Línea temporal muestra sólo aquellas acciones que contienen el elemento de filtro seleccionado. Vuelva a hacer clic en el botón de filtro para desactivarlo.</p>
<p>&lt;Botones de navegación de la Línea temporal&gt;</p>	<p>La Línea temporal contiene los siguientes botones de navegación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Previa.</b> Retrocede la Línea temporal un defecto hacia atrás.</li> <li>➤  <b>Siguiente.</b> Avanza la Línea temporal un defecto hacia delante.</li> </ul> <p>Si filtra la Línea temporal, los botones <b>Anterior</b> y <b>Siguiente</b> permiten avanzar a la acción siguiente o retroceder a la acción anterior de la lista de acciones filtradas.</p> <p>También puede filtrar sólo el comportamiento <b>Anterior</b> y <b>Siguiente</b> mediante las opciones desplegadas que se encuentran bajo estos botones.</p> <p>Estas opciones desplegadas controlan la funcionalidad de los botones Anterior y Siguiente, pero no filtran la Línea temporal.</p> <p>Cuando se selecciona una opción desplegable en un botón, la misma opción se selecciona automáticamente en otro botón, y los botones <b>Anterior</b> y <b>Siguiente</b> permiten avanzar a la acción siguiente o retroceder a la acción anterior que contenga la opción seleccionada.</p>

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶  Defecto anterior/Defecto siguiente</li> <li>▶  Recordatorio de defectos anterior/ Recordatorio de defectos siguiente</li> <li>▶  Comentario anterior/Comentario siguiente</li> <li>▶  Diferencia anterior/Diferencia siguiente</li> </ul>




# 7

---

## Modo de energía

---

A lo largo de esta guía, las descripciones de funciones que solo estén disponibles en el Modo de energía se identificarán con el icono del Modo de energía  .

---

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- Información general del Modo de energía en la página 240

### Tareas

- Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía en la página 245

### Referencia

- Grupo Modo de energía en la página 248
- Panel Aplicación (Grupo Modo de energía) en la página 251

**Resolución de problemas y limitaciones** en la página 262

---

---

## Conceptos

---

---

### Información general del Modo de energía

Cuando se ejecuta una prueba en el Modo de energía, Sprinter reconoce la pantalla de la aplicación e identifica los objetos. Esta información permite a Sprinter rastrear su actividad durante la ejecución de la prueba. También permite a Sprinter ayudarlo a realizar algunas de las acciones de usuario en su aplicación.

Con esta información, Sprinter puede:

- ▶ Crear y ejecutar macros para permitir que Sprinter realice un conjunto de acciones en la aplicación.
- ▶ Introducir datos automáticamente en los campos de la aplicación.
- ▶ Replicar las acciones de usuario en varias máquinas.
- ▶ Buscar posibles defectos en la aplicación.
- ▶ Mantener un registro de las acciones de usuario. Agregar comentarios y recordatorios a las acciones de usuario registradas en la ejecución, para revisarlas posteriormente.
- ▶ Mantener un registro de los defectos que haya enviado para cada acción.
- ▶ Incluir automáticamente la lista de pasos o acciones de usuario en cualquier defecto que envíe para crear un escenario de defectos.

Para que Sprinter sea capaz de reconocer la pantalla de la aplicación, es necesario definir la aplicación que se va a probar.

Para obtener más información, consulte:

- ▶ "Aplicaciones" en la página 241
- ▶ "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245



Cuando ejecute una prueba en el Modo de energía, puede realizar las siguientes tareas:

- "Cómo inyectar datos en la aplicación" en la página 273
- "Cómo grabar y ejecutar macros" en la página 287
- "Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos" en la página 338
- "Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos" en la página 301

Para obtener más información, consulte "Ejecución de pruebas en Modo de energía" en la página 185.

## **Aplicaciones**

Para trabajar con las funciones del Modo de energía, debe definir la aplicación que se va a probar. Esta acción permitirá al Modo de energía ejecutar funciones avanzadas como inyección de datos y macros en la aplicación.

Muchas opciones del Modo de energía se asocian con su aplicación específica.

Dado que definirá la aplicación para la prueba, todas las pruebas que tengan la misma aplicación definida compartirán la misma configuración de Modo de energía. Esto permite ahorrar tiempo a la hora de volver a definir estas configuraciones para cada una de las pruebas.

---

**Nota:** También puede definir aplicaciones en el modo Plan, al crear nuevas pruebas o componentes. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Seleccionar aplicación" en la página 117.

---

**Ejemplo:**

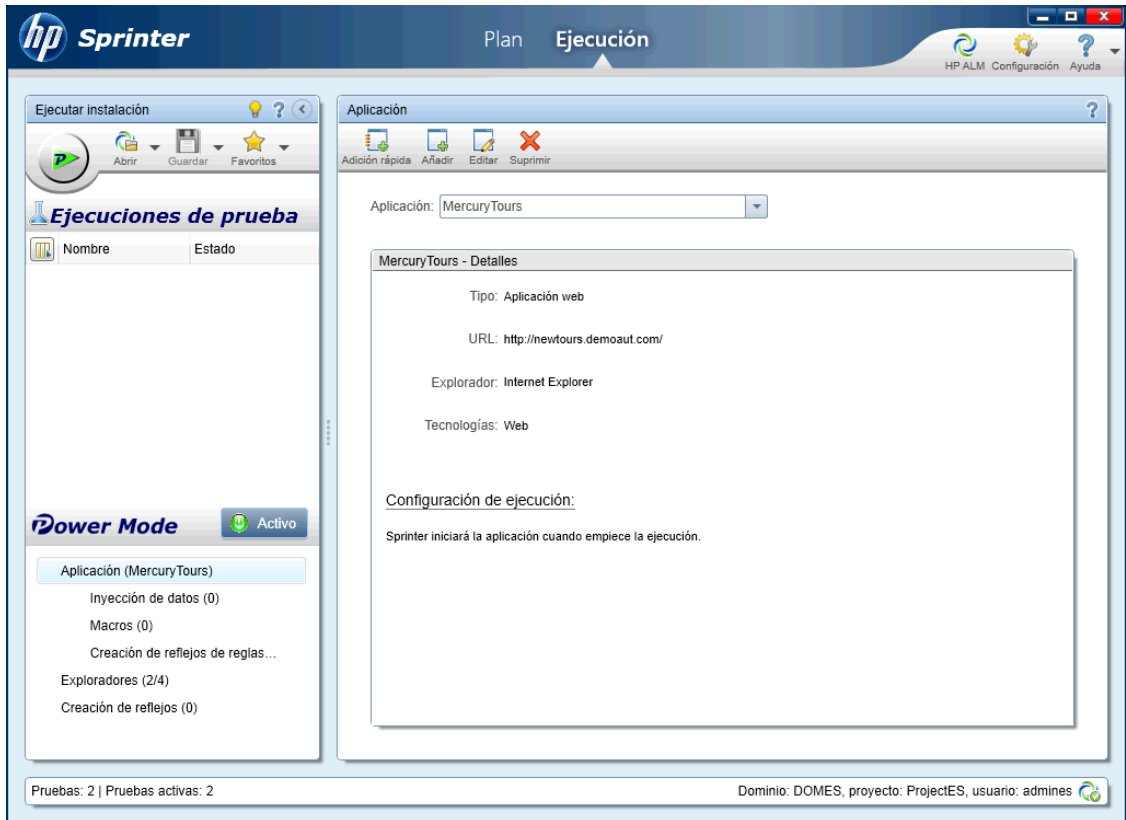
Imagine que va a probar una aplicación bancaria. Cree una prueba y defina la aplicación con el nombre `My_Banking_App`. Durante la prueba, grabe una macro en la página de inicio de sesión y guárdela con el nombre `Login_Macro`. Sprinter recuerda que la macro `Login_Macro` se grabó para la aplicación `My_Banking_App`.

En el futuro, cada vez que ejecute una prueba con `My_Banking_App` definida como su aplicación, la macro `Login_Macro` estará disponible para ésta.

La siguiente información se asocia con la aplicación de la prueba:

- Conjuntos de inyección de datos
- Macros
- Reglas (para usarlas con la creación de reflejos)

Al definir una aplicación, se proporciona a Sprinter un nombre lógico para ésta. El Modo de energía asocia la información con este nombre lógico. El nombre lógico se muestra junto al nodo Aplicación en el Grupo Modo de energía (descrito en la página 248) y en el Panel Aplicación (Grupo Modo de energía) (descrito en la página 251).



Puede que desee crear más de una versión de una aplicación con distintos nombres lógicos y asociar la información específica con cada versión.

**Ejemplo:**

Imagine que está probando una aplicación bancaria con varias versiones para distintos idiomas. Cada versión de la aplicación real se llama Banking. Puede definir varias aplicaciones bancarias para las pruebas y proporcionar a cada una un nombre lógico y válido como Banking\_español y Banking\_francés.

Puede asociar posteriormente otra información con cada versión de la aplicación. Por ejemplo, los conjuntos de datos en español con la aplicación Banking\_español y los conjuntos de datos en francés con la aplicación Banking\_francés.

Siempre que ejecute una prueba con Banking\_español como la aplicación definida, estarán disponibles los conjuntos de datos en español. Siempre que ejecute una prueba con Banking\_francés como la aplicación definida, estarán disponibles los conjuntos de datos en francés.

Para obtener información sobre cómo configurar las funciones del Modo de energía, consulte "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245.

Para obtener más información sobre cómo Sprinter mantiene la información de aplicaciones y qué funciones están asociadas con la aplicación definida, consulte "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48.

---

---

## Tareas

---

---

### **Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía**

Los siguientes pasos describen cómo preparar una prueba para ejecutarla usando las funciones avanzadas disponibles con el Modo de energía.

- Esta tarea considera que ya sabe cómo ejecutar una prueba en Sprinter. Para obtener más información, consulte "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.
- Esta tarea no incluye información sobre cómo preparar una prueba para ejecutarla con la creación de reflejos. Para obtener información sobre cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos, consulte "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335.
- Esta tarea no incluye información sobre cómo configurar los ajustes del explorador. Para obtener más información, consulte "Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos" en la página 301.


Para obtener información sobre las funciones del Modo de energía, consulte "Ejecución de pruebas en Modo de energía" en la página 185.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Activación del Modo de energía para la prueba" en la página 246
- "Configuración de la aplicación para la prueba" en la página 246
- "Configuración de la inyección de datos" en la página 246
- "Revisión de macros para la aplicación" en la página 247
- "Resultados" en la página 247

## Activación del Modo de energía para la prueba



Haga clic en el botón **Modo de energía** del grupo Modo de energía. El botón **Modo de energía** se pone verde y aparece **ACT.**, el botón **Ejecutar** muestra el icono Modo de energía  y se muestran los nodos del grupo Modo de energía.

## Configuración de la aplicación para la prueba

Se debe configurar una aplicación para que la prueba la ejecute con el Modo de energía.

Haga clic en el nodo **Aplicación** del grupo **Modo de energía** y use las opciones del panel Aplicación para configurarla.

Para obtener información sobre el trabajo en el panel Aplicación, consulte "Panel Aplicación (Grupo Modo de energía)" en la página 251.

## Configuración de la inyección de datos

### 1 Creación de un conjunto de datos.

Para usar la inyección de datos, primero debe crear un conjunto de datos en formato **.xls**, **.xlsx** o **.csv**. Para obtener más información sobre cómo formatear un conjunto de datos, consulte "Pautas de creación de conjuntos de inyección de datos" en la página 271.

Una vez que haya creado un conjunto de datos puede almacenarlo en el sistema de archivos o en ALM. Para almacenar los conjuntos de datos en ALM, cárguelos en la carpeta **Recursos** para el proyecto. Para obtener más información sobre cómo cargar recursos, consulte la *Guía del usuario de HP Administración del ciclo de vida de la aplicación*.

---

**Nota:** Sprinter almacena la información de usuario en la carpeta **Sprinter** de la carpeta **Recursos**. Se recomienda que no la modifique.

---

## 2 Asociación del conjunto de datos con la aplicación.

Una vez que haya creado el conjunto de datos, asócielo con la aplicación en el panel **Inyección de datos** del Explorador de pruebas. Para obtener más información, consulte "Panel Inyección de datos (grupo Modo de energía)" en la página 275.

Los datos se pueden introducir automáticamente en formularios únicamente en la aplicación que haya sido definida en el Panel Aplicación (Grupo Modo de energía). Para obtener más información, consulte "Panel Aplicación (Grupo Modo de energía)" en la página 251.

## 3 Definición de los campos que se desean inyectar y el orden de inyección: opcional

Si desea usar todos los campos del conjunto de datos, en el orden en que aparecen, puede saltarse este paso.

Haga clic en el botón **Personalizar campos** del panel **Inyección de datos** para definir qué campos desea introducir automáticamente en la aplicación y el orden en el que se deben introducir. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Personalizar campos" en la página 279.

## Revisión de macros para la aplicación

Si ya ha definido las macros para esta aplicación, haga clic en el nodo Macros para revisar, editar y eliminar las Macros asociadas con ésta.

Para obtener más información, consulte "Panel Macros (grupo Modo de energía)" en la página 289.

## Resultados

Ahora está preparado para ejecutar una prueba en Modo de energía, tal y como se describe en "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.

---

---

## Referencia

---

---

### Grupo Modo de energía

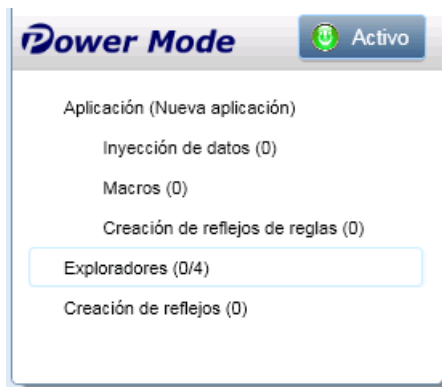
El grupo Modo de energía permite activar y desactivar el Modo de energía. Al activar el Modo de energía y seleccionar uno de los nodos del grupo Modo de energía, el panel derecho muestra la configuración para ese nodo.

Para obtener información sobre las funciones disponibles en el Modo de energía, consulte "Ejecución de pruebas en Modo de energía" en la página 185.

Tareas que se pueden realizar con el grupo Modo de energía:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245
- "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335

La imagen siguiente muestra el grupo Modo de energía.



<b>Para acceder</b>	En el <b>Modo de energía</b> , haga clic en el botón <b>Activo</b> .
<b>Información importante</b>	Debe definir una aplicación para que la prueba se ejecute en el Modo de energía.



El grupo Modo de energía contiene los siguientes nodos:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Aplicación</b>	<p>Define la aplicación que se desea probar.</p> <p>La aplicación definida por la prueba se muestra entre paréntesis en el nodo Aplicación.</p> <p>Para obtener más información, consulte "Panel Aplicación (Grupo Modo de energía)" en la página 251.</p>
<b>Inyección de datos</b>	<p>Define los conjuntos de datos que desea usar con la función de inyección de datos.</p> <p>El número de conjuntos de datos definidos para usarlos con la aplicación se muestra entre paréntesis en el nodo Inyección de datos.</p> <p>Para obtener más información, consulte "Panel Inyección de datos (grupo Modo de energía)" en la página 275.</p>
<b>Macros</b>	<p>Muestra las macros que están asociadas con la aplicación definida.</p> <p>El número de macros definidas para usarlas con la aplicación se muestra entre paréntesis en el nodo Macros.</p> <p>Para obtener más información, consulte "Panel Macros (grupo Modo de energía)" en la página 289.</p>
<b>Reglas de creación de reflejos</b>	<p>Muestra las reglas que están asociadas con la aplicación definida.</p> <p>El número de reglas definidas para usarlas con la aplicación se muestra entre paréntesis en el nodo Reglas.</p> <p>Para obtener más información, consulte "Panel Reglas de creación de reflejos (grupo Modo de energía)" en la página 359.</p>

<b>Elementos de la IU</b>	<b>Descripción</b>
<b>Exploradores</b>	<p>Define la configuración de cada explorador que desea usar durante la ejecución.</p> <p>Puede explorar la aplicación en busca de errores ortográficos, errores estándares web (solo aplicaciones web), vínculos rotos y errores de localización. Para obtener más información, consulte "Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador" en la página 307.</p>
<b>Creación de reflejos</b>	<p>Define las máquinas secundarias en las que desea replicar las acciones que realice durante la ejecución.</p> <p>El número de máquinas secundarias definidas para la aplicación se muestra entre paréntesis en el nodo Creación de reflejos. Para obtener más información, consulte "Panel Creación de reflejos (grupo Modo de energía)" en la página 348.</p>

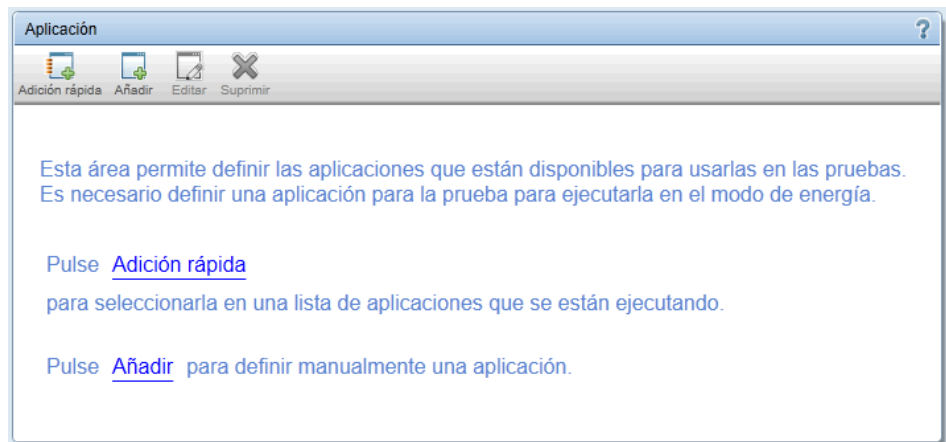
## Panel Aplicación (Grupo Modo de energía)

Este panel permite definir o seleccionar la aplicación que usará la prueba. También puede agregar, editar o eliminar las aplicaciones que existen.

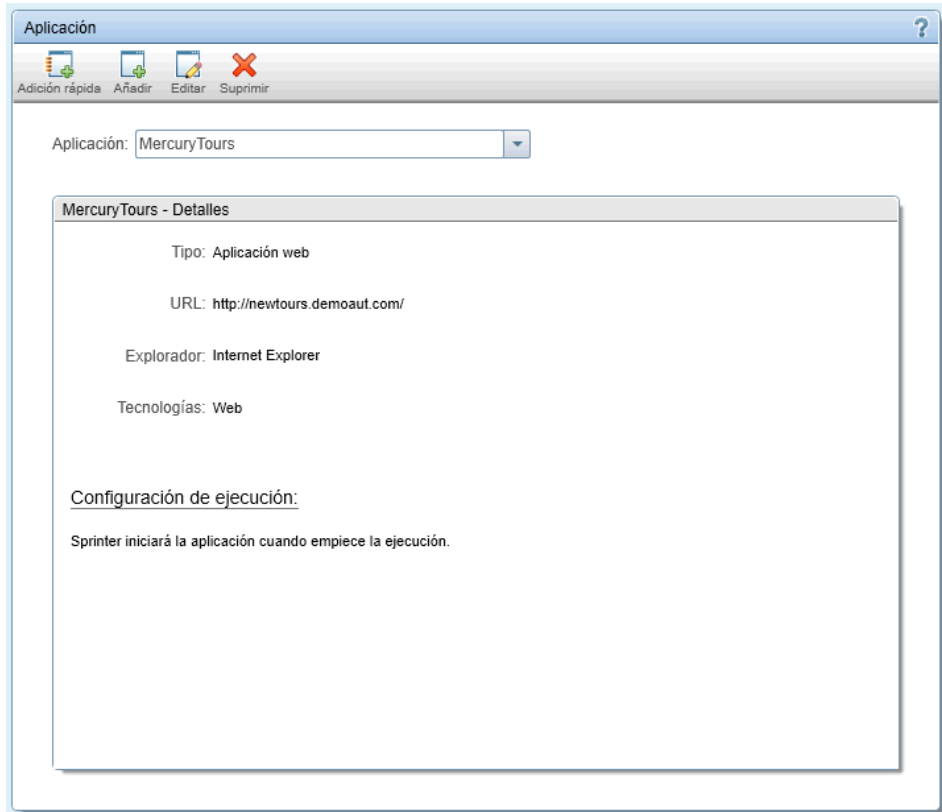
Tareas que se pueden realizar con el panel Aplicación:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245

La siguiente imagen muestra el panel Aplicación cuando no se han definido previamente las aplicaciones.







La siguiente imagen muestra el panel Aplicación cuando las aplicaciones se han definido previamente.



<b>Para acceder</b>	Seleccione el grupo <b>Modo de energía &gt; nodo Aplicación</b> .
<b>Información importante</b>	Para obtener información sobre cómo Sprinter mantiene la lista de aplicaciones, consulte "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48.
<b>Consulte también</b>	"Aplicaciones" en la página 241

El panel Aplicación contiene los siguientes elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Description
 <p>Adición rápida</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Adición rápida de aplicaciones (descrito en la página 254), que permite agregar una aplicación a la lista de aplicaciones que se están ejecutando.</p>
 <p>Añadir</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación (descrito en la página 256), que permite definir manualmente otra aplicación para agregarla a la lista de aplicaciones.</p>
 <p>Editar</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación (descrito en la página 256), que permite editar los detalles de aplicación para la aplicación seleccionada en la lista de aplicaciones.</p>
 <p>Suprimir</p>	<p>Elimina la aplicación seleccionada de la lista de aplicaciones.</p>
<p><b>Aplicación</b></p>	<p>La lista de aplicaciones disponibles (cuando se definen las aplicaciones). Use los botones <b>Adición rápida</b>, <b>Añadir</b>, <b>Editar</b> y <b>Suprimir</b> para gestionar la lista de aplicaciones.</p> <p>Para usar una aplicación definida previamente, introduzca los primeros caracteres del nombre y después selecciónela en la lista que se muestra.</p> <p>Para obtener información sobre cómo Sprinter mantiene la lista de aplicaciones, consulte "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48.</p>
<p><b>Área de detalles de la aplicación</b></p>	<p>Muestra la información sobre la aplicación que se ha seleccionado en la lista Aplicación (cuando se han definido aplicaciones). Haga clic en el botón <b>Editar</b> para abrir el Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación (descrito en la página 256) y editar estos detalles.</p>

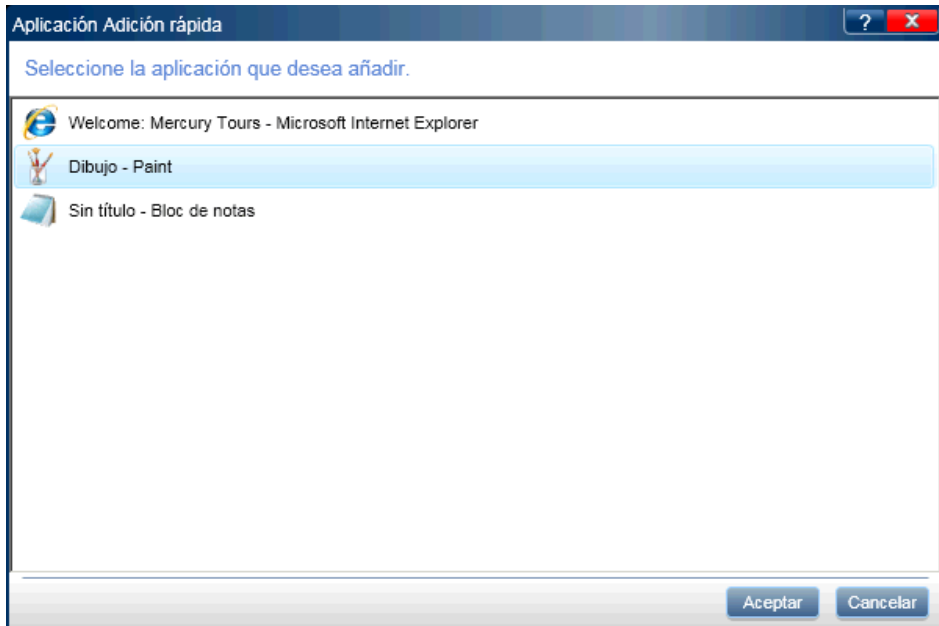
## **Cuadro de diálogo Adición rápida de aplicaciones**

Este cuadro de diálogo permite al usuario agregar una nueva aplicación a la lista de aplicaciones seleccionándola de una lista de aplicaciones que se están ejecutando.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Adición rápida de aplicaciones:

- ▶ "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77
- ▶ "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Adición rápida de aplicaciones.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>En modo Plan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cree o abra una prueba o componente.</li> <li>➤ En el panel de la derecha, seleccione la pestaña <b>Pasos</b>.</li> <li>➤ Expanda el botón <b>Captura de pasos</b> y elija <b>Seleccionar una aplicación</b>.</li> <li>➤ Haga clic en el botón <b>Adición rápida</b>.</li> </ul> <p><b>En modo Ejecución:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seleccione el grupo <b>Modo de energía &gt; nodo Aplicación &gt; botón Adición rápida</b>.</li> </ul>
<p><b>Información importante</b></p>	<p><b>Los detalles de la aplicación se introducirán automáticamente.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Para cambiar los detalles de la aplicación, abra el <b>Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación</b> (grupo <b>Modo de energía &gt;nodo Aplicación</b>. Seleccione la aplicación de la lista de aplicaciones y haga clic en el botón <b>Editar</b>.)</li> <li>➤ La opción Adición automática no introducirá automáticamente la URL de aplicaciones web en el campo URL. Deberá introducir la información de la URL manualmente en el <b>Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación</b>.</li> </ul> <p><b>La opción selecciona automáticamente la tecnología usada al desarrollar la aplicación que se está probando.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Es necesario que compruebe que se ha seleccionado toda la tecnología usada para desarrollar la aplicación.</li> <li>➤ Cierta tecnología depende de otra para poder ejecutarse. Algunas de estas dependencias se seleccionan y deshabilitan automáticamente en la lista Tecnologías.</li> <li>➤ La opción Web se selecciona de manera predeterminada para las aplicaciones web.</li> </ul>

	<p><b>Para las aplicaciones de escritorio que usan ActiveX y aplicaciones web:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Sprinter sólo puede trabajar con estas aplicaciones si se inician al comienzo de la ejecución. Sprinter se configura de manera predeterminada para que inicie estas aplicaciones cuando empieza la ejecución.</li></ul> <p><b>Para las aplicaciones de escritorio que no usen ActiveX:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Sprinter puede trabajar con estas aplicaciones si ya se estaban ejecutando al comienzo de la ejecución. Sprinter se configura de manera predeterminada para que no inicie estas aplicaciones cuando empieza la ejecución.</li></ul>
--	---

### **Cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación**

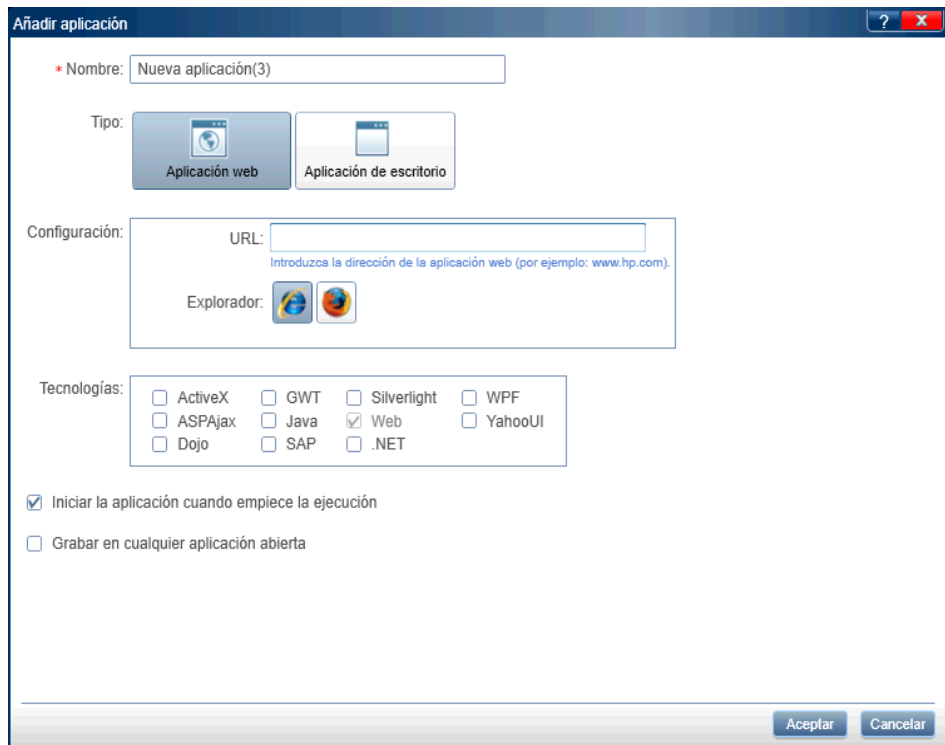
Este cuadro de diálogo permite definir o modificar la configuración de la aplicación.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Añadir/Editar aplicación:

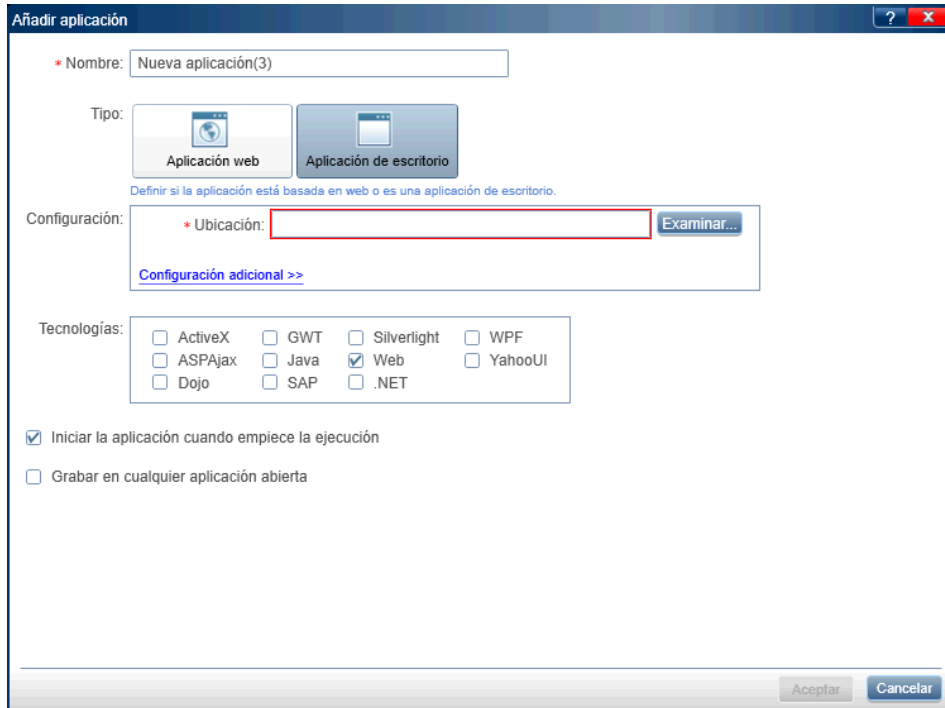
- ▶ "Cómo crear una prueba o un componente" en la página 77
- ▶ "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245



Cuando seleccione el botón **Aplicación web**, el área **Configuración** permitirá establecer las opciones específicas para las aplicaciones de escritorio.



Cuando seleccione el botón **Aplicación de escritorio**, el área **Configuración** permitirá establecer las opciones específicas para las aplicaciones de escritorio.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>En modo Plan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Cree o abra una prueba o componente.</li> <li>▶ En el panel de la derecha, seleccione la pestaña <b>Pasos</b>.</li> <li>▶ Expanda el botón <b>Captura de pasos</b> y elija <b>Seleccionar aplicación</b>.</li> <li>▶ Haga clic en el botón <b>Añadir</b> o <b>Editar</b>.</li> </ul> <p><b>En modo Ejecución:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Seleccione el grupo <b>Modo de energía &gt; nodo Aplicación &gt; botón Añadir</b> o <b>Editar</b>.</li> </ul>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>"Aplicaciones" en la página 241</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Nombre</b>	<p>El nombre de la aplicación que desea ejecutar en la prueba. Puede proporcionar a la aplicación cualquier nombre que le ayude a describir la aplicación.</p> <p>Por ejemplo, podría usar un nombre que identifique la aplicación como la versión de idioma extranjero de una aplicación, como <i>Mi aplicación: español</i>.</p>
<b>Tipo</b>	<p><b>Aplicación web.</b> Seleccione este botón si desea definir una aplicación web.</p> <p><b>Aplicación de escritorio.</b> Seleccione este botón si desea definir una aplicación de escritorio.</p>
<b>Configuración (cuando se defina una aplicación web)</b>	<p><b>URL.</b> La dirección URL de la aplicación web que va a definir.</p> <p><b>Navegador.</b> El navegador en el que desea ejecutar la aplicación web. Para ver la lista de versiones del navegador compatibles, consulte Léame de <i>HP Sprinter</i>.</p>
<b>Configuración (cuando se define una aplicación de escritorio)</b>	<p><b>Ubicación.</b> La ruta a la aplicación de escritorio.</p> <p>Configuración adicional:</p> <p><b>Parámetros.</b> Los parámetros que desee que SprinterSprinter use cuando inicie la aplicación.</p> <p><b>Carpeta de trabajo.</b> La carpeta de trabajo para la aplicación de escritorio. La aplicación usa la carpeta de trabajo para buscar archivos relacionados. Si no se especifica una carpeta de trabajo, se usará la carpeta ejecutable de la aplicación.</p>

Elementos de la IU	Descripción
<p><b>Tecnologías</b></p>	<p>La tecnología usada para desarrollar la aplicación que se está probando.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Para que el Modo de energía funcione, debe comprobar que se ha seleccionado toda la tecnología usada para desarrollar la aplicación. Consulte a los desarrolladores de la aplicación si no está seguro de la tecnología que se debe seleccionar. Cierta tecnología depende de otra para poder ejecutarse. Algunas de estas dependencias se seleccionan y deshabilitan automáticamente en la lista Tecnologías.</li> <li>▶ Para obtener un rendimiento más adecuado se recomienda no seleccionar la tecnología innecesaria.</li> <li>▶ La opción Web se selecciona de manera predeterminada para las aplicaciones web.</li> <li>▶ Puede usar los paquetes de extensibilidad web desarrollados para QuickTest para permitir que el Modo de energía admita objetos que no son compatibles cuando están integrados. Para obtener más información, consulte "Uso de los Web paquetes de extensibilidad" en la página 395.</li> <li>▶ Para obtener información sobre la solución de problemas y limitaciones de SAP GUI para Windows, consulte "SAP GUI para WindowsAplicaciones" en la página 264.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
<p><b>Iniciar la aplicación cuando empiece la ejecución</b></p>	<p>Indica a Sprinter que inicie automáticamente la aplicación cuando empiece la ejecución.</p> <p>Se recomienda que configure Sprinter para que inicie la aplicación cuando empiece la ejecución o deberá iniciar la aplicación manualmente después de haber empezado la ejecución.</p> <p>Para las aplicaciones de escritorio que usan Java, ActiveX y aplicaciones web:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Sprinter únicamente funciona con estas aplicaciones si se inician cuando comienza la ejecución.</li> <li>▶ Si no configura Sprinter para que inicie la aplicación cuando empiece la ejecución, deberá iniciar la aplicación manualmente después de haber empezado la ejecución.</li> <li>▶ Sprinter funcionará con cualquier aplicación Java que se haya iniciado cuando empiece la ejecución o después de que ésta haya empezado.</li> </ul> <p>Para las aplicaciones de escritorio que no usen ActiveX:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Sprinter puede trabajar con estas aplicaciones que ya se estaban ejecutando antes de empezar la ejecución. Sprinter se configura de manera predeterminada para que no inicie estas aplicaciones cuando empiece la ejecución.</li> </ul>
<p><b>Grabar en cualquier aplicación abierta</b></p>	<p>Indica a Sprinter que grabe las acciones de usuario en cualquier aplicación abierta y no solo en la aplicación definida en el cuadro de diálogo Agregar aplicación. Esto puede ser útil cuando la prueba implica el uso de más de una aplicación y se desea grabar las acciones de usuario para todas las aplicaciones.</p> <p>Si se selecciona esta opción puede afectar al rendimiento.</p>

## Resolución de problemas y limitaciones

En esta sección se describen la resolución de problemas y las limitaciones para Modo de energía.

### Limitaciones generales

- ▶ Al trabajar con Modo de energía, no debería tener más de una instancia abierta de la aplicación que está probando en cualquier equipo de la ejecución.
- ▶ Las aplicaciones que tienen un modo oculto no aparecerán en la lista de aplicaciones, si se ocultaron cuando abrió el cuadro de diálogo **Adición rápida de aplicaciones**.
- ▶ Si no tiene instalado Excel 2007 en el equipo, debe tener instalado el controlador del sistema de Office 2007 para trabajar con los conjuntos de datos en formato **.xlsx**. El controlador para 2007 Office System se puede descargar en <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?displaylang=en&id=23734>.
- ▶ Los nombres de aplicación no pueden contener los caracteres siguientes:  
\\ : \* ? " < > | ' % ! { }

**Solución alternativa:** Suprima los caracteres del nombre de la aplicación en Sprinter para permitir la ejecución de la prueba.

- ▶ Se recomienda que cuando trabaje con Modo de energía, configure Sprinter para que inicie la aplicación cuando empiece la ejecución o inicie la aplicación manualmente después de haber empezado la ejecución.

Si la aplicación ha iniciado antes del inicio de la ejecución, es posible que Sprinter no pueda funcionar con la aplicación.

## Navegadores web

- Sprinter no reconoce los cuadros de diálogo abiertos en **Mozilla Firefox**.
- Para probar la aplicación en Firefox 8 o superior, tiene que habilitar el soporte de ALM en cualquiera de las formas siguientes:
  - Si se muestra la pantalla **Seleccione sus complementos** al abrir Firefox, seleccione mantener **QuickTest Professional Plugin**.
  - Si se abre la pestaña **Instalar complemento** y muestra **QuickTest Professional Plugin** al abrir Firefox, active la casilla **Permitir esta instalación** y haga clic en **Continuar**.
- Si ninguna de estas opciones está disponible, habilite el complemento manualmente:
  - a** En Firefox, seleccione **Herramientas > Complementos**.
  - b** En la pestaña **General**, haga clic en **Administrar complementos** (en algunas versiones esto no es necesario).
  - c** En la pestaña **Administrador de complementos**, seleccione el nodo **Extensiones**.
  - d** Haga clic en el botón **Activar** en la fila **QuickTest Professional Plugin**.

## Aplicaciones Java

- Antes de que Sprinter trabaje con objetos **Java** por primera vez en los sistemas operativos **Windows 7** o **Vista**, es necesario que ejecute la **herramienta de compatibilidad con JRE de Sprinter** (JavaEnabler.exe).
  - Antes de trabajar con objetos Java por primera vez y cada vez que instale un nuevo entorno JRE es necesario ejecutarla.
  - Es necesario ejecutar esta herramienta en cada máquina y para cada ejecución que trabaje con estos sistemas operativos. La herramienta se puede encontrar en el directorio **C:\<carpeta de instalación de Sprinter>\bin**.
  - Para obtener más información, ejecute la herramienta de compatibilidad con JRE de **Sprinter** y haga clic en el botón de ayuda.

## Google Web Toolkit (GWT)

- En las descripciones de acciones de usuario, Sprinter no identifica correctamente los **cuadros de texto de GWT Richtext** por su nombre.

## Silverlight

- Sprinter no admite aplicaciones **Silverlight** sin ventanas alojadas en **Mozilla Firefox**.
- Para trabajar con **Silverlight**, su aplicación **Silverlight** debe inicializarse con el valor de la propiedad **EnableHtmlAccess** establecido en 'True'. Para obtener más información, consulte [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/cc838264\(VS.95\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/cc838264(VS.95).aspx)

## SAP GUI para WindowsAplicaciones

### Limitaciones generales

- Sprinter no admite la captura y la replicación de las acciones de usuario realizadas en elementos HTML integrados en las aplicaciones de SAP GUI para Windows.
- No se admiten los controles de Microsoft Office dentro de una ventana SAP.
- No se admite el control de SAP Editor.
- No se captura el botón **OK** en los mensajes SAP para conectarse a la API de creación de secuencias de comandos de SAP.
- Cuando se selecciona la opción **Comparar todo** en la barra lateral **Máquinas** durante una sesión de creación de espejos, Sprinter no compara el contenido de las celdas en los controles de SAP Table.
- Sprinter captura las acciones de usuario solo cuando el cliente de SAP GUI para Windows envía la información al servidor SAP. Cuando esto ocurre, se capturan todas las acciones de usuario que se realizaron entre la comunicación anterior y la actual. Por consiguiente, Sprinter captura una imagen de cada pantalla que se envía al servidor solo después de que todas las acciones de usuario se hayan realizado durante esa comunicación.



- ▶ Por motivos de seguridad, la API de creación de secuencias de comandos de SAP evita la captura de acciones de usuario que contienen contraseñas. Cuando inserta una contraseña en un cuadro de contraseña, Sprinter captura una instrucción **Set** usando asteriscos (\*\*\*\*) como el valor del argumento del método. Por este motivo, **Login** no se puede grabar como una macro y no se puede replicar al usar la creación de reflejos.
- ▶ Sprinter no captura las acciones de usuario realizadas en cuadros de diálogo Windows estándar que utilizan la aplicación de SAP GUI para Windows (como los cuadros de diálogo **Abrir archivo** y **Guardar como**). Esto es debido a que la API de creación de secuencias de comandos de SAP no admite estos cuadros de diálogo. Esto puede también ocurrir cuando utiliza SAP GUI para Windows con GuiXT. Por tanto, debe realizar manualmente estas acciones de usuario en todos los equipos mientras se ejecutan las macros o se utiliza la creación de reflejos.
- ▶ Al abrir el **Visor de resultados de Sprinter** desde ALM 11.00 de versión anterior que el Quality Pack 2, es posible que las acciones de usuario y las diferencias de las aplicaciones de SAP GUI para Windows no se muestren correctamente.

**Solución alternativa:** Abre el Visor de resultados de Sprinter directamente desde Sprinter.

### **Requisitos previos de la instalación**

Cuando instala la aplicación de SAP GUI para Windows, debe seleccionar la opción de instalación **SAP GUI Scripting**. Si no ha seleccionado esta opción cuando ha instalado la aplicación de SAP GUI para Windows, es fundamental que la reinstale y seleccione esta opción antes de ejecutar los pasos en esa aplicación.

---

**Nota:** SAP proporciona un rango de mecanismos de seguridad que permiten al administrador limitar el uso de SAP GUI Scripting por sistema, por grupo, por usuario y por funcionalidad de secuencia de comandos. Para probar las aplicaciones de SAP GUI para Windows, debe asegurar que estos mecanismos de seguridad no están activados por la aplicación que está probando. Para obtener más información sobre las diversas opciones de seguridad, consulte la guía SAP GUI Scripting Security Guide en línea en el SAP Service Marketplace.

---

### **Activación de la creación de secuencia de comandos en la aplicación SAP (servidor)**

Después de confirmar que dispone del paquete de soporte correcto y los niveles de revisión de kernel instalados, debe habilitar la creación de secuencias de comandos en la aplicación SAP. De forma predeterminada, la creación de secuencias de comandos está deshabilitado.

Podrá habilitar la creación de secuencias de comandos introduciendo la ventana Maintain Profile Parameters con permisos administrativos y estableciendo el parámetro del perfil *sapgui/user\_scripting* en TRUE en el servidor de aplicaciones.

Para habilitar la creación de secuencias de comandos para todos los usuarios, establezca este parámetro en todos los servidores de aplicaciones. Para habilitar la creación de secuencias de comandos para un grupo específico de usuarios, establezca el parámetro solo en servidores de aplicaciones con la configuración de restricción de acceso apropiada.

---

**Nota:** Si se conecta a un servidor en el que está deshabilitada la creación de secuencias de comandos, se muestra un mensaje de error al intentar grabar en la aplicación de SAP GUI para Windows.

---

### **Activación de la creación de secuencia de comandos en la aplicación SAP (cliente)**

Para probar las aplicaciones de SAP GUI para Windows con Sprinter, debe confirmar que la creación de secuencias de comandos está habilitada en el cliente de SAP GUI for Windows.

Se recomienda deshabilitar los mensajes de advertencia en el entorno de SAP GUI for Windows al trabajar con Sprinter. Al utilizar la creación de reflejos, se recomienda deshabilitar también los mensajes de advertencia en todos los equipos secundarios.

### **Eliminación de mensajes de advertencia**

Cuando Sprinter se conecta a la API de creación de secuencias de comandos, se muestra el siguiente mensaje de advertencia: A script is trying to attach to the gui (Una secuencia de comandos está intentando conectarse a la GUI).

Se recomienda deshabilitar este mensaje de advertencia en la aplicación de SAP GUI para Windows al trabajar con Sprinter.

### **Comprobación de la velocidad de conexión en el servidor SAP**

Cuando se conecta a SAP usando la opción **Low speed connection** para comunicarse con el servidor, el servidor SAP no envía información suficiente para que Sprinter ejecute correctamente los pasos. (Sprinter muestra un mensaje de error si se selecciona la opción **Low speed connection**.)

Por tanto, confirme que esta opción no está seleccionada para el servidor al que se está conectando antes de ejecutar las pruebas de Sprinter.

Para obtener más información, consulte SAP OSS nota n° 587202.




# 8

---

## Inyección de datos

---

---

A lo largo de esta guía, las descripciones de funciones que sólo estén disponibles en el Modo de energía se identificarán con el icono  de Modo de energía.

---

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- Información general de la inyección de datos en la página 270

### Tareas

- Cómo inyectar datos en la aplicación en la página 273

### Referencia

- Panel Inyección de datos (grupo Modo de energía) en la página 275
- Barra lateral Inyección de datos en la página 281

**Solución de problemas y limitaciones** en la página 283

---

---

## Conceptos

---

---

### Información general de la inyección de datos

Durante el proceso de pruebas, es a menudo necesario introducir datos predefinidos en un formulario de la aplicación que se está probando. Para acelerar el proceso y evitar errores, la inyección de datos permite al usuario introducir automáticamente datos contenidos en un archivo **.xls**, **.xlsx** o **.csv** (conjunto de datos) en los campos de la aplicación.

Puede almacenar los conjuntos de datos en el sistema de archivos o en ALM. Para almacenar los conjuntos de datos en ALM, cárguelos en la carpeta **Recursos** para el proyecto. Para obtener más información sobre la carga de recursos, consulte la *Guía del usuario de HP Administración del ciclo de vida de la aplicación*.

---

**Nota:** Sprinter almacena la información de usuario en la carpeta **Sprinter** de la carpeta **Recursos**. Se recomienda que no la modifique.

---

Una vez que haya creado el conjunto de datos, lo asocia con la aplicación en el panel Inyección de datos de la ventana principal. Al asociar el conjunto de datos con una aplicación, estará disponible para poder usarlo en cualquier prueba que esté configurada para usar la aplicación definida actualmente.

Si ha asociado previamente un conjunto de datos con la aplicación, estará automáticamente disponible en la prueba.

Para usar la inyección de datos durante la ejecución, seleccione qué conjunto de datos desea usar, en la barra lateral **Inyección de datos**. A continuación, seleccione la fila adecuada de información e inyecte los datos en la aplicación.

La inyección de datos asocia los encabezados de columna del conjunto de datos con los nombres de campo de la aplicación e introduce los datos desde esa fila en los campos del formulario que coinciden.

Puede definir qué campos del conjunto de datos desea que se introduzcan automáticamente en la aplicación y el orden en el que se deben introducir. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Personalizar campos" en la página 279.

Para obtener más información sobre cómo preparar una prueba para ejecutarla con la inyección de datos, consulte "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245.

Para obtener más información sobre cómo asociar un conjunto de datos con la aplicación, consulte "Panel Inyección de datos (grupo Modo de energía)" en la página 275.

Para obtener más información sobre cómo usar la inyección de datos durante la ejecución de una prueba, consulte "Cómo inyectar datos en la aplicación" en la página 273.

## **Pautas de creación de conjuntos de inyección de datos**

Para usar la inyección de datos, primero debe crear un conjunto de datos en formato **.xls**, **.xlsx** o **.csv**.

- ▶ Cada campo de la aplicación en el que se desee inyectar datos debe estar representado por una columna del conjunto de datos. El encabezado de columna debe ser el nombre del campo de la aplicación. La inyección de datos hace coincidir los encabezados de columna con los nombres de campo de la aplicación.
  - ▶ La coincidencia de campos no distingue entre mayúsculas y minúsculas.
  - ▶ La coincidencia de campos ignora los espacios iniciales y finales de los encabezados de columna.
  - ▶ La coincidencia de campos ignora los dobles espacios en los encabezados de columna.
  - ▶ Si un campo de la aplicación tiene una etiqueta muy grande, el encabezado de columna necesita incluir al menos los 10 caracteres de la etiqueta de campo para crear una coincidencia.

- ▶ Para usar la Inyección de datos para activar una casilla de verificación de la aplicación, use el nombre de campo de la casilla de verificación como encabezado de columna y cualquiera de los siguientes valores para activar o desactivar las casillas:
  - ▶ Act./Desact.
  - ▶ Sí/No
  - ▶ S/N
  - ▶ 1/0
  - ▶ Verdadero/Falso
  - ▶ Correcto/Error
  - ▶ Correcto/Error
  
- ▶ Para usar la Inyección de datos para las casillas desplegadas, use el nombre de campo desplegable como encabezado de columna y la selección de la lista desplegable como el valor de los datos.
- ▶ La Inyección de datos no se puede usar con los botones de opción.
- ▶ Si la aplicación tiene un nombre de campo que va seguido de varios campos sin etiquetar (por ejemplo, un campo de datos seguido por cuadros de edición para el día, el mes y el año, pero que no están etiquetados independientemente), Inyección de datos inyectará los datos sólo en el primer campo.
- ▶ La inyección de datos ignora las líneas vacías del conjunto de datos y salta a la fila más próxima que contiene datos.



---

---


## Tareas

---

---

### **Cómo inyectar datos en la aplicación**

Esta tarea describe cómo introducir automáticamente datos predefinidos en un formulario de la aplicación. Si se introducen los datos automáticamente es posible que se acelere el proceso de introducción de datos y se eviten errores.

 La inyección de datos se puede usar sólo en la ejecución de pruebas del Modo de energía.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Requisitos previos" en la página 273
- "Definición de los campos que desea inyectar y del orden de inyección: opcional." en la página 274
- "Inyección de datos en la aplicación durante la ejecución" en la página 274

#### **1 Requisitos previos**

- Para usar la inyección de datos, debe primero configurarla para la aplicación. Para obtener información, consulte el paso sobre cómo configurar la inyección de datos en "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245.
- Para usar la inyección de datos, debe tener solo una instancia de la aplicación abierta.

## 2 Definición de los campos que desea inyectar y del orden de inyección: opcional.

Si desea usar todos los campos del conjunto de datos, en el orden en que aparecen, puede saltarse este paso.



Para definir qué campos desea introducir automáticamente en la aplicación y el orden en el que se deben introducir, haga clic en el botón **Personalizar campos** en la Barra lateral Inyección de datos. Para obtener más información consulte "Cuadro de diálogo Personalizar campos" en la página 279.

## 3 Inyección de datos en la aplicación durante la ejecución

- a** En la barra lateral **Inyección de datos** seleccione el conjunto de datos que desee usar de la lista de conjuntos de datos.
- b** Para comprobar la asignación de campos entre el conjunto de datos y los campos de la aplicación, haga clic en el botón **Mostrar asignación de campos**.
- c** Seleccione la fila de datos que desee inyectar y haga clic en el botón **Inyectar datos**.
- d** La barra lateral **Inyección de datos** muestra un icono en su pestaña indicando si la inyección ha sido correcta o no. Si falla la inyección de datos, se abre un cuadro emergente con más detalles.



Para obtener más información consulte "Barra lateral Inyección de datos" en la página 281.

---

---

## Referencia

---

---

### Panel Inyección de datos (grupo Modo de energía)

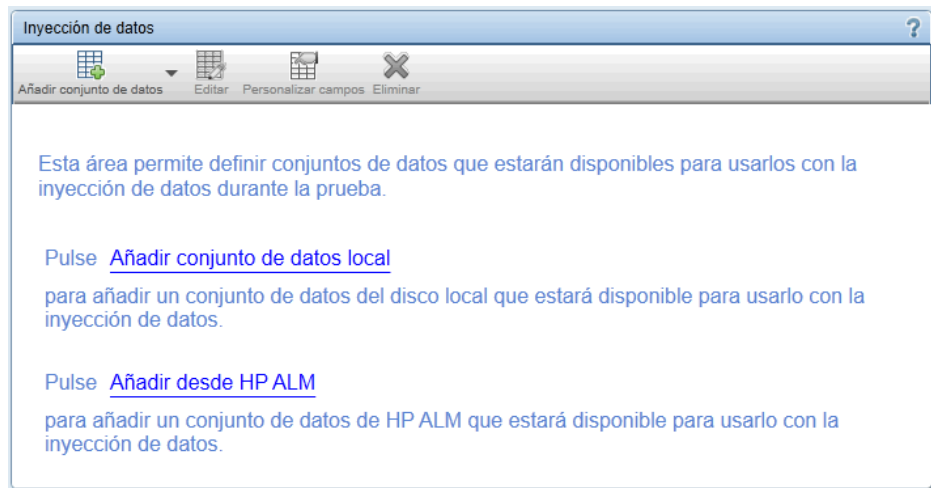
Esta pestaña permite definir qué conjuntos de datos estarán disponibles para ser usados con la función de Inyección de datos durante una ejecución de prueba.

También puede eliminar conjuntos de datos y definir qué campos del conjunto de datos se inyectarán y en qué orden.

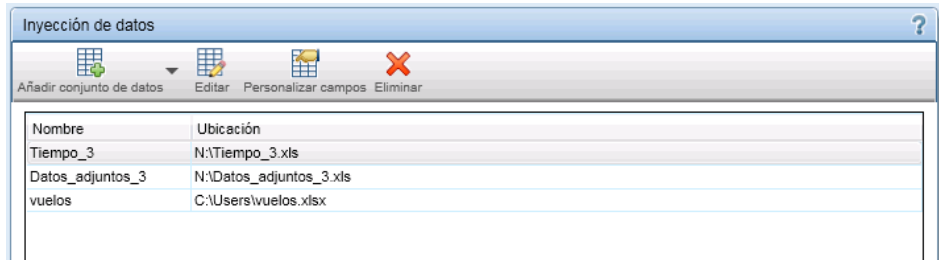
Tareas que se pueden realizar con el panel Inyección de datos:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245

La siguiente imagen muestra el panel Inyección de datos cuando no se han definido conjuntos de datos.







La siguiente imagen muestra el panel Inyección de datos con los conjuntos de datos definidos.



<b>Para acceder</b>	Seleccione el grupo <b>Modo de energía &gt; nodo Inyección de datos.</b>
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Los conjuntos de datos pueden ser archivos <b>.xls</b>, <b>.xlsx</b> o <b>.csv</b>.</li> <li>▶ Para obtener información sobre cómo Sprinter mantiene la lista de conjuntos de datos, consulte "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48.</li> </ul>
<b>Consulte también</b>	"Información general de la inyección de datos" en la página 270

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Opciones desplegadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Añadir conjunto de datos local.</b> Abre el Cuadro de diálogo Detalles del conjunto de datos (descrito en página 278), que permite definir otro conjunto de datos para la aplicación desde el sistema de archivos.</li> <li>▶ <b>Añadir desde HP ALM.</b> Abre el Cuadro de diálogo Detalles del conjunto de datos (descrito en página 278), que permite definir otro conjunto de datos para la aplicación desde la carpeta <b>Recursos</b> de ALM.</li> </ul>
	<p>Abre el Cuadro de diálogo Detalles del conjunto de datos (descrito en página 278), que permite editar la información del conjunto de datos para la aplicación.</p>
	<p>Abre el Cuadro de diálogo Personalizar campos (descrito en página 279), que permite definir qué campos de los datos se inyectarán y en qué orden.</p>
	<p>Elimina el conjunto de datos seleccionados de la aplicación.</p>

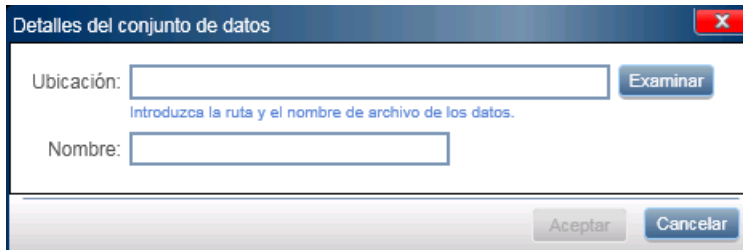
## **Cuadro de diálogo Detalles del conjunto de datos**

Este cuadro de diálogo permite al usuario definir un conjunto de datos para la aplicación, para que los use con la función de Inyección de datos durante una ejecución de prueba.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Detalles del conjunto de datos:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Detalles del conjunto de datos.



<b>Para acceder</b>	<p>Realice una de las acciones siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seleccione el grupo <b>Modo de energía</b> &gt; <b>nodo Inyección de datos</b> &gt; <b>botón Añadir</b>.</li> <li>➤ Seleccione el grupo <b>Modo de energía</b> &gt; <b>nodo Inyección de datos</b>. Selecciónelo de la lista de conjuntos de datos definidos y haga clic en el botón <b>Editar</b>.</li> </ul>
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los conjuntos de datos pueden ser archivos <b>.xls</b>, <b>.xlsx</b> o <b>.csv</b>.</li> <li>➤ Los conjuntos de datos no se pueden editar en <b>Sprinter</b>.</li> </ul>
<b>Consulte también</b>	<p>"Información general de la inyección de datos" en la página 270</p>

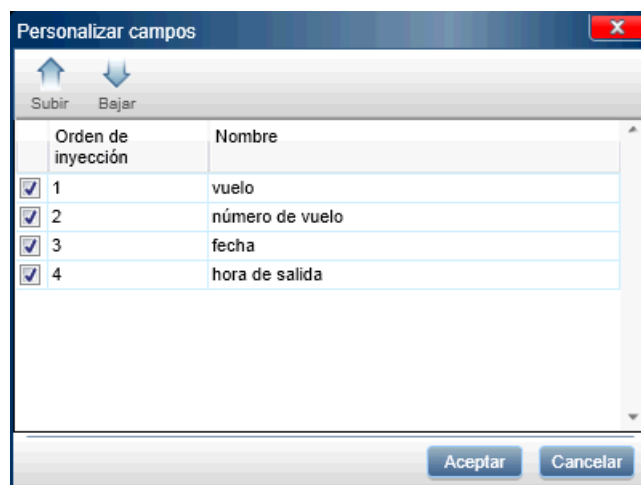
## **Cuadro de diálogo Personalizar campos**

Este cuadro de diálogo permite al usuario definir qué campos del conjunto de datos se inyectarán y en qué orden.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Personalizar campos:



- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245
- "Cómo inyectar datos en la aplicación" en la página 273

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Personalizar campos.



<b>Para acceder</b>	<p>Realice una de las acciones siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seleccione el grupo <b>Modo de energía &gt; nodo Inyección de datos &gt; botón Personalizar campos.</b></li> <li>➤ Durante una ejecución seleccione la barra lateral <b>Inyección de datos &gt; botón Personalizar campos.</b></li> </ul>
<b>Consulte también</b>	"Información general de la inyección de datos" en la página 270

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiquetas se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	Mueve el campo seleccionado un nivel hacia arriba en el orden de campos inyectados.
	Mueve el campo seleccionado un nivel hacia abajo en el orden de campos inyectados.
<Habilitar casilla de verificación>	Activa o desactiva la casilla de verificación para habilitar o deshabilitar el campo.
Orden de inyección	El orden en el que serán inyectados los datos en la aplicación. Use los botones <b>Subir</b> y <b>Bajar</b> para modificar el orden.
Nombre	El nombre del nombre tal y como aparece en el encabezado de columna del conjunto de datos.



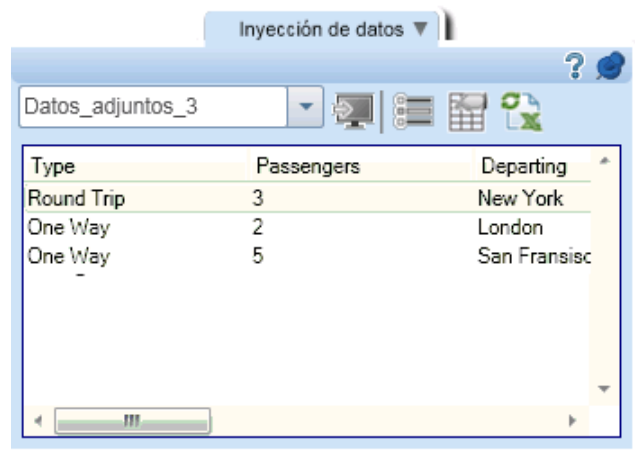
## Barra lateral Inyección de datos



Esta barra lateral permite introducir automáticamente datos en los formularios de las aplicaciones de escritorio o páginas web.

Tareas que se pueden realizar con la barra lateral **Inyección de datos**:

- "Cómo inyectar datos en la aplicación" en la página 273
- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130








La siguiente imagen muestra la barra lateral **Inyección de datos**:



<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>Siga los siguientes pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Inicie el modo Ejecución y abra una prueba o componente.</li> <li><b>2</b> Active el modo de energía.</li> <li><b>3</b> En el grupo Modo de energía, haga clic en el nodo <b>Inyección de datos</b>.</li> <li><b>4</b> En el panel Inyección de datos, agregue al menos un conjunto de datos.</li> <li><b>5</b> Haga clic en el botón Ejecutar modo de energía .</li> </ol> <p><b>Sugerencia:</b> Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta . Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</p>
----------------------------	---

<b>Información importante</b>	Si la aplicación no tiene conjuntos de datos asociados, no se mostrará la barra lateral <b>Inyección de datos</b> .
<b>Consulte también</b>	"Información general de la inyección de datos" en la página 270

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
<Lista de conjuntos de datos>	Una lista desplegable de los conjuntos de datos asociados con la aplicación.
	<b>Inyectar datos.</b> Inyecta los datos desde la fila seleccionada de la tabla de datos a los campos de la aplicación.
	<b>Mostrar asignación de campos.</b> Resalta y etiqueta los campos de la aplicación que coinciden con los encabezados de columna de los conjuntos de datos. Los encabezados de columna del conjunto de datos se muestran en los campos resaltados de la aplicación. Vuelva a hacer clic para desactivar el resaltado. Para obtener más información, consulte "Información general de la inyección de datos" en la página 270.
	<b>Campos personalizados.</b> Abre el Cuadro de diálogo Personalizar campos, que permite definir qué campos de los datos se inyectarán y en qué orden. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Personalizar campos" en la página 279.
	<b>Actualizar datos.</b> Vuelve a cargar los datos del conjunto de datos en la barra lateral <b>Inyección de datos</b> .
<Estado de la inyección de datos>	La barra lateral <b>Inyección de datos</b> muestra un icono en su pestaña que indica si la inyección de datos más reciente se ha realizado correctamente  , si el éxito es parcial  o si se ha producido un error  . Haga clic en el icono para obtener más información.

## Solución de problemas y limitaciones

En esta sección se describen la resolución de problemas y las limitaciones para la inyección de datos.

- ▶ La inyección de datos puede que no funcione con todos los tipos de tecnología.
- ▶ Si la inyección de datos no puede identificar el campo coincidente de la aplicación, los datos no se inyectarán.
- ▶ En la cuadrícula de la barra lateral Inyección de datos, los siguientes caracteres no se mostrarán si aparecen en los encabezados de columna del conjunto de datos: [ ] { } / \ , ( ). Esto afecta solo a la visualización. La inyección de datos todavía identificará el campo coincidente.




# 9

---

## Macros

---

A lo largo de esta guía, las descripciones de funciones que solo estén disponibles en el Modo de energía se identificarán con el icono del Modo de energía .

---

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- Información general de macros en la página 286

### Tareas

- Cómo grabar y ejecutar macros en la página 287

### Referencia

- Panel Macros (grupo Modo de energía) en la página 289
- Barra lateral Macros en la página 290

**Solución de problemas y limitaciones** en la página 295

---

---

## Conceptos

---

---

### Información general de macros

Durante el proceso de pruebas, puede que haya partes de la prueba que requieran la realización de una serie de acciones de usuario que desee que realice Sprinter para usted. Asimismo es posible que haya partes de la prueba que impliquen la realización del mismo conjunto de acciones en varias áreas de la aplicación. Si Sprinter realiza el conjunto de acciones se puede ahorrar tiempo y reducir el número de errores en las pruebas.

Una macro es una serie de acciones que se pueden guardar y ejecutar como un único comando.

Sprinter puede realizar estas acciones cuando el usuario cree y ejecute macros.

Por ejemplo, es posible que se deseen usar macros para:

- ▶ Automatizar un procedimiento de inicio de sesión.
- ▶ Realizar una serie de pasos introductorios para configurar la aplicación para las pruebas.

Sprinter únicamente guarda una macro si contiene al menos una acción de usuario. Las acciones de usuario solo se graban después de que se hayan completado. Para los cuadros de edición y los combinados, la acción no se completa y no se grabará, hasta que no mueva el foco fuera del cuadro.

---



---

## Tareas


---



---

### **Cómo grabar y ejecutar macros**

Esta tarea describe cómo usar macros para que Sprinter realice una serie de acciones de usuario de la prueba y las ejecute como un único comando.

 Las macros solo se pueden usar en la ejecución de pruebas en Modo de energía.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Activar el modo de energía" en la página 287
- "Grabación de una macro" en la página 287
- "Ejecución de una macro" en la página 288

#### **1 Activar el modo de energía**



En el modo Ejecución, asegúrese de que tiene una prueba abierta y que el modo de energía está activo. Haga clic en el botón Ejecutar modo de energía. Para obtener más información, consulte los pasos relevantes en "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245.

#### **2 Grabación de una macro**

Si la aplicación ya tiene una macro asociada a ella que desee ejecutar, puede saltarse este paso.



**a** En la barra lateral **Macros** haga clic en el botón **Grabar macro**.

**b** Realice las acciones que desee incluir en la macro.



**c** En la barra lateral **Macros** haga clic en el botón **Detener**. Se abre el cuadro de diálogo Detalles de la macro.

**d** Establezca las definiciones para la macro y guárdelas. Para obtener más información consulte "Cuadro de diálogo Detalles de la macro" en la página 292.

Para obtener más información consulte "Barra lateral Macros" en la página 290.

### 3 Ejecución de una macro

**a** En la barra lateral **Macros** seleccione la macro que desee ejecutar en la lista desplegable macros.



**b** En la barra lateral **Macros** haga clic en el botón **Ejecutar**.

**c** La barra lateral **Macros** muestra un icono en su pestaña indicando el progreso de la macro y si se ha realizado correctamente o no. Haga clic en el icono para obtener más información.

Para obtener más información consulte "Barra lateral Macros" en la página 290.

Para obtener más información sobre el uso de macros en la prueba, consulte "Información general de macros" en la página 286.



## Referencia

### Panel Macros (grupo Modo de energía)

Este panel muestra las macros que están asociadas con la aplicación definida.

Tareas que se pueden realizar con el panel Macros:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245

La siguiente imagen muestra el panel Macros.



<b>Para acceder</b>	Seleccione el grupo <b>Modo de energía</b> > <b>nodo Macros</b>
<b>Información importante</b>	Únicamente puede editar los campos Nombre y Descripción de la macro.
<b>Consulte también</b>	"Información general de macros" en la página 286

La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el panel cuando mueve el puntero sobre ellos.

## Barra lateral Macros


Esta barra lateral permite grabar y ejecutar macros durante la ejecución de la prueba.

Tareas que se pueden realizar con la barra lateral **Macros**:




- "Cómo grabar y ejecutar macros" en la página 287
- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130

La siguiente imagen muestra la barra lateral **Macros**.



<b>Para acceder</b>	Durante la ejecución de una prueba, haga clic en la pestaña de la barra lateral <b>Macros</b> . <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Haga clic en la pestaña de la barra lateral otra vez o fuera de ella, para cerrarla.</li><li>➤ Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta .</li><li>➤ Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</li></ul>
<b>Consulte también</b>	"Información general de macros" en la página 286

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Grabar macro/Detener.</b> Inicia y detiene la grabación de acciones de usuario que se realicen en la aplicación. Al detener la grabación, se abre el Cuadro de diálogo Detalles de la macro, en el que podrá nombrar y guardar la macro. Para obtener información, consulte "Cuadro de diálogo Detalles de la macro" en la página 292.</p>
	<p><b>Ejecutar.</b> Ejecuta la macro seleccionada de la lista desplegable de macros.</p>
	<p><b>Administrar.</b> Abre el Cuadro de diálogo Administrar macros. Para obtener más información, consulte "Cuadro de diálogo Administrar macros" en la página 294.</p>
<p>&lt;Lista desplegable de macros&gt;</p>	<p>La lista de macros que se puede ejecutar en esta prueba. Sprinter asocia las macros con la aplicación para las que se crearon.</p>
<p>&lt;Estado de la macro&gt;</p>	<p>La barra lateral <b>Macros</b> muestra un icono en su pestaña indicando el progreso de la macro y si la ejecución se ha realizado correctamente o no. Haga clic en el icono para obtener más información.</p>

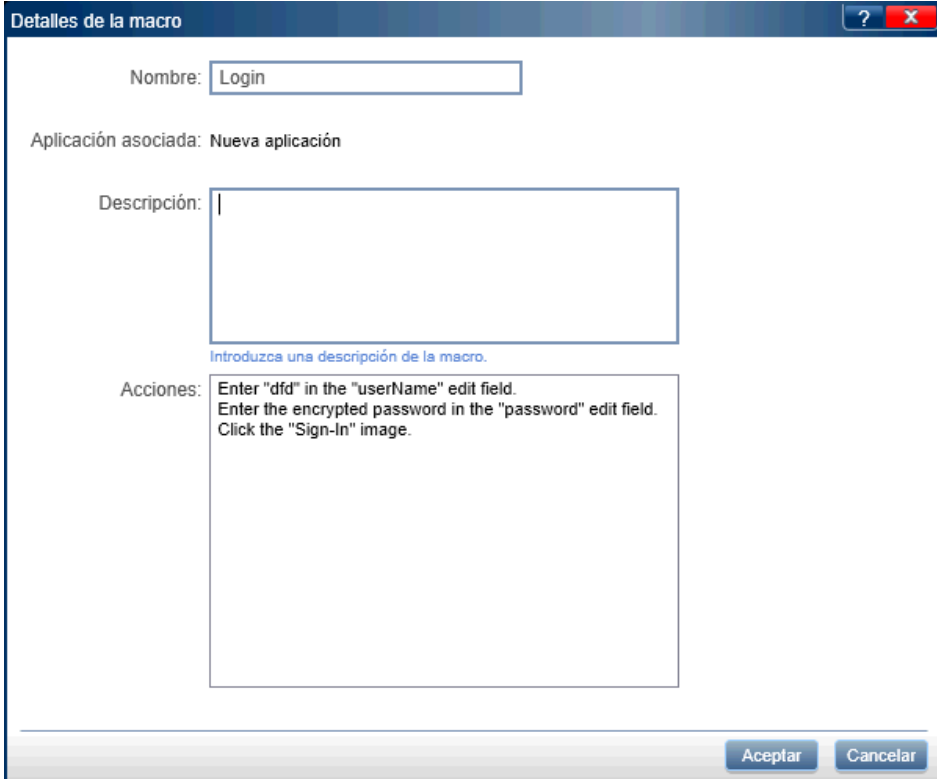
## **Cuadro de diálogo Detalles de la macro**

Este cuadro de diálogo permite nombrar la macro, así como ver y editar sus detalles.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Detalles de la macro:

- "Cómo grabar y ejecutar macros" en la página 287
- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Detalles de la macro.



Detalles de la macro

Nombre:



Aplicación asociada: Nueva aplicación

Descripción:

Introduzca una descripción de la macro.

Acciones: Enter "dfd" in the "userName" edit field.  
Enter the encrypted password in the "password" edit field.  
Click the "Sign-In" image.

Aceptar Cancelar

<b>Para acceder</b>	<p>Realice una de las acciones siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Después de grabar una nueva macro, haga clic en la barra lateral <b>Macros</b> &gt; <b>botón Detener</b> .</li> <li>▶ En la barra lateral <b>Macros</b> haga clic en el botón <b>Administrar macros</b> . Seleccione una macro en el panel <b>Macros</b> y haga clic en el botón <b>Editar</b>.</li> <li>▶ En el <b>Grupo Modo de energía</b> en la <b>ventana</b> principal seleccione el nodo <b>Macros</b>. Seleccione una macro en el panel <b>Macros</b> y haga clic en el botón <b>Editar</b>.</li> </ul>
<b>Consulte también</b>	"Información general de macros" en la página 286

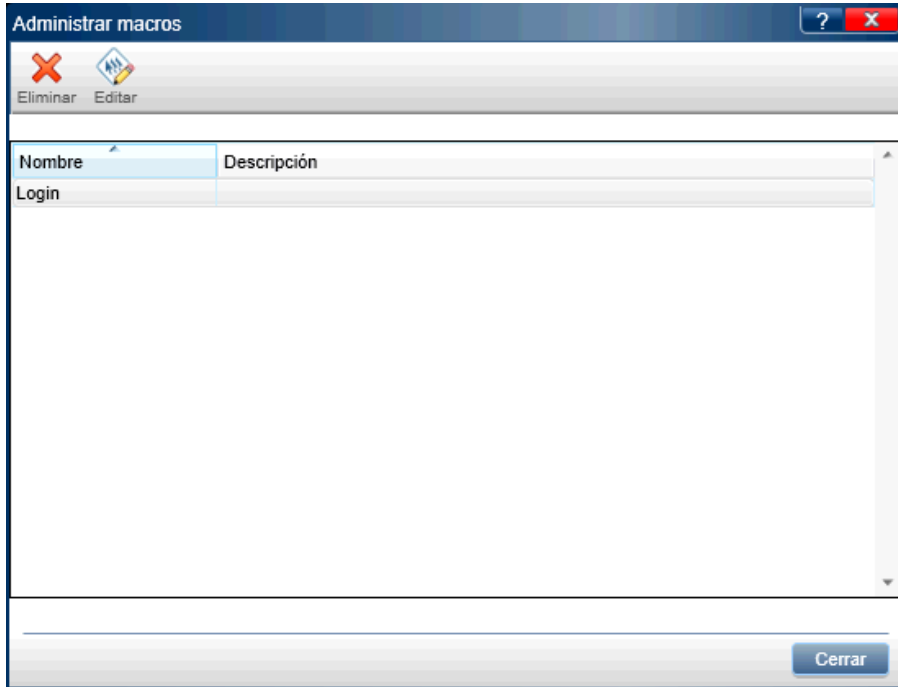
La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos. La siguiente tabla proporciona más información para algunos de estos elementos:


<b>Elementos de la IU</b>	<b>Descripción</b>
<b>Aplicación asociada</b>	<p>La aplicación para la que está disponible la macro.</p> <p>La aplicación asociada es la aplicación que se definió para la prueba donde se grabó la macro.</p>
<b>Pasos</b>	<p>Una lista de los pasos que se grabaron en la macro. Cada acción de usuario de la aplicación se graba como un paso en la macro.</p>

## **Cuadro de diálogo Administrar macros**

Este cuadro de diálogo permite eliminar y modificar los detalles de las macros.

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Administrar macros.



<b>Para acceder</b>	Haga clic en la barra lateral <b>Macros</b> > <b>botón Administrar macros</b>  .
<b>Consulte también</b>	"Información general de macros" en la página 286

La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos. La siguiente tabla proporciona más información para algunos de estos elementos:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Lista de macros</b>	<p>La lista de macros que están asociadas con la aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Para editar una macro, selecciónela de la lista y haga clic en el botón <b>Editar</b>. El <b>Cuadro de diálogo Detalles de la macro</b> se abre para que pueda editar la macro.</li> <li>▶ Para eliminar una macro, selecciónela de la lista y haga clic en el botón <b>Eliminar</b>.</li> </ul>

## Solución de problemas y limitaciones

En esta sección se describen la resolución de problemas y las limitaciones para las macros.

- ▶ Es posible que las macros no funcionen con todos los tipos de tecnología.
- ▶ Las acciones de usuario de un cuadro de edición se graban sólo después de que haya movido el foco fuera éste.

Por ejemplo, si hace clic en el botón de grabación de macro, introduce el texto en el cuadro de edición y después hace clic en el botón de detención, la acción no se grabará en la macro. Es necesario realizar una acción en otro objeto de la aplicación para que la acción del cuadro de texto se grabe.






# 10

---

## Exploradores

---

A lo largo de esta guía, las descripciones de funciones que solo estén disponibles en el Modo de energía se identificarán con el icono del Modo de energía  .

---

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- ▶ Introducción general de los exploradores en la página 298

### Tareas

- ▶ Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos en la página 301
- ▶ Cómo agregar o suprimir palabras de un diccionario en la página 303
- ▶ Cómo crear un explorador personalizado en la página 305

### Referencia

- ▶ Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador en la página 307
- ▶ Barra lateral Exploradores en la página 312
- ▶ Visor de resultados de la exploración en la página 317

**Solución de problemas y limitaciones - Exploradores** en la página 320

---

---

## Conceptos

---

---

### **Introducción general de los exploradores**

Durante el proceso de pruebas, es posible que desee comprobar que los distintos aspectos de su aplicación se comportan o se muestran correctamente. Los exploradores de Sprinter le permiten comprobar si las cadenas de su aplicación están escritas correctamente, si la aplicación es conforme a los estándares web (solo aplicaciones web), si hay vínculos rotos o si la interfaz de usuario de la aplicación está traducida correctamente.

Puede seleccionar qué exploradores utilizar tanto antes de la sesión de ejecución como durante ella. Después de finalizada cada exploración, los resultados se muestran en el Visor de resultados de la exploración. En el Visor de resultados de la exploración puede realizar varias acciones, como crear defectos inteligentes y recordatorios de defectos.

Para obtener más información, consulte "Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos" en la página 301.

Para obtener más información sobre la interfaz de usuario, consulte "Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador" en la página 307.

Sprinter Incluye los siguientes exploradores:

### **Explorador de vínculos rotos**

Este explorador, relevante solo para aplicaciones web, comprueba la aplicación en busca de hipervínculos rotos y contenido de referencia que falta. Puede establecer el tiempo umbral, es decir, el tiempo en segundos después del cual el vínculo se considerará roto.

### **Explorador de localización**

Este explorador busca en la aplicación errores que resultan de traducir la interfaz de usuario de la aplicación a distintos idiomas. Puede explorar los problemas siguientes:

- ▶ **Cadenas incompletas.** Suponga que después de traducir las cadenas de la interfaz de usuario en la aplicación, el título principal de la página es demasiado largo para mostrarse en la barra de título. Cuando esta opción está seleccionada, el explorador de localización identifica la cadena como incompleta. Asegúrese de establecer el idioma de **destino**, ya que el explorador realiza una comprobación en este idioma durante la exploración.
- ▶ **Cadenas sin traducir.** Por ejemplo, después de traducir las cadenas de la interfaz de usuario de la aplicación, desea verificar que todas las cadenas se han traducido desde el idioma de origen al idioma de destino. Cuando esta opción está seleccionada, el explorador de localización compara las cadenas con errores ortográficos con los diccionarios de los idiomas de origen y de destino. Si la cadena se encuentra en el diccionario de origen, el explorador identifica la cadena como no traducida.

### **Explorador de corrección ortográfica**

Este explorador busca errores ortográficos en la aplicación. Puede definir hasta dos diccionarios para que los utilice el explorador. Esto le permite comprobar la ortografía para aplicaciones que contienen cadenas en más de un idioma.

### **Explorador de estándares web**

Este explorador comprueba que la página web cumple con los estándares web para la validez HTML, tal como se define en World Wide Web Consortium (W3C). El explorador detecta e informa de cualquier error relacionado con los estándares web que encuentre en la página web durante la sesión de ejecución.

El explorador de estándares web solo está disponible si selecciona una aplicación web en el Panel Aplicación (Grupo Modo de energía) (descrito en la página 251).

### **Explorador personalizado**

Sprinter le permite ampliar las capacidades del explorador definiendo exploradores personalizados. De esta forma puede diseñar un explorador que detecte los elementos deseados en la aplicación.

Puede usar un explorador de ejemplo suministrado con Sprinter como un punto de partida para diseñar su propio explorador personalizado.

Para obtener más información, consulte "Cómo crear un explorador personalizado" en la página 305.

---

---


## Tareas

---

---

### **Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos**

En esta tarea se describe cómo configurar, ejecutar y analizar exámenes para la aplicación durante una sesión de ejecución.

 Los exploradores solo se pueden usar en la ejecución de pruebas en Modo de energía.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Requisitos previos" en la página 302
- "Configuración de los ajustes del explorador" en la página 302
- "Exploración de la aplicación durante una sesión de ejecución" en la página 302
- "Análisis de los resultados de la exploración" en la página 303

## Requisitos previos

Para utilizar exploradores, primero debe activar Modo de energía y configurar una aplicación para la prueba. Para obtener más información, consulte los pasos relevantes en "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245.

## Configuración de los ajustes del explorador

- ▶ **Antes de que comience la sesión de ejecución.** Utilice el panel **Exploradores** (grupo de Modo de energía) para activar los exploradores relevantes. Para obtener más información, consulte "Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador" en la página 307.
- ▶ **Durante la sesión de ejecución.** En la barra lateral Exploradores, haga clic en el botón **Configuración del explorador**. Se abrirá el cuadro de diálogo Configuración del explorador. Este cuadro de diálogo contiene toda la configuración disponible que contiene el panel **Exploradores** (grupo de Modo de energía). Para obtener más información, consulte "Barra lateral Exploradores" en la página 312 y "Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador" en la página 307.



## Exploración de la aplicación durante una sesión de ejecución

En la barra lateral Exploradores, haga clic en el botón **Iniciar exploración**. Se abre la ventana de progreso, mostrando el estado de cada explorador. Para obtener más información, consulte "Barra lateral Exploradores" en la página 312 y "Ventana Progreso de la exploración" en la página 315.



## Análisis de los resultados de la exploración

Después de que finalice la exploración, haga clic en **Progreso de la exploración** para abrir el Visor de resultados de la exploración. Trate los resultados de cada explorador creando un defecto o un recordatorio de defectos, o realizando una acción personalizada. Por ejemplo, para los resultados de la exploración del corrector ortográfico, agregue la palabra a un diccionario. Para obtener más información, consulte "Visor de resultados de la exploración" en la página 317.




---

**Sugerencia:** Si cierra el Visor de resultados de la exploración, haga clic en el botón **Resultados de la última exploración** en la barra lateral **Exploradores** para mostrar los resultados de la última exploración.

---

## Cómo agregar o suprimir palabras de un diccionario

En esta sección se explica cómo modificar un diccionario para el explorador Corrector ortográfico. Para obtener más información, consulte "Explorador de corrección ortográfica" en la página 300.

En un uso normal, si el explorador detecta un error ortográfico, puede elegir agregar la palabra al explorador directamente desde la interfaz de usuario Resultados de la exploración usando el botón **Agregar a**. Para obtener más información, consulte "Visor de resultados de la exploración" en la página 317.

Al modificar un diccionario, necesita modificarlo en ALM y en la copia local almacenada en el sistema de archivos.

En esta sección se describe cómo agregar manualmente entradas al diccionario y cómo suprimir las entradas existentes.

Los diccionarios usados se basan en los diccionarios **Hunspell** de OpenOffice. Para obtener más información, consulte <http://wiki.services.openoffice.org/wiki/Dictionaries>.

## 1 Descarga del archivo de diccionario desde ALM

- a Inicie sesión en ALM con privilegios de administrador.
- b Abra el módulo **Recursos de pruebas**.
- c Seleccione **Recursos > Sprinter > <su\_nombre\_usuario>/Corrector ortográfico**.
- d Haga clic en la pestaña **Visor de recursos**.
- e Haga clic en **Descargar** para descargar el archivo de diccionario en formato XML y guardarlo en el sistema de archivos.

## 2 Edición del archivo

- a Abra el archivo guardado en un editor de texto o XML.
- b Localice la lista Elementos para su idioma.

```
<Key>English</Key>
  <Value objectID="5" type="System.Collections.Generic.List`1[[System.String,
mscorlib, Version=4.0.0.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=b77a5c561934e089]],
mscorlib">
  <Elements isCollection="True">
    <String>Sprinter</String>
    <String>Facebook</String>
    <String>NewWord</String>
  </Elements>
</Value>
```

- c Para agregar una palabra, agregue una entrada para cada palabra en el formato siguiente: `<Cadena>Nueva_palabra</Cadena>`.
- d Para suprimir una palabra, elimine toda la línea con la palabra.
- e Guarde el archivo.



### 3 Carga del archivo de diccionario a ALM


En el módulo **Recursos de pruebas** de ALM, en la pestaña **Visor de recursos**, haga clic en **Cargar archivo** para cargar el archivo a ALM.

### 4 Modificación de la copia local

En el sistema de archivos, abra `%appdata%\HP\Sprinter\SpellChecker.xml` en un editor de texto y agregue o elimine la misma palabra desde el archivo XML.

## **Cómo crear un explorador personalizado**

En esta tarea se describe cómo crear un explorador personalizado para su aplicación.

 Los exploradores solo se pueden usar en la ejecución de pruebas en Modo de energía.

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Apertura del explorador de ejemplo" en la página 306
- "Implementación de la interfaz" en la página 306
- "Almacenamiento del explorador personalizado" en la página 306
- "Configuración de los ajustes del explorador" en la página 306

## 1 Apertura del explorador de ejemplo

Seleccione **Inicio > Todos los programas > HP Sprinter > Extensibility > Broken Links Scanner Code Sample** para abrir el ejemplo en Visual Studio 2010. O bien, abra el proyecto del explorador de ejemplo ubicado en `<Directorio_instalación>\Sample\Scanners\BrokenLinks\HP.Sprinter.DemoScanners.BrokenLinks.csproj`.

## 2 Implementación de la interfaz

Asegúrese de implementar la interfaz **IScanner** ubicado en el `<Directorio_instalación>\bin\HP.Sprinter.Scanners.API.dll`.

Si está usando dependencias externas adicionales, observe que la carpeta de trabajo del explorador personalizado durante el tiempo de ejecución es `<Directorio_instalación>\bin`

## 3 Almacenamiento del explorador personalizado

Guarde los ensamblados del explorador personalizado en la carpeta `<Directorio_instalación>\bin\CustomScanners` para poder cargarlo al llamar a **Sprinter**.

## 4 Configuración de los ajustes del explorador

Reinicie **Sprinter** y active el Modo de energía. Active y defina la configuración personalizada del explorador cuando sea necesario.

Para obtener información sobre las API de los exploradores suministradas con **Sprinter**, seleccione **Programas > HP Sprinter > Extensibility > Sprinter Scanners API Reference** para abrir la referencia en línea.

---

---

## Referencia

---

---

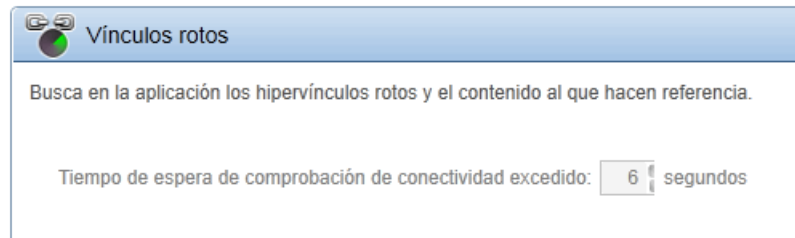
### **Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador**

El panel Exploradores y el cuadro de diálogo Configuración del explorador le permiten seleccionar los exploradores que se van a utilizar durante una sesión de ejecución. También podrá configurar los ajustes para cada explorador.

Tareas que puede realizar con el panel Exploradores:

- "Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos" en la página 301

La siguiente imagen muestra el explorador de vínculos rotos.



La siguiente imagen muestra el explorador de localización.

Localización

Busca en el texto de la aplicación errores derivados de la traducción de la interfaz del usuario a diferentes idiomas.

Idioma de origen: English

Idioma de destino: English

Cadenas incompletas

Cadenas no traducidas

La siguiente imagen muestra el explorador de corrección ortográfica.

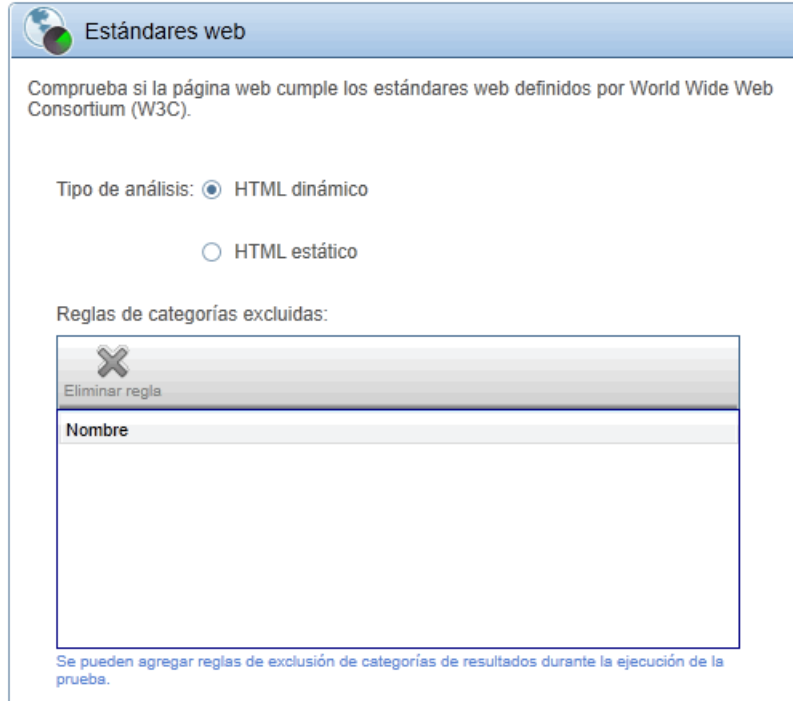
Corrector ortográfico

Busca errores de ortografía en la aplicación.

Idioma principal: Spanish  
Idioma principal en el que se realiza la revisión ortográfica.

Idioma adicional: English

La siguiente imagen muestra el explorador de estándares web.



<p><b>Para acceder</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Panel Exploradores.</b> En el grupo <b>Modo de energía</b>, seleccione <b>Exploradores</b>.</li> <li>➤ <b>Cuadro de diálogo Configuración del explorador</b> Durante una sesión de ejecución, haga clic en la pestaña de la barra lateral <b>Exploradores</b> y haga clic en el botón <b>Configuración del explorador</b>.</li> </ul>
----------------------------	---

<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Las opciones del panel Exploradores y el cuadro de diálogo Configuración del explorador son idénticos.</li> <li>▶ Los exploradores de vínculos rotos y de estándares web solo están disponibles si selecciona una aplicación web en el Panel Aplicación (Grupo Modo de energía) (descrito en la página 251).</li> <li>▶ Debe estar conectado a Internet antes de realizar una exploración de estándares web o de vínculos rotos.</li> <li>▶ Para el explorador Localización: Establezca el <b>Idioma de destino</b> para que coincida con la interfaz de usuario actualmente visible. Establezca el <b>Idioma de origen</b> en el idioma de la interfaz de usuario original. Si selecciona otros idiomas, el explorador puede proporcionar falsos resultados.</li> </ul>
--------------------------------------	---

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario de todos los exploradores:

### Explorador de vínculos rotos

Elementos de la IU	Descripción
<p><b>Tiempo de espera de comprobación de conectividad excedido</b></p>	<p>El umbral en segundos después del cual un vínculo se considerará roto.</p>

## Explorador de localización

Elementos de la IU	Descripción
Idioma de origen	El idioma desde el que se traduce la aplicación.
Idioma de destino	El idioma al que se traduce la aplicación.
Cadenas incompletas	Busca cadenas que no se adaptan a un área específica de la aplicación.
Cadenas no traducidas	Busca alguna cadena que no esté traducida del idioma de origen al idioma de destino.

## Explorador de corrección ortográfica

Elementos de la IU	Descripción
Idioma principal	El idioma principal en el que se muestran las cadenas de la interfaz de usuario de la aplicación. Esto determina qué diccionario utilizar al explorar la aplicación en busca de errores ortográficos. <b>Predeterminado:</b> Inglés
Idioma adicional	(Opcional) Un idioma o configuración regional adicional usado en la aplicación.

Para agregar palabras a los diccionarios principal o secundario, utilice el Visor de los resultados de la exploración. Para obtener información, consulte "Visor de resultados de la exploración" en la página 317.

Para obtener más información sobre los diccionarios personalizados, consulte "Cómo agregar o suprimir palabras de un diccionario" en la página 303.

## Explorador de estándares web

Elementos de la IU	Descripción
<b>Tipo de análisis</b>	El tipo de análisis que se va a realizar en la página web. ► <b>HTML estático.</b> Explora el contenido HTML estático del documento. ► <b>HTML dinámico.</b> Explora el contenido HTML dinámico del documento.
<b>Reglas de categorías excluidas</b>	La lista de reglas que indica al explorador de <b>estándares web</b> que ignore categorías de resultados específicas. Puede eliminar reglas de esta lista, pero puede agregar reglas solo en el Visor de resultados de la exploración.
<b>Eliminar regla</b>	Elimina la regla de categorías de resultados seleccionados de la lista.

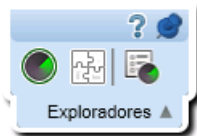
## Barra lateral Exploradores

Esta barra lateral le permite explorar la aplicación, configurar los ajustes del explorador y ver los resultados de exploración.



Tareas que se pueden realizar con la barra lateral **Exploradores**:

- "Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos" en la página 301
- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130




La siguiente imagen muestra la barra lateral **Exploradores**.





<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>Siga los siguientes pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Inicie el modo Ejecución y abra una prueba o componente.</li> <li><b>2</b> Active el modo de energía.</li> <li><b>3</b> En el grupo Modo de energía, haga clic en el nodo <b>Exploradores</b>.</li> <li><b>4</b> En el panel Exploradores, active al menos un explorador.</li> <li><b>5</b> Haga clic en el botón Ejecutar modo de energía .</li> </ol> <p><b>Sugerencia:</b> Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta . Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</p>
<p><b>Información importante</b></p>	<p>No active ningún explorador antes de la sesión de ejecución, no se muestra la barra lateral <b>Exploradores</b> Para mostrar la barra lateral, detenga la ejecución y active al menos un explorador.</p>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>"Introducción general de los exploradores" en la página 298</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Iniciar exploración.</b> Indica a todos los exploradores habilitados que exploren la pantalla/página/área activa de la aplicación. También puede monitorizar el progreso de la exploración en el Ventana Progreso de la exploración (descrito en la página 315).</p>
	<p><b>Resultados de la última exploración.</b> Abre el Visor de resultados de la exploración, que le permite ver los resultados desde la última exploración realizada. Si no se realiza ninguna exploración durante la sesión de ejecución, esta opción se desactiva. Para obtener más información, consulte "Visor de resultados de la exploración" en la página 317.</p> <p><b>Nota:</b> El Visor de resultados de la exploración solo muestra resultados de la última exploración realizada.</p>
	<p><b>Configuración del explorador.</b> Abre el cuadro de diálogo Configuración del explorador, que le permite activar o desactivar exploradores individuales. También le permite definir la configuración para cada explorador. Las opciones del cuadro de diálogo son idénticas a las opciones del panel Exploradores. Para obtener más información, consulte "Panel Exploradores (Grupo de Modo de energía)/ Cuadro de diálogo Configuración del explorador" en la página 307.</p>

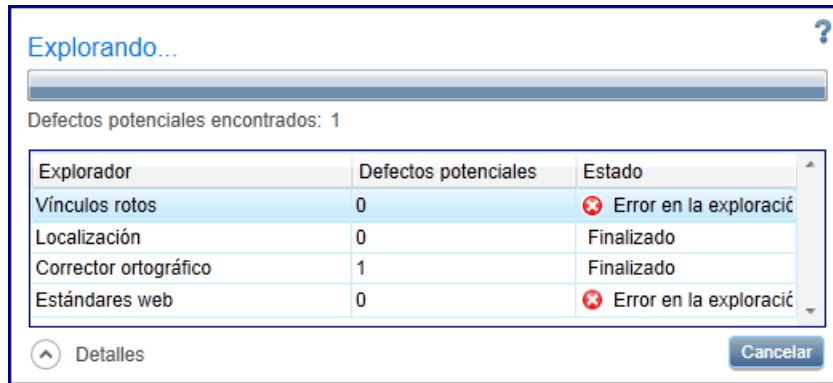
## **Ventana Progreso de la exploración**

Esta ventana le permite monitorizar el estado de cada explorador seleccionado durante la exploración. También muestra el número de posibles defectos encontrados por cada explorador.


Tareas que se pueden realizar con la ventana **Progreso de la exploración**:

- "Cómo explorar la aplicación para buscar posibles defectos" en la página 301
- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130

La siguiente imagen muestra la ventana **Progreso de la exploración**.



### **Para acceder**

Durante una sesión de ejecución, haga clic en el botón **Iniciar exploración**  en la pestaña Barra lateral Exploradores (descrito en la página 312).

<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De forma predeterminada solo se muestra la información de resumen. Puede ampliar la ventana para ver información detallada sobre cada explorador.</li> <li>➤ Si todas las exploraciones se ejecutan correctamente y se encuentran resultados, la ventana se cierra después de que se completa la exploración y se abre el Visor de resultados de la exploración. Para obtener más información, consulte "Visor de resultados de la exploración" en la página 317.</li> <li>➤ Si se produce un error en una o varias exploraciones, se muestra el motivo del fallo en una información sobre herramientas cuando pasa el puntero sobre el nombre del explorador.</li> </ul>
<p><b>Consulte también</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ "Barra lateral Exploradores" en la página 312</li> <li>➤ "Introducción general de los exploradores" en la página 298</li> </ul>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

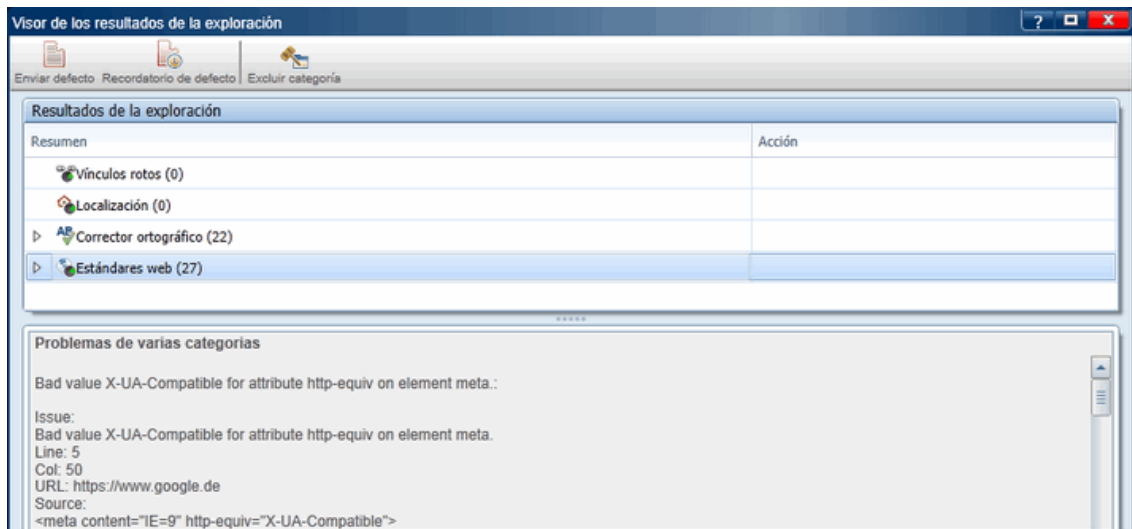
Elemento de la IU	Descripción
<Estado de la exploración>	El progreso general de la exploración.
Defectos potenciales encontrados	El número total de resultados de exploración, que pueden indicar defectos en la aplicación.
<Detalles del estado de la exploración>	El nombre del explorador, defectos potencias y estado para cada explorador que haya seleccionado usar.
Detalles	Muestra u oculta los detalles del estado de la exploración.

## Visor de resultados de la exploración

Este visor muestra los resultados de la última exploración que ha realizado durante la sesión de ejecución.



El Visor de resultados de la exploración también le permite abordar los resultados enviando defectos a ALM en función de los resultados. También puede crear recordatorios de defectos que enviarán después de finalizar la sesión de ejecución.

La siguiente imagen muestra el Visor de resultados de la exploración.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>Siga los siguientes pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Durante una sesión de ejecución, haga clic en la pestaña Barra lateral Exploradores (descrita en la página 298).</li> <li><b>2</b> Haga clic en el botón <b>Iniciar exploración</b>.</li> <li><b>3</b> Después de la exploración, haga clic en <b>Continuar</b> en el cuadro de diálogo Progreso de la exploración.</li> </ol>
<p><b>Información importante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ El Visor de resultados de la exploración solo muestra resultados de la última exploración realizada.</li> <li>▶ El Visor de resultados de la exploración solo está disponible durante la sesión de ejecución.</li> </ul>
<p><b>Consulte también</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Barra lateral Exploradores" en la página 312</li> <li>▶ "Ventana Progreso de la exploración" en la página 315</li> <li>▶ "Introducción general de los exploradores" en la página 298</li> </ul>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elemento de la IU	Descripción
 <p>Enviar defecto</p>	<p>Abre el <b>Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes</b> (descrito en la página 204) para incluir automáticamente la información de escenario del defecto. El resumen del defecto incluye una descripción de los resultados seleccionados.</p>
 <p>Recordatorio de defecto</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Recordatorio de defecto (descrito en página 209), que le permite agregar un recordatorio para abrir un defecto para los resultados seleccionados en otro momento.</p>
<p><b>Agregar una palabra al diccionario de destino</b></p>	<p>Agrega los resultados seleccionados al diccionario de destino.</p> <p>Disponibles solo si están seleccionados los resultados de <b>Localización</b>.</p> <p><b>Nota:</b> Para suprimir palabras que haya agregado al diccionario, siga los pasos en "Cómo agregar o suprimir palabras de un diccionario" en la página 303.</p>

Elemento de la IU	Descripción
<p><b>Agregar al diccionario</b> (&lt;idioma&gt;)</p>	<p>Agrega los resultados seleccionados al diccionario principal.</p> <p>Disponible solo si están seleccionados los resultados de <b>Corrección ortográfica</b>.</p> <p><b>Nota:</b> Para suprimir palabras que haya agregado al diccionario, siga los pasos en "Cómo agregar o suprimir palabras de un diccionario" en la página 303.</p>
<p><b>Excluir categoría</b></p>	<p>Crea una regla que excluye la categoría de resultados seleccionada de exploraciones futuras.</p> <p>Disponible solo si están seleccionados los resultados de <b>Estándares web</b>.</p>
<p><b>Resultados de la exploración</b></p>	<p>La lista de resultados de cada explorador: <b>Resumen y Acción</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Haga clic en la flecha junto a cada explorador para ampliar sus resultados.</li> <li>▶ Seleccione uno o varios resultados en la lista para realizar acciones en ellos usando el menú contextual o botones de la barra de herramientas.</li> <li>▶ Para realizar una acción en todos los resultados para un explorador específico, seleccione su nodo principal y expanda el menú contextual.</li> </ul>
<p>&lt;Pantalla de resultados&gt;</p>	<p>La pantalla de los resultados. Los resultados se muestran en cuadros rojos. Este panel también contiene un control deslizante, que le permite acercar o alejar el zoom.</p> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ No disponible cuando se seleccionan los resultados de <b>Vínculos rojos</b> o <b>Estándares web</b>.</li> <li>▶ Si los resultados se localizan fuera del área capturada de la aplicación, no se muestran en la pantalla.</li> </ul>
<p>&lt;Descripción de resultados&gt;</p>	<p>Una descripción textual de los resultados seleccionados.</p>

## Solución de problemas y limitaciones - Exploradores

En esta sección se describen la resolución de problemas y las limitaciones para los exploradores.

### **General**

- ▶ La activación de los exploradores de Sprinter no garantiza la detección de todos los resultados relevantes. En ciertos entornos, los exploradores de Sprinter podrían también detectar resultados falso positivos.
- ▶ Una operación de exploración puede dar un error por uno de los motivos siguientes:
  - ▶ La ventana de la AUT (aplicación en prueba) se cerró antes de que se iniciara la exploración.
  - ▶ La ventana de la AUT se minimizó antes de que se iniciara la exploración.
  - ▶ El proceso SprinterRTE finalizó inesperadamente antes de que se iniciara la exploración.
  - ▶ Un problema técnico está impidiendo que Sprinter interactúe con la AUT.
  - ▶ Las definiciones integradas de la AUT faltan o no son válidas.



## Defectos

Los problemas enumerados en los resultados del explorador para el que se han creado los defectos continuarán mostrándose en los siguientes resultados de la exploración.

### L10N

Lo siguiente se aplica al explorador de localización:

- ▶ Barras de desplazamiento: El explorador puede mostrar algunos controles que contienen barras de desplazamiento (horizontal o vertical) como un corte de cadena. Como resultado, puede informar de un falso positivo.
- ▶ Corte a la izquierda: El explorador no puede detectar cortes de cadenas a la izquierda del texto. Sobre todo es relevante en los idiomas que se escriben de derecha a izquierda.
- ▶ Corte vertical: Si el texto del control no está completamente visible en el eje vertical y no contiene barras de desplazamiento, el explorador no podrá analizar el texto en el área oculta. Como resultado, puede informar de un falso positivo.
- ▶ Idiomas del este de Asia: Estos idiomas no se admiten.
- ▶ Varios controles secundarios: El explorador no puede detectar cortes en las cadenas en controles muy pequeños (menos de tres caracteres de largo) como listas y vista de árbol.



# 11

---

## Pruebas de creación de reflejos

Este capítulo incluye:

### Conceptos

- ▶ Pruebas en varias máquinas - Información general en la página 325
- ▶ Información general de las reglas en la página 331

### Tareas

- ▶ Cómo preparar una prueba de creación de reflejos en la página 335
- ▶ Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos en la página 338
- ▶ Cómo resolver las diferencias durante una ejecución en la página 342
- ▶ Cómo gestionar los errores de réplica durante una ejecución en la página 345

**Referencia**

- ▶ Panel Creación de reflejos (grupo Modo de energía) en la página 348
- ▶ Cuadro de diálogo Nueva máquina/Detalles de la máquina en la página 350
- ▶ Panel Reglas de creación de reflejos (grupo Modo de energía) en la página 359
- ▶ Consola de estado en la página 360
- ▶ Sprinter Agente en la página 364
- ▶ Barra lateral Máquinas en la página 364
- ▶ Visor de máquinas en la página 371
- ▶ Visor de diferencias en la página 372
- ▶ Cuadro de diálogo Administrador de reglas en la página 378
- ▶ Asistente para reglas: página Detalles de la regla en la página 380

**Solución de problemas y limitaciones** en la página 390

---

---

## Conceptos

---

---

### **Pruebas en varias máquinas - Información general**

Un requisito común cuando se ejecuta una prueba es la necesidad de probar la compatibilidad de la aplicación con distintas configuraciones de equipos y, en el caso de las aplicaciones web, con distintos navegadores.

La función **Creación de reflejos** de Sprinter permite ejecutar la prueba en varias máquinas a la vez con distintas configuraciones.

Cuando se ejecuta una prueba con la creación de reflejos, se dispondrá de la **máquina principal** y de las **máquinas secundarias**:

- ▶ **Máquina principal.** La máquina en la que realiza manualmente todas las acciones de usuario durante la prueba.
- ▶ **Máquina secundaria.** La máquina en la que Sprinter **replica** las acciones de usuario.

Para ejecutar una prueba con la creación de reflejos, configure cada una de las máquinas secundarias con la configuración específica que desea probar. Tras realizar cada acción de usuario en la máquina principal, Sprinter replica dicha acción en las máquinas secundarias.

Cuando configure las máquinas secundarias, tenga en cuenta que Sprinter replica las acciones de usuario del mismo modo en que se realizaron en la máquina principal. Tiene que configurar las máquinas secundarias de tal modo que no se produzca ningún conflicto entre las acciones que se han realizado en todas las máquinas.

**Ejemplo:**

Suponga que la aplicación funciona con una base de datos. Cuando cree o modifique un registro en la máquina principal, Sprinter intentará crear o modificar el mismo registro cuando replique la acción en la máquina secundaria. Por lo tanto, no puede usar el mismo esquema de base de datos en la máquina principal que en las secundarias.

Para solucionar este problema, puede configurar cada máquina secundaria de la ejecución para que funcione con su propia base de datos, o con un esquema de base de datos dedicado.

Puede **comparar** la máquina principal con todas las máquinas secundarias de la ejecución para comprobar si existen diferencias en las pantallas. Sprinter proporciona varias opciones para resolver las diferencias que detecta entre las pantallas.

Sprinter asocia la lista de máquinas secundarias disponibles para la creación de reflejos con el usuario del proyecto de ALM.

Para trabajar con la creación de reflejos, debe tener un determinado número de licencias de ALM disponibles. El número de licencias que necesita depende del número de máquinas secundarias que desea usar en la prueba. Puede trabajar con un número máximo de cinco máquinas secundarias en una ejecución.

En la siguiente tabla se describe el número total de licencias necesarias en una ejecución con la creación de reflejos:

Máquinas secundarias	Número total de licencias de ALM necesarias
1	1
2-3	2
4-5	3

Esta sección también incluye:

- "Cómo replica Sprinter las acciones de usuario" en la página 327
- "Comparación de máquinas" en la página 328
- "Resolución de problemas y desbloqueo de las máquinas secundarias" en la página 329

### **Cómo replica Sprinter las acciones de usuario**

Cada vez que realiza una acción de usuario en la máquina principal, Sprinter actualiza el número de acción en la pantalla de la máquina principal en la barra lateral **Máquinas**.

Sprinter a continuación replica dicha acción en todas las máquinas secundarias de la ejecución. Mientras se replica la acción, se mostrará una representación visual en la pestaña de la barra lateral **Máquinas**, así como en el icono de réplica para cada una de las pantallas de las máquinas secundarias. El icono de réplica para cada máquina secundaria se pondrá de color gris durante el proceso de réplica.

Si la acción se replica correctamente, el estado de réplica se pondrá de color verde y el número de acción para esa máquina se actualizará para reflejar la acción que se ha realizado.

Si Sprinter no pudo replicar la acción de usuario, el estado de réplica se pondrá de color rojo. Sprinter también hace que la pantalla de la máquina secundaria se ponga de color rojo y bloquea dicha máquina.

Cuando se bloquea una máquina secundaria, puede seguir realizando las acciones en la máquina principal. Estas acciones estarán **pendientes** para las máquinas secundarias que estén bloqueadas. Cuando realice estas acciones, el número de acción de la máquina principal avanzará, pero las de las máquinas secundarias bloqueadas permanecerán en el número de acción que causó el error.

Las acciones pendientes pueden o no pueden replicarse cuando desbloquea la máquina, en función de cómo resuelva las diferencias entre las máquinas. Para obtener más información, consulte "Resolución de problemas y desbloqueo de las máquinas secundarias" en la página 329.

Durante la réplica, Sprinter comprueba sólo aquellos elementos de la interfaz de usuario que son necesarios para replicar la acción, con el objeto de determinar si puede replicar la acción. El resto de los objetos de la interfaz de usuario no se comparan entre la máquina principal y las secundarias.

Para buscar todas las diferencias entre las pantallas de la máquina principal y las secundarias, realice la operación **Comparar todo** en la barra lateral **Máquinas**.

### **Comparación de máquinas**

Cuando compara las máquinas, Sprinter compara la pantalla de la máquina principal con las de las máquinas secundarias de la ejecución.

Cuando Sprinter comienza a comparar las máquinas, la pantalla de la máquina principal mostrará una superposición gris, en la que se indica que Sprinter está reconociendo los objetos de la pantalla principal. Se muestra también una representación visual en la pestaña de la barra lateral **Máquinas**. Durante el proceso de reconocimiento, Sprinter reconoce cada uno de los objetos individuales de las pantallas, así como las propiedades, y los compara. Por ejemplo, Sprinter puede reconocer que la pantalla contiene una casilla, así como si la casilla está activada o desactivada, aunque no haya indicación en la pantalla de su estado.

Una vez que Sprinter reconoce la pantalla de la máquina principal, la compara con las pantallas de las máquinas secundarias. Mientras se está comparando cada máquina secundaria, el estado de comparación se pone de color gris. Si Sprinter no ha detectado ninguna diferencia en las pantallas, el icono de comparación se pone de nuevo de color verde.

Si Sprinter detecta diferencias entre las pantallas, tanto el estado de comparación como la pantalla de la máquina secundaria se ponen de color rojo y Sprinter bloquea la máquina secundaria.

Cuando se bloquea una máquina secundaria, puede seguir realizando las acciones en la máquina principal. Estas acciones estarán **pendientes** para las máquinas secundarias que estén bloqueadas. Las acciones pendientes pueden o no pueden replicarse, en función de cómo resuelva las diferencias entre las máquinas.



## Resolución de problemas y desbloqueo de las máquinas secundarias

Cuando una máquina secundaria está bloqueada, necesita solucionar el problema y desbloquearla para que Sprinter pueda continuar con la réplica de las acciones de usuario.

Sprinter proporciona las siguientes operaciones para solucionar los problemas de la máquina secundaria:

- ▶ **Detener/Continuar la réplica.** Cuando detiene la réplica en una máquina secundaria, no se guarda como pendiente ninguna acción que lleve a cabo en la máquina principal y no se replicará en la máquina secundaria.

Esto puede resultar útil si tiene que realizar acciones para solucionar las diferencias que no forman parte de la prueba en la máquina principal y que no desea replicar. También puede usar el botón **Detener grabación** en la barra lateral **Herramientas** para detener la grabación de todas las acciones de usuario en la máquina principal.

- ▶ **Visor de diferencias.** El **Visor de diferencias** permite ver los detalles de las diferencias encontradas durante una operación **Comparar todo**. Desde el Visor de diferencias podrá:
  - ▶ Enviar un defecto a ALM sobre el problema.
  - ▶ Ignorar la diferencia.
  - ▶ Crear una prueba de modo que Sprinter ignore la diferencia ahora y en el futuro.

Si usa el Visor de diferencias para ignorar todas las diferencias o para crear reglas para todas las diferencias, la máquina secundaria se bloquea y Sprinter intenta replicar las acciones pendientes.

- ▶ **Escritorio remoto.** Puede abrir una conexión de escritorio remoto desde la barra lateral **Máquinas** o el Visor de diferencias.

Esto puede resultar útil si el problema con la máquina secundaria se debe a un error en la pantalla que no está relacionado con la aplicación que está probando. Puede abrir una conexión de escritorio remoto y corregir el problema. Podría usar entonces una de las operaciones que se describen a continuación para desbloquear la máquina.

- ▶ **Mostrar pantalla.** Muestra una captura de pantalla de la máquina secundaria.

Sprinter proporciona las siguientes operaciones para desbloquear la máquina tras solucionar los problemas de la máquina secundaria:

- ▶ **Saltar.** Puede ignorar el problema que ha encontrado Sprinter con la máquina secundaria y continuar la réplica de las acciones de usuario pendientes.
- ▶ **Sincr.** Puede ignorar el problema que ha encontrado Sprinter con la máquina secundaria, eliminar todas las acciones pendientes y sincronizar el número de acciones con la máquina principal.

- ▶ **Reintentar.** Puede intentar replicar otra vez la acción de usuario errónea.

Esto puede resultar útil si ha abierto una conexión de escritorio remoto para solucionar un error en la pantalla que no está relacionado con la aplicación que está probando. Tras solucionar el problema, puede intentar replicar otra vez la acción.

- ▶ **Volver a comparar.** Puede volver a comparar la máquina secundaria con la primaria.

Tras resolver las diferencias que se detectaron mediante la operación **Comparar todo**, puede **volver a comparar** las máquinas para confirmar que no existe ninguna diferencia, así como para desbloquear la máquina secundaria.

Si ha resuelto las diferencias entre las máquinas mediante el Visor de diferencias, se volverán a comparar y desbloquear automáticamente las máquinas cuando todas las diferencias estén resueltas.

## Información general de las reglas

Durante la ejecución de la prueba con la creación de reflejos, quizás desee comparar de forma periódica la pantalla de la máquina principal con las de las máquinas secundarias. Cuando compara las pantallas, Sprinter detecta las diferencias que existen.

Tras resolver las diferencias entre las pantallas, probablemente desee que Sprinter ignore diferencias similares que puedan existir en el futuro.

Cuando crea una **regla**, enseña a Sprinter a ignorar determinados tipos de diferencias durante una operación de comparación.

Las reglas se asocian con una aplicación específica y están disponibles para todas las pruebas que están configuradas para usar dicha aplicación. También puede crear reglas que se apliquen a todas las pruebas de Sprinter, independientemente de la aplicación configurada.

Cuando crea una regla en el **Visor de diferencias**, Sprinter vuelve a comparar automáticamente la máquina secundaria con la principal, para determinar si la diferencia no se ha vuelto a detectar.

Esta sección también incluye:

- "Reglas integradas" en la página 332
- "Reglas predefinidas" en la página 332
- "Reglas personalizadas" en la página 333
- "Reglas para objetos anidados" en la página 334

## Reglas integradas

Sprinter le proporciona un conjunto de reglas integradas que solucionan las diferencias más habituales que puedan producirse entre las máquinas. Estas reglas indican a Sprinter que ignore las diferencias hasta un número determinado, en lo que respecta a la posición, el tamaño y la ubicación de los objetos en la pantalla. De forma predeterminada, Sprinter no detectará las diferencias entre las pantallas que cumplan estas reglas. Las reglas integradas se aplicarán a todas las pruebas de Sprinter, independientemente de la aplicación configurada.

Para obtener información sobre estas reglas, y cómo habilitarlas, deshabilitarlas y configurarlas, consulte "Panel Configuración de creación de reflejos (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 71.

## Reglas predefinidas

Cuando ve una diferencia en el Visor de diferencias, puede crear una regla nueva para resolver dicha diferencia. Al crear una regla nueva, Sprinter le da en primer lugar la opción de seleccionar de entre un conjunto de reglas predefinidas o de crear una regla personalizada.

Una regla predefinida enseña a Sprinter a ignorar el mismo tipo de diferencia que pueda existir en el futuro. Por ejemplo, si la diferencia es que un objeto está presente en una pantalla y falta en la otra, una regla predefinida ignoraría el objeto que falta en otras ocasiones.

Si la diferencia es que un valor de propiedad de un objeto es diferente entre las máquinas, la regla predefinida ignoraría dicha propiedad en otras ocasiones.

Para obtener información sobre las opciones específicas disponibles cuando selecciona una regla predefinida, consulte "Cuadro de diálogo Nueva regla" en la página 376.

Si una regla predefinida no satisface las necesidades, puede crear una regla personalizada.

## Reglas personalizadas

Cree una regla personalizada con el asistente para reglas. Este asistente le otorga control sobre los siguientes aspectos de una regla:

- ▶ **Tipo.** El tipo determina si la regla ignorará un objeto específico, una propiedad de un objeto específico, pero no el objeto completo, o una propiedad de todos los objetos. Cuando define el tipo de regla, no define qué objeto o propiedad de objeto se ignorará, únicamente qué tipo de acción llevará a cabo la regla.
- ▶ **Ámbito.** El ámbito determina cuándo se aplicará la regla. Puede elegir si aplica la regla a la aplicación configurada actualmente, o a todas las aplicaciones. Si aplica la regla a todas las aplicaciones, la regla se aplicará cuando se ejecute una prueba en Sprinter con la creación de reflejos.
- ▶ **Destino.** El destino es el objeto al que se aplicará la regla. Si la regla **Tipo** ignora una propiedad de objeto específica, el objeto que selecciona determina qué propiedades están disponibles para ignorarlas.
- ▶ **Acción.** La acción determina la acción específica que realizará la regla cuando se aplique. Si la regla **Tipo** ignora un objeto, la acción ignorará el objeto. Si, a pesar de ello, la regla **Tipo** ignora una propiedad específica, la acción permite seleccionar las propiedades específicas que desea ignorar. Las propiedades que puede ignorar serán las asociadas con el objeto **Destino**.
- ▶ **Condición.** La condición determina las condiciones específicas según las cuales se aplicarán la regla.

La condición no tiene que depender del valor de propiedad que desea ignorar.

**Por ejemplo:** suponga que crea una regla para ignorar el color de un botón. Pero sabe que el color sólo será diferente cuando el texto del botón muestre **Aceptar** en vez de **Sí**. Desea ignorar el color del botón, pero cuando desea ignorar el color depende del texto en el botón.

Cree una regla para ignorar el valor de la propiedad **Color** y, a continuación, defina la condición para la regla de modo que se aplique cuando el valor de **Texto** sea **Aceptar**.

No es necesario definir una condición para una regla. Si no define una condición específica para una regla, ésta se aplicará cuando el valor de propiedad que ha seleccionado para la regla sea diferente entre las máquinas.

## **Reglas para objetos anidados**

Cuando Sprinter detecta las diferencias entre las máquinas, algunas veces combina varias diferencias en una sola para simplificar la información mostrada.

### **Ejemplo:**

Suponga que Sprinter detecta una diferencia entre dos máquinas, donde una máquina muestra una tabla y la otra no. En este caso, Sprinter enumerará la tabla que falta como diferencia en el Visor de diferencias, pero no enumerará cada celda individual dentro de la tabla como diferencia.

Cuando crea una regla para resolver una diferencia, Sprinter vuelve a comparar las dos pantallas para aplicar la nueva regla y suprimir la diferencia de la lista de diferencias detectadas.

Cuando Sprinter aplica a una diferencia una regla en la que se han combinado muchas diferencias y la suprime, las diferencias individuales que ha combinado se detectan ahora de forma separada.

### **Ejemplo:**

En el ejemplo anterior, cuando crea una regla para ignorar la diferencia de la tabla que falta entre las dos máquinas, Sprinter vuelve a comparar las máquinas para aplicar la regla nueva y suprime la tabla que falta de la lista de diferencias. Cuando ya no se detecte la tabla que falta, Sprinter detectará todas las celdas individuales dentro de la tabla como diferencias entre las máquinas.

En este caso, cuando crea una regla para resolver una diferencia, puede ver que aparecen nuevas diferencias en el Visor de diferencias. Tiene que crear también una regla para cada una de estas nuevas diferencias recién detectadas. Sprinter puede además detectar varias diferencias para los objetos web como, por ejemplo, objetos de navegador, página y marco en la misma ventana.

---

---

## Tareas

---

---

### **Cómo preparar una prueba de creación de reflejos**

Esta tarea describe cómo preparar la prueba que desea ejecutar con la creación de reflejos.

---

**Nota:** Esta tarea forma parte de una tarea de nivel superior. Para obtener más información, consulte "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130.

---

Esta tarea incluye los siguientes pasos:

- "Requisitos previos" en la página 335
- "Configuración de las opciones de comparación: opcional" en la página 337
- "Revisión de reglas para la aplicación" en la página 337
- "Configuración de las máquinas secundarias para la ejecución" en la página 337

#### **1 Requisitos previos**

- a** Instale Sprinter en los equipos o en las máquinas virtuales que desee usar como máquinas secundarias.



Compruebe que el icono agente Sprinter se muestra en la barra de tareas y que ni los equipos ni las máquinas están bloqueados. La aplicación Sprinter no tiene que estar ejecutándose en las máquinas secundarias.

- b** Deshabilite los protectores de pantalla para las máquinas secundarias en la ejecución.
- c** Asegúrese de que no se está ejecutando la aplicación en las máquinas secundarias.

- d** Asegúrese de que las máquinas secundarias en la ejecución no están bloqueadas.
- e** Si abre una conexión de escritorio remota externa a una máquina secundaria (no mediante Sprinter), compruebe que no está minimizada.
- f** Asegúrese de que está configurado el firewall en todas las máquinas secundarias para permitir el proceso de **Sprinter Agent**.
- g** El **Sprinter Agent** debe ejecutarse con permisos de administrador en cada máquina secundaria. Por lo tanto, si el usuario que ha iniciado una máquina secundaria no dispone de permisos de administrador en dicha máquina, la creación de reflejos funcionará únicamente si tiene una conexión de escritorio remoto activa a dicha máquina.

- h** Puede trabajar con un número máximo de cinco máquinas secundarias en una ejecución con creación de reflejos.

Para trabajar con la creación de reflejos deberá tener el número necesario de licencias de ALM disponibles. El número de licencias que necesita depende del número de máquinas secundarias que desea usar en la prueba.

Para obtener más información sobre el número de licencias de ALM necesarias, consulte "Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325.

- i** Si desea usar la Conexión de escritorio remoto durante la prueba de creación de reflejos, la Conexión de escritorio remoto (Terminal Services Client 6.0) deberá estar instalada en la máquina principal. Si no es así, Sprinter le indicará que la instale.
- j** Para obtener más información sobre lo que debe tener en cuenta cuando está preparando la prueba de creación de reflejos, consulte "Preparación de pruebas de creación de reflejos" en la página 390 en Solución de problemas y limitaciones.



## 2 Configuración de las opciones de comparación: opcional

La configuración de comparación controla las reglas integradas que desea activar para la ejecución.

Para obtener información sobre dicha configuración y las reglas integradas, consulte

- ▶ "Panel Configuración de creación de reflejos (cuadro de diálogo Configuración)" en la página 71
- ▶ La sección en **Reglas integradas** en "Información general de las reglas" en la página 331

## 3 Revisión de reglas para la aplicación

Haga clic en el nodo **Reglas** en el **Grupo Modo de energía** para ver o eliminar las reglas que puede haber creado ya para la aplicación.

Para obtener información sobre las reglas, consulte "Información general de las reglas" en la página 331.

## 4 Configuración de las máquinas secundarias para la ejecución

Una ejecución de prueba con la creación de reflejos consta de una máquina principal en la que realiza manualmente todas las acciones de usuario de la prueba, y de máquinas secundarias donde Sprinter replica las acciones de usuario.

Cuando configura una máquina secundaria, proporciona la información que necesita Sprinter para conectarse a la máquina y cómo Sprinter iniciará la aplicación en la máquina secundaria. También puede proporcionar la información necesaria para abrir una conexión de escritorio remoto. (Se puede proporcionar también durante la ejecución.)

Para obtener información sobre la configuración de las máquinas secundarias, consulte "Panel Creación de reflejos (grupo Modo de energía)" en la página 348.

## **Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos**

Los siguientes pasos describen la forma de ejecutar una prueba con la creación de reflejos. En esta tarea se asume que ya se comprende la funcionalidad básica de Sprinter y cómo ejecutar una prueba sin la creación de reflejos tal como se describe en "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130, e incluye además los siguiente pasos:

- "Requisitos previos" en la página 339
- "Inicio de la ejecución" en la página 339
- "Realización de las acciones de usuario en la prueba" en la página 339
- "Visualización del estado de las máquinas secundarias en la barra lateral Máquinas" en la página 340
- "Visualización de una captura de pantalla de todas las máquinas en la ejecución: opcional" en la página 340
- "Comparación de las pantallas de la máquina principal y las secundarias: opcional" en la página 340
- "Resolución de problemas de réplica o comparación en una máquina secundaria: opcional" en la página 341
- "Continuación con la prueba como siempre" en la página 341

## 1 Requisitos previos

Para ejecutar una prueba con creación de reflejos, necesita configurar las máquinas secundarias en la ejecución. También puede querer revisar las reglas que ya tenga para su aplicación y su configuración de comparación.

Para obtener más información, consulte el "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335

## 2 Inicio de la ejecución

Cuando inicia una ejecución con la creación de reflejos, se abre la **Consola de estado** (descrita en la página 360), donde se muestra el estado y el progreso de conexión de todas las máquinas de la ejecución.

Desde la Consola de estado puede:

- **Inicializar una máquina que no se ha podido conectar**
- **Abrir el Cuadro de diálogo Detalles de la máquina**
- **Abrir una conexión de escritorio remoto a la máquina**

Cuando todas las máquinas se conectan correctamente, la Consola de estado se cierra y comienza la ejecución.

## 3 Realización de las acciones de usuario en la prueba

Ejecute la prueba como siempre. Cada una de las acciones de usuario que realiza en la máquina principal se replicará en las máquinas secundarias.

---

**Nota:** Sprinter replica las acciones de usuario una vez finalizadas. Para los cuadros de edición y los combinados, la acción no se completa y no se replicará, hasta que no mueva el foco fuera del cuadro.

---

#### 4 Visualización del estado de las máquinas secundarias en la barra lateral Máquinas

La barra lateral **Máquinas** muestra:

- El número de acción que se intentó por última vez en cada máquina.
- El estado de cada máquina como un información sobre herramientas, cuando pasa el ratón sobre la pantalla de la máquina.
- El estado de réplica de la acción.
- El estado de comparación de cada máquina.

Para obtener información sobre el uso de la barra lateral **Máquinas**, consulte "Barra lateral Máquinas" en la página 364.

#### 5 Visualización de una captura de pantalla de todas las máquinas en la ejecución: opcional



Haga clic en el botón **Visor de máquinas** para abrir el Visor de máquinas (descrito en la página 371).

#### 6 Comparación de las pantallas de la máquina principal y las secundarias: opcional

Cuando compara las máquinas, Sprinter compara la pantalla de la máquina principal con las de las máquinas secundarias de la ejecución y detecta las diferencias entre las pantallas.



Haga clic en el botón **Comparar todo** para comparar la pantalla de la máquina principal con las de las máquinas secundarias.

**Comparar todo** compara únicamente aquellas máquinas secundarias cuyos **números de acción** sean los mismos que los de la máquina principal.

Para obtener más información sobre cómo comparar las máquinas en la ejecución, consulte "Comparación de máquinas" en la página 328.

## 7 Resolución de problemas de réplica o comparación en una máquina secundaria: opcional

Si Sprinter no pudo replicar la acción de usuario en una máquina secundaria, o si detectó diferencias entre las máquinas durante una operación **Comparar todo**, la barra lateral **Máquinas** indica el problema y la máquina secundaria se bloquea.

Para que se repliquen las acciones de usuario posteriores, debe resolver el problema de aplicación o la diferencia, y desbloquear la máquina.

Para obtener información sobre cómo gestionar las diferencias y los errores de réplica, consulte:

- "Cómo resolver las diferencias durante una ejecución" en la página 342
- "Cómo gestionar los errores de réplica durante una ejecución" en la página 345

Para obtener más información, consulte:

- "Resolución de problemas y desbloqueo de las máquinas secundarias" en la página 329
- La sección sobre las **Pantallas de máquinas secundarias** en "Barra lateral Máquinas" en la página 364
- La sección sobre las **Opciones contextuales de la máquina secundaria** en "Barra lateral Máquinas" en la página 364
- "Cómo replica Sprinter las acciones de usuario" en la página 327
- "Comparación de máquinas" en la página 328

## 8 Continuación con la prueba como siempre

Continúe realizando las acciones de usuario en la prueba como lo hace habitualmente.

## **Cómo resolver las diferencias durante una ejecución**

Si ejecuta la prueba en varias máquinas (tal y como se describe en "Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos" en la página 338), quizás desee comparar la pantalla de las máquinas secundarias con la de la máquina principal, y buscar aquellas áreas donde las pantallas no coincidan.

Sprinter detecta las diferencias entre estas pantallas. También permite solucionar estas diferencias y continuar con la prueba.

Mientras está resolviendo estas diferencias, puede que tenga que realizar acciones en la máquina principal. En este caso puede que desee detener la captura de las acciones de usuario de modo que no se repliquen en las máquinas secundarias. Para obtener información sobre la detención de la captura, consulte "Barra lateral Herramientas" en la página 200.

En los siguientes pasos se describe cómo resolver las diferencias detectadas entre las pantallas.

- ▶ "Determinación del tipo de diferencia" en la página 342
- ▶ "Resolución de la diferencia" en la página 343
- ▶ "Desbloqueo de la máquina secundaria" en la página 344

### **1 Determinación del tipo de diferencia**

Antes de que pueda resolver una diferencia entre las máquinas, necesita entender el tipo de diferencia que ha encontrado Sprinter. Puede ver la diferencia de una de las siguientes formas:

- ▶ Abra el Visor de diferencias para ver la diferencia. El Visor de diferencias muestra las diferencias entre las máquinas y permite crear una regla, o bien enviar un defecto basado en la diferencia. Para obtener información sobre el Visor de diferencias, consulte "Visor de diferencias" en la página 372.
- ▶ Muestre una captura de pantalla del estado actual de una máquina secundaria con la operación **Mostrar pantalla**.

- Abra una conexión de escritorio remoto a la máquina secundaria.

Estas operaciones están disponibles para cada una de las máquinas secundarias de la barra lateral **Máquinas**, haciendo clic con el botón secundario en la pantalla de la máquina secundaria. Para obtener más información sobre estas opciones, consulte la sección sobre las **Opciones contextuales de la máquina secundaria** en "Barra lateral Máquinas" en la página 364.

## 2 Resolución de la diferencia

Tras determinar el tipo de diferencia, puede decidir el mejor modo de resolverla. A continuación se muestran los tipos de diferencias y las opciones para resolverlas:

- **Diferencia única entre las pantallas.** Puede tratarse de un cuadro de mensajes, advertencia u otro objeto que se muestra en una máquina, en función de la configuración de dicha máquina. Quizás no representa un defecto de la aplicación y, con toda probabilidad, no volverá a producirse durante la prueba.
  - Podría resolver este tipo de diferencia abriendo una conexión de escritorio remoto a la máquina secundaria y realizando las acciones necesarias para resolver la diferencia.
  - Si la diferencia representa un defecto en la aplicación, puede enviar un defecto para esta diferencia. Para obtener información sobre el envío de defectos, consulte "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196.

- **Diferencia en las pantallas que, seguramente, se producirá de nuevo.**

Si es probable que se vuelva a producir la diferencia, es recomendable que la resuelva mediante el Visor de diferencias.

- Si la diferencia representa un defecto en la aplicación, puede enviar un defecto para esta diferencia. En el **Visor de diferencias**, haga clic en **Enviar defecto** para enviar el defecto a ALM. Para obtener más información, consulte "Visor de diferencias" en la página 372.

Cuando envía un defecto, Sprinter también crea una regla para ignorar esta diferencia específica de este objeto, con las propiedades actuales.

- Si la diferencia no representa un defecto, pero se va producir de nuevo con toda probabilidad, puede que desee enseñar a Sprinter a ignorar diferencias parecidas en el futuro.

En el **Visor de diferencias**, haga clic en el botón **Nueva regla** para abrir el **Cuadro de diálogo Nueva regla** (descrito en la página 376), y siga las instrucciones en pantalla.

Cuando crea una regla para ignorar una diferencia, Sprinter vuelve a comparar automáticamente la máquina secundaria con la principal, para determinar si la diferencia no se ha vuelto a detectar.

### 3 Desbloqueo de la máquina secundaria

Si ha resuelto la diferencia mediante la creación de una regla, la máquina secundaria se ha desbloqueado y puede continuar la prueba.

Una máquina secundaria únicamente se desbloqueará si se han resuelto todas las diferencias detectadas.

Si ha usado otro método para resolver la diferencia, tiene que desbloquear la máquina secundaria para continuar con la réplica de las acciones de usuario en esa máquina.

- **Haga clic con el botón secundario en > Saltar** para desbloquear la máquina e intentar replicar las acciones de usuario pendientes.
- **Haga clic con el botón secundario en > Volver a comparar** para comparar la máquina secundaria con la máquina principal, y desbloquearla si no se encuentra ninguna diferencia.
- **Haga clic con el botón secundario en > Sincronizar** para ignorar el problema que ha encontrado Sprinter con la máquina secundaria, eliminar todas las acciones pendientes y sincronizar el número de acciones con la máquina principal.

Para obtener más información, consulte la sección sobre las **Opciones contextuales de la máquina secundaria** en "Barra lateral Máquinas" en la página 364.



## **Cómo gestionar los errores de réplica durante una ejecución**

Si ejecuta la prueba en varias máquinas (tal y como se describe en "Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos" en la página 338), puede que se produzca un error de réplica en una máquina secundaria.

Los errores de réplica pueden producirse debido a las diferencias entre las pantallas de las máquinas principal y secundaria, o debido a un error de comunicación con la máquina secundaria.

Mientras está gestionando los errores de réplica, puede que tenga que realizar acciones en la máquina principal que no forman parte de la prueba. En este caso puede que desee detener la captura de las acciones de usuario de modo que no se repliquen en las máquinas secundarias. Para obtener información sobre la detención de la captura, consulte "Barra lateral Herramientas" en la página 200.

Para obtener información sobre cómo Sprinter replica las acciones de usuario, consulte "Cómo replica Sprinter las acciones de usuario" en la página 327.

- "Determinación del tipo de error de réplica" en la página 346
- "Gestión del error" en la página 346
- "Desbloqueo de la máquina secundaria" en la página 347

## 1 Determinación del tipo de error de réplica

Antes de poder gestionar un error de réplica, tiene que entender la causa visualizando la pantalla de la máquina secundaria. Puede ver la máquina secundaria de una de las siguientes formas:

- ▶ Muestre una captura de pantalla del estado actual de una máquina secundaria con la operación **Mostrar pantalla**.
- ▶ Abra una conexión de escritorio remoto a la máquina secundaria.


También puede pasar el puntero por la pantalla de la máquina secundaria para ver los detalles del error.

Estas operaciones están disponibles para cada una de las máquinas secundarias de la barra lateral **Máquinas**. Para obtener más información sobre estas opciones, consulte la sección sobre las **Opciones contextuales de la máquina secundaria** en "Barra lateral Máquinas" en la página 364.

## 2 Gestión del error

Tras determinar la causa del error, puede decidir el mejor modo de gestionarlo. A continuación se muestran los tipos de errores y las opciones para gestionarlos:

- ▶ **Un problema con la pantalla.** Puede tratarse de un cuadro de mensajes, advertencia u otro objeto que se muestra en una máquina, en función de la configuración de dicha máquina. Podría también representar un defecto de la aplicación.
  - ▶ Puede gestionar este tipo de error abriendo una conexión de escritorio remoto a la máquina secundaria y realizando las acciones necesarias para modificar la pantalla para que coincida con la de la máquina principal.
  - ▶ Si el problema lo ha causado un defecto de la aplicación, puede informar sobre ello enviando un defecto a ALM. Para obtener más información, consulte "Cómo detectar y enviar un defecto" en la página 196.

- ▶ **Un problema de comunicación con la máquina secundaria.**
  - ▶ Un error de réplica puede producirse si se pierde la conexión a la máquina secundaria. Puede usar las opciones en la Consola de estado (barra lateral **Máquinas** > botón **Consola de estado** ) para volver a conectarse a una máquina secundaria. Para obtener más información, consulte "Consola de estado" en la página 360.

### 3 Desbloqueo de la máquina secundaria

Una vez solucionado un error de réplica, tiene que desbloquear la máquina secundaria para continuar con la réplica de las acciones de usuario en esa máquina. Puede desbloquear una máquina de cualquiera de las siguientes formas:

- ▶ **Saltar.** Esta opción desbloquea la máquina e intenta replicar las acciones de usuario pendientes.
- ▶ **Sincr.** Esta opción desbloquea la máquina y no replica ninguna acción de usuario pendiente. El número de acción se configura para que el número de acciones coincida en la máquina principal.
- ▶ **Reintentar.** Vuelve a intentar replicar la acción de usuario errónea.

Para obtener más información sobre estas opciones, consulte la sección sobre las **Opciones contextuales de la máquina secundaria** en "Barra lateral Máquinas" en la página 364.

## Referencia

### Panel Creación de reflejos (grupo Modo de energía)

Este panel permite agregar, editar y eliminar máquinas secundarias para la prueba.

Tareas que se pueden realizar con el panel Creación de reflejos:




- ▶ "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245
- ▶ "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335

La siguiente imagen muestra el panel Creación de reflejos.



<b>Para acceder</b>	Seleccione <b>Modo de energía</b> grupo > <b>nodo Creación de reflejos</b> .
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ De manera predeterminada, el equipo local se define como la máquina <b>Principal</b>.</li> <li>▶ Para obtener más información sobre cómo Sprinter mantiene la lista de equipos secundarios, consulte "Cómo se mantiene la información de usuario" en la página 48.</li> </ul>
<b>Consulte también</b>	"Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Abre el cuadro de diálogo Nueva máquina, lo que permite definir la configuración de una máquina secundaria.</p> <p>El cuadro de diálogo Nueva máquina contiene las siguientes pestañas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Pestaña General (cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)" en la página 350</li> <li>▶ "Pestaña Credenciales de usuario (cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)" en la página 357</li> <li>▶ "Pestaña Configurar ejecución (Cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)" en la página 354</li> </ul>
	<p>Abre el cuadro de diálogo Detalles de la máquina, que permite editar la configuración de una máquina secundaria.</p> <p>El cuadro de diálogo Detalles de la máquina contiene las siguientes pestañas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Pestaña General (cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)" en la página 350</li> <li>▶ "Pestaña Credenciales de usuario (cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)" en la página 357</li> <li>▶ "Pestaña Configurar ejecución (Cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)" en la página 354</li> </ul>
	<p>Elimina la máquina seleccionada de la lista de máquinas secundarias.</p> <p><b>Nota:</b> Puede deshabilitar una máquina secundaria para una ejecución de prueba específica desactivando la casilla de verificación correspondiente, sin eliminarla de la lista de máquinas. Estará disponible después con la configuración, para usarlo en pruebas futuras.</p>

## **Cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina**

Este cuadro de diálogo le permite definir la edición de la configuración de una máquina secundaria e incluye las pestañas siguientes:

- Pestaña General (cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)
- Pestaña Configurar ejecución (Cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)
- Pestaña Credenciales de usuario (cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)

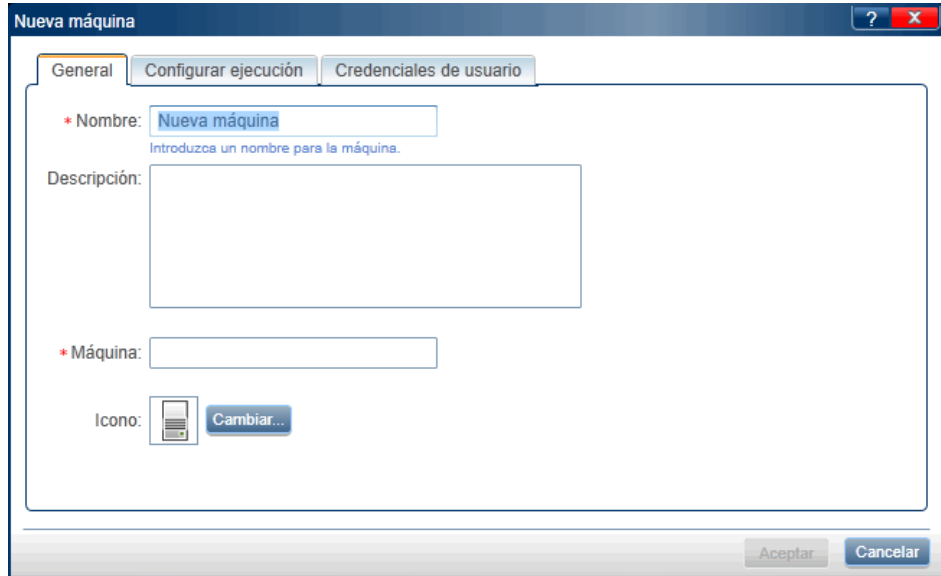
### **Pestaña General (cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)**

Esta pestaña permite definir la configuración de una máquina secundaria.

Tareas que se pueden realizar con la pestaña General:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245
- "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335

La siguiente imagen muestra el panel General.



<p><b>Para acceder</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Seleccione <b>Modo de energía</b> grupo &gt; <b>nodo Creación de reflejos</b>.</li> <li><b>2</b> En el panel <b>Creación de reflejos</b>, haga clic en el botón <b>Añadir</b>. Se abre el cuadro de diálogo <b>Nueva máquina</b>.</li> <li><b>3</b> Seleccione el cuadro de diálogo <b>Nueva máquina</b> &gt; <b>pestaña General</b>.</li> </ol>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>"Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325</p>

La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos. En la tabla siguiente se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Nombre</b>	Nombre lógico de la máquina secundaria.
<b>Descripción</b>	Una descripción del entorno de la máquina secundaria, por ejemplo, el nombre de un navegador o de sistema operativo.
<b>Máquina</b>	<p>El nombre del equipo o máquina virtual que desee usar como máquina secundaria.</p> <p>Las siguientes entradas son válidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ La dirección IP del equipo o de la máquina virtual.</li> <li>▶ El nombre del equipo o la máquina virtual en uno de los siguientes formatos:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ NombreMáquina.NombreDominio</li> <li>▶ NombreDominio\NombreMáquina</li> </ul> </li> </ul>
<b>Icono</b>	<p>El icono que se mostrará en la barra lateral <b>Máquinas</b> para representar a la máquina secundaria.</p> <p>Haga clic en el botón <b>Cambiar</b> para abrir el Cuadro de diálogo Cambiar y seleccionar otro icono para la máquina secundaria.</p> <p>Puede que desee seleccionar un icono que le ayude a identificar la configuración específica de la máquina secundaria. Por ejemplo, si la máquina secundaria está probando un navegador distinto, puede usar un icono para representarlo.</p>



## **Cuadro de diálogo Cambiar**

Este cuadro de diálogo permite al usuario seleccionar un icono para representar a la máquina secundaria en la barra lateral **Máquinas**.

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Cambiar.



<p><b>Para acceder</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Seleccione <b>Modo de energía</b> grupo &gt; <b>nodo Creación de reflejos</b>.</li> <li><b>2</b> En el panel <b>Creación de reflejos</b>, haga clic en el botón <b>Añadir</b>. Se abre el cuadro de diálogo <b>Nueva máquina</b>.</li> <li><b>3</b> Seleccione el cuadro de diálogo <b>Nueva máquina</b> &gt; <b>pestaña General</b> &gt; <b>botón Cambiar</b></li> </ol>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>"Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Seleccione un icono de la siguiente lista</b>	La lista de categorías desde la que se selecciona un icono para la máquina. La categoría que seleccione cambia la lista de iconos disponible en el panel derecho.
<b>&lt;Visualización de iconos&gt;</b>	Una visualización de los iconos que puede seleccionar para representar a la máquina.
<b>Añadir</b>	Permite explorar el sistema de archivos y seleccionar un icono para la máquina.

### **Pestaña Configurar ejecución (Cuadro de diálogo Nueva máquina/ Detalles de la máquina)**

Esta pestaña permite definir cómo ejecutará la máquina secundaria la aplicación en la ejecución de la prueba.

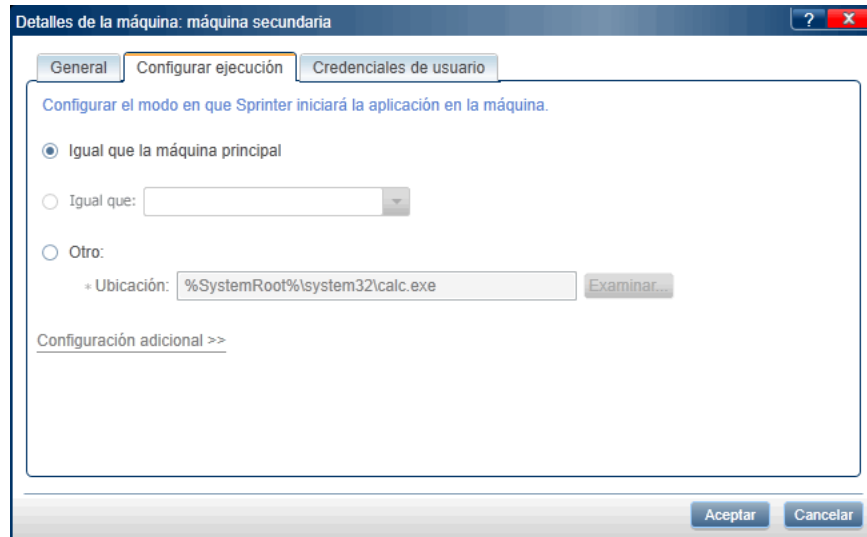
Cuando haya seleccionado una aplicación de escritorio en el Panel Aplicación (Grupo Modo de energía), esta pestaña mostrará las opciones para las aplicaciones de escritorio.

Cuando haya seleccionado una aplicación web en el Panel Aplicación (Grupo Modo de energía), esta pestaña mostrará las opciones para las aplicaciones web.

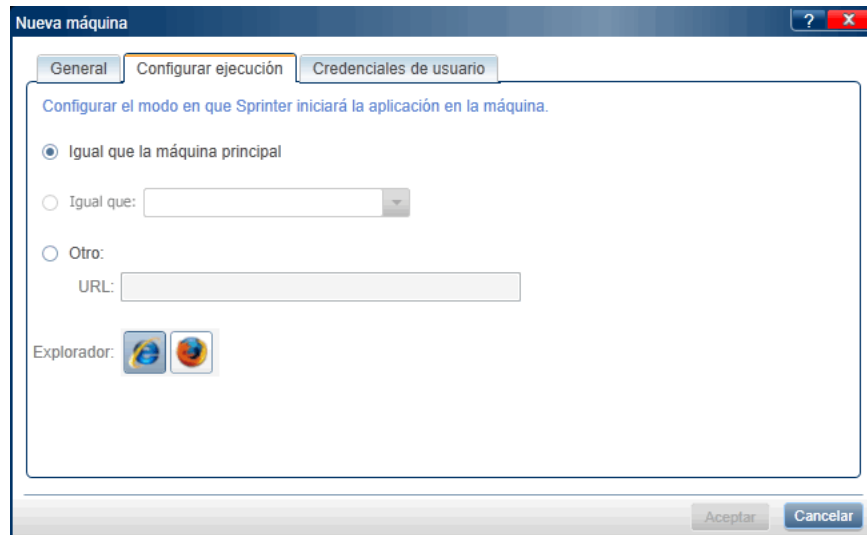
Tareas que se pueden realizar con la pestaña **Configurar ejecución**:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245
- "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335

La siguiente imagen muestra la pestaña **Configurar ejecución** con opciones para una aplicación de escritorio.



La siguiente imagen muestra la pestaña **Configurar ejecución** con opciones para una aplicación web.



<b>Para acceder</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Seleccione <b>Modo de energía</b> grupo &gt; <b>nodo Creación de reflejos</b>.</li> <li><b>2</b> En el panel <b>Creación de reflejos</b>, haga clic en el botón <b>Añadir</b>. Se abre el cuadro de diálogo <b>Nueva máquina</b>.</li> <li><b>3</b> Seleccione el cuadro de diálogo <b>Nueva máquina</b> &gt; <b>pestaña Configurar ejecución</b>.</li> </ol>
<b>Información importante</b>	Sprinter recuerda las modificaciones realizadas en la configuración de ejecución a medida que continúa trabajando con la aplicación definida. Si se cambian las aplicaciones, las configuraciones de ejecución vuelven a las opciones predeterminadas.
<b>Consulte también</b>	"Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario. Algunas opciones se muestran de distinta forma, dependiendo de si está trabajando con una aplicación web o de escritorio:

<b>Elementos de la IU</b>	<b>Descripción</b>
<b>Igual que la máquina principal</b>	Indica a la máquina que ejecute la aplicación en función de la configuración de ésta en el Panel Aplicación (Grupo Modo de energía) descrita en la página 251. (Valor predeterminado)
<b>Igual que &lt;la máquina secundaria&gt;</b>	Indica a la máquina que ejecute la aplicación según la configuración de la máquina secundaria. Sólo las máquinas secundarias que tienen una configuración de ejecución única se muestran en esta lista.

Elementos de la IU	Descripción
<p><b>Otros (para aplicaciones de escritorio)</b></p>	<p>Define la nueva configuración de ejecución para la aplicación, para esta máquina.</p> <p><b>Ruta.</b> La ruta a la aplicación de escritorio. La opción <b>Examinar</b> muestra el sistema de archivos para el equipo local y no para la máquina secundaria.</p> <p><b>Configuración adicional:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Parámetros.</b> Los parámetros con los que desee que se ejecute la aplicación. La configuración de parámetros se mantiene por aplicación. Al seleccionar una aplicación en el campo Nombre de aplicación, los parámetros definidos anteriormente se ejecutan de manera predeterminada. Para cambiar o eliminar los parámetros, edítelos en el campo Parámetros.</li> <li>▶ <b>Carpeta de trabajo.</b> La carpeta de trabajo para la aplicación de escritorio.</li> </ul>
<p><b>Otros (para aplicaciones web)</b></p>	<p><b>URL.</b> La dirección URL de la aplicación web que desea ejecutar en la prueba.</p> <p><b>Navegador.</b> El navegador en el que desea ejecutar la aplicación web.</p>

### **Pestaña Credenciales de usuario (cuadro de diálogo Nueva máquina/Detalles de la máquina)**

Esta pestaña permite proporcionar la información de inicio de sesión para la máquina secundaria. Esta información se utiliza para lo siguiente:

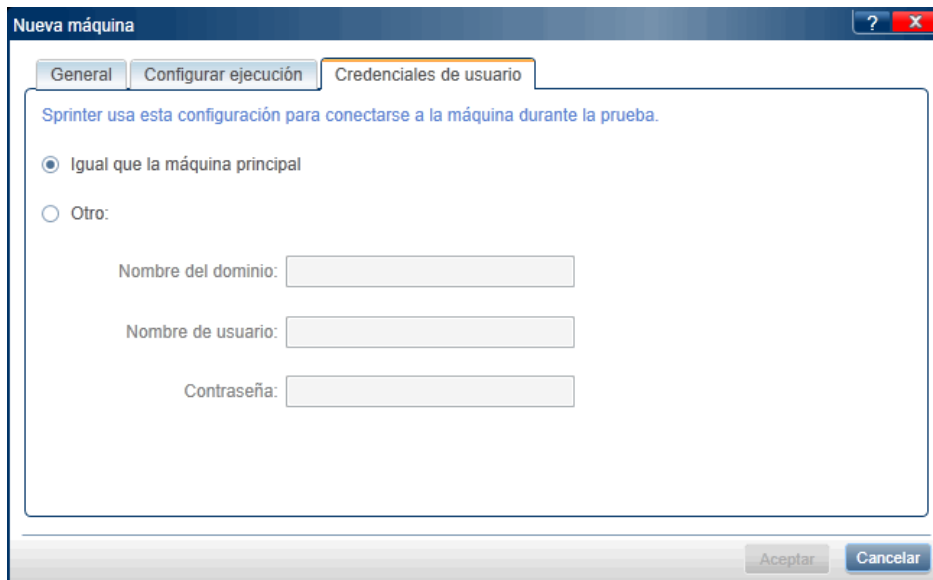
- ▶ Abrir una conexión de escritorio remoto con el equipo secundario, cuando se ejecuta la prueba.
- ▶ Interactuar con Sprinter Agent en el equipo secundario. En este caso, Sprinter solo utiliza un Sprinter Agent iniciado por el usuario especificado, con las credenciales correctas.

Para que Sprinter utilice cualquier Sprinter Agent que se ejecute en el equipo secundario, establezca el indicador **ProtectSessions** en el archivo **Sprinter.exe.config** en False en el equipo secundario.

Tareas que se pueden realizar con la pestaña Credenciales de usuario:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245
- "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335

La siguiente imagen muestra la pestaña **Credenciales de usuario**.



<b>Para acceder</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1 Seleccione <b>Modo de energía</b> grupo &gt; <b>nodo Creación de reflejos</b>.</li><li>2 En el panel <b>Creación de reflejos</b>, haga clic en el botón <b>Añadir</b>. Se abre el cuadro de diálogo <b>Nueva máquina</b>.</li><li>3 Seleccione el cuadro de diálogo <b>Nueva máquina</b> &gt; <b>pestaña Credenciales de usuario</b>.</li></ol>
<b>Información importante</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Si intenta conectarse a la máquina durante la ejecución y no introdujo las credenciales de conexión de escritorio remoto en esta pestaña o son incorrectas, se le pedirá esta información.</li><li>➤ Las credenciales que proporcione deben coincidir con las del usuario que haya iniciado sesión en ese momento en la máquina secundaria. Si no coinciden, se le pedirá esta información.</li></ul>

<b>Consulte también</b>	"Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325
-------------------------	---

La descripción de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el cuadro de diálogo cuando mueve el puntero sobre ellos.

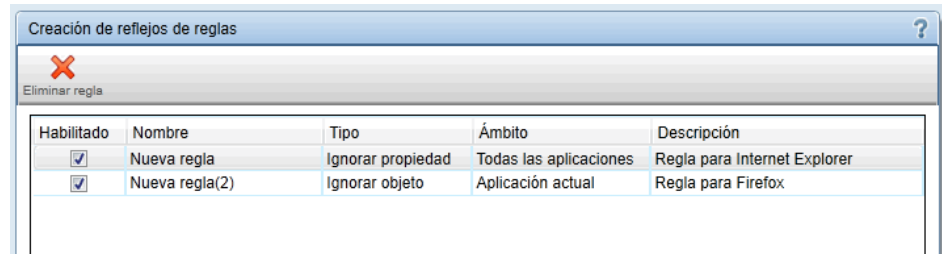
## **Panel Reglas de creación de reflejos (grupo Modo de energía)**

Este panel permite al usuario ver y eliminar las reglas asociadas a la creación de reflejos para la aplicación definida.

Tareas que se pueden realizar con el panel Reglas:

- "Cómo preparar una prueba para ejecutarla en el Modo de energía" en la página 245

La siguiente imagen muestra el panel Reglas de creación de reflejos.



<b>Para acceder</b>	Seleccione el grupo <b>Modo de energía &gt; nodo Reglas</b> .
<b>Información importante</b>	Para obtener información sobre los campos <b>Tipo</b> y <b>Ámbito</b> de una regla, consulte la sección de <b>reglas personalizadas</b> en "Información general de las reglas" en la página 331.

La descripción de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en el panel cuando mueve el puntero sobre ellos.

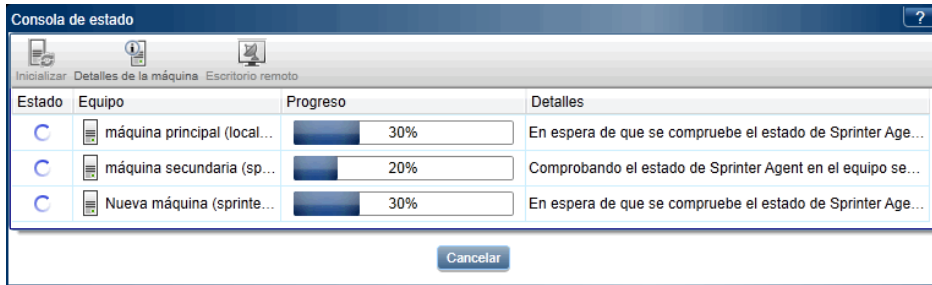
## Consola de estado


Esta ventana muestra el estado de cada máquina en una prueba de creación de reflejos.

Tareas que se pueden realizar con el panel Consola de estado:



- "Ejecución de una prueba manual en Sprinter" en la página 130

La siguiente imagen muestra la Consola de estado mientras prepara una ejecución con la creación de reflejos con dos máquinas secundarias.




<b>Para acceder</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>► La Consola de estado se abre automáticamente cuando se ejecuta una prueba con la creación de reflejos.</li> <li>► Durante una ejecución, también puede acceder a la consola de estado haciendo clic en la barra lateral <b>Máquinas botón Consola de estado</b> .</li> </ul>
---------------------	--

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	Indica a Sprinter que intente iniciar el Agente Sprinter en la máquina seleccionada si se produce un error al conectar.
	Abre el Cuadro de diálogo Detalles de la máquina (descrito en la página 361) para la máquina seleccionada.

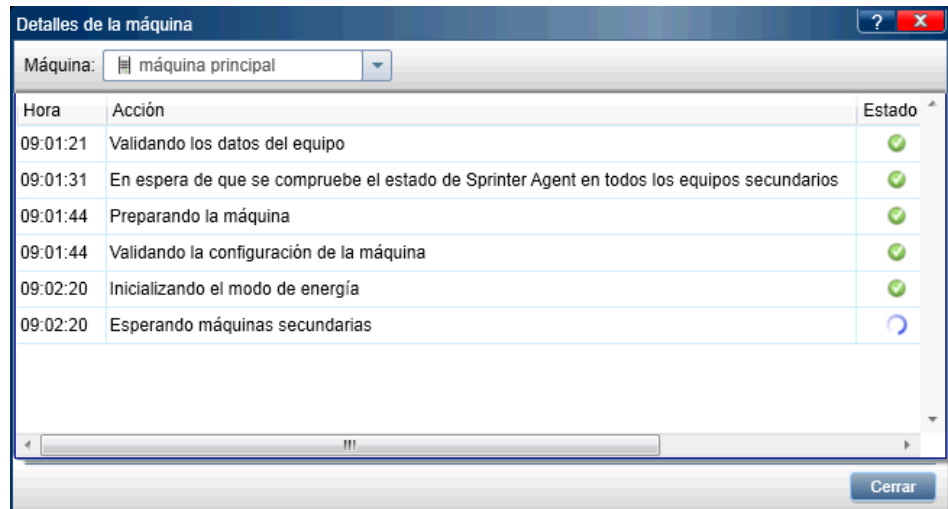


Elementos de la IU	Descripción
	Abre una conexión de escritorio remoto a la máquina seleccionada.
<Lista de máquinas>	La lista de máquinas para la ejecución que se está realizando. La lista de máquinas muestra el estado, el nombre de la máquina, una barra de progreso y los detalles de cada una.

### **Cuadro de diálogo Detalles de la máquina**

Este cuadro de diálogo muestra los detalles del proceso de conexión para las máquinas durante una prueba de creación de reflejos.

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Detalles de la máquina.



Para acceder	En la <b>Consola de estado</b> , haga clic en el botón <b>Detalles de la máquina</b> .
--------------	--

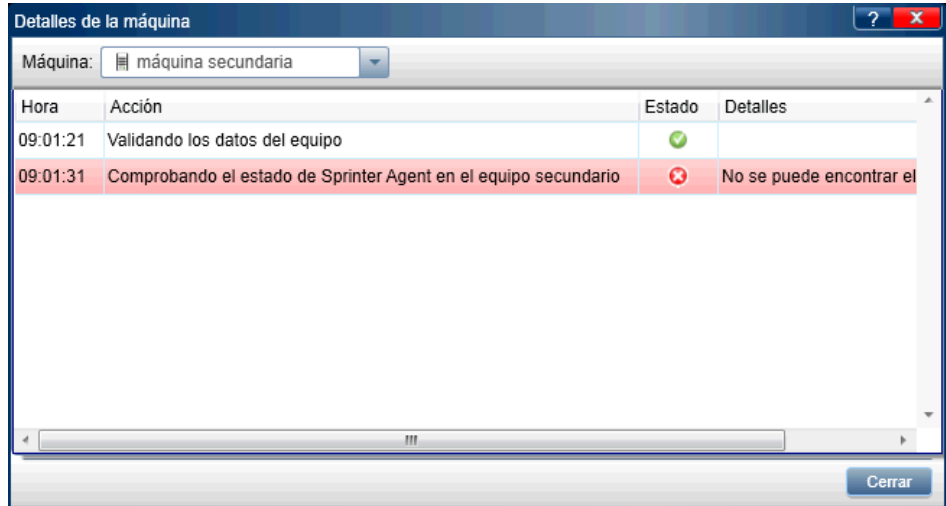
A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
<b>Máquinas</b>	Una lista desplegable de las máquinas para esta ejecución.
<Lista de acciones>	<p>La lista de acciones para la máquina seleccionada. La lista de acciones muestra la <b>Hora</b>, la <b>Acción</b>, el <b>Estado</b> y los <b>Detalles</b> para cada acción.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Si se completa correctamente una acción, no se mostrarán detalles.</li><li>▶ Si falla una acción, la columna <b>Detalles</b> muestra el problema específico. Puede hacer clic en el mensaje de error y seleccionar <b>Más detalles</b> para abrir el Cuadro de diálogo Detalles del error (descrito en la página 363).</li></ul>

## Cuadro de diálogo Detalles del error

Este cuadro de diálogo muestra la información del error cuando Sprinter no puede conectarse correctamente a la máquina.

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Detalles del error.




<b>Para acceder</b>	<p><b>Siga los siguientes pasos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> En la <b>Consola de estado</b> de una conexión incorrecta, haga clic en el botón Cuadro de diálogo Detalles de la máquina.</li> <li><b>2</b> La columna de detalles muestra el problema específico. Haga clic en el mensaje de error y seleccione <b>Más detalles</b>.</li> </ol>
<b>Consulte también</b>	"Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325

En el cuadro de diálogo están disponibles las descripciones de los elementos de la interfaz de usuario.

## **Sprinter Agente**

El agente Sprinter permite a Sprinter ejecutar las pruebas en el Modo de energía y con la creación de reflejos.

<b>Para acceder</b>	Haga clic con el botón secundario en el icono <b>Sprinter Agent</b>  para mostrar las opciones del Sprinter Agent.
<b>Información importante</b>	Cuando mueve el puntero sobre el icono del agente Sprinter, se muestra el estado del agente. Para una máquina secundaria, el estado muestra si el agente está en uso en una prueba con la creación de reflejos, o si está disponible para el uso.

A continuación se describen los métodos abreviados contextuales:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Restablecer</b>	Detiene y reinicia el Sprinter Agent.
<b>Salir</b>	Detiene el Sprinter Agent.
<b>Ejecutar al iniciar el ordenador</b>	Indica al equipo que llame automáticamente al Sprinter Agent en el inicio.

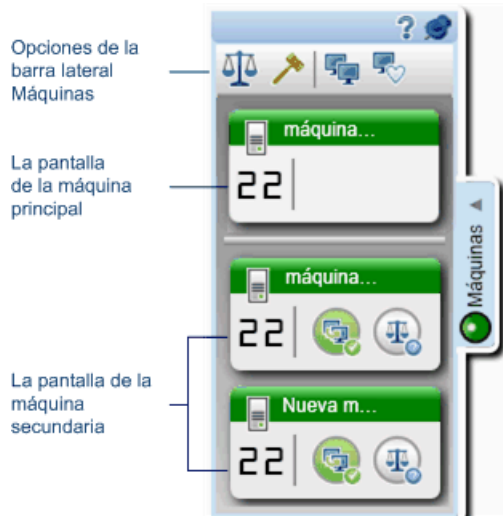
## **Barra lateral Máquinas**


La barra lateral permite trabajar con las máquinas secundarias durante una prueba con la creación de reflejos.

Tareas que se pueden realizar con la barra lateral **Máquinas**:

- ▶ "Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos" en la página 338
- ▶ "Cómo resolver las diferencias durante una ejecución" en la página 342
- ▶ "Cómo gestionar los errores de réplica durante una ejecución" en la página 345





La siguiente imagen muestra la barra lateral **Máquinas** con dos máquinas secundarias.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p>Durante la ejecución de una prueba, haga clic en la pestaña de la barra lateral <b>Máquinas</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Haga clic en la pestaña de la barra lateral otra vez o fuera de ella, para cerrarla.</li> <li>▶ Para bloquear la barra lateral en la posición abierta, haga clic en el icono de chincheta .</li> <li>▶ Para recolocar la barra lateral, haga clic y arrastre el encabezado de la barra lateral.</li> </ul>
<p><b>Consulte también</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Pruebas en varias máquinas - Información general" en la página 325</li> <li>▶ "Cómo replica Sprinter las acciones de usuario" en la página 327</li> <li>▶ "Comparación de máquinas" en la página 328</li> <li>▶ "Resolución de problemas y desbloqueo de las máquinas secundarias" en la página 329</li> <li>▶ "Información general de las reglas" en la página 331</li> </ul>

## Operaciones de la barra lateral Máquinas




A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:


Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Comparar todo.</b> Compara la pantalla de la máquina principal con las de las máquinas secundarias de la ejecución. <b>Comparar todo</b> compara la máquina principal únicamente con las máquinas secundarias que se sincronizan con la máquina principal.</p> <p><b>Nota:</b> Si edita un cuadro de edición o combinado, la opción <b>Comparar todo</b> está deshabilitada hasta que mueve el foco fuera del cuadro.</p> <p>Las acciones de usuario en los cuadros de edición y los combinados no se replican hasta que no mueva el foco fuera del cuadro. Por lo tanto, la operación <b>Comparar todo</b> se ha deshabilitado, para evitar que Sprinter compare los cuadros de edición y los combinados que no se han actualizado aún en las máquinas secundarias.</p>
	<p><b>Ver reglas.</b> Abre el Cuadro de diálogo Administrador de reglas (descrito en la página 378), en el que puede crear, ver, editar y eliminar las reglas de la prueba.</p>
	<p><b>Mostrar máquinas.</b> Abre el Visor de máquinas (descrito en la página 371), donde se muestran las pantallas de todas las máquinas de la prueba.</p>
	<p><b>Consola de estado.</b> Abre la Consola de estado, donde se muestra el estado de conexión de cada máquina. Para obtener más información, consulte "Consola de estado" en la página 360.</p>

## Pantalla de la máquina secundaria

Cada pantalla de la máquina secundaria proporciona información que es específica de la máquina correspondiente, indica el estado de la máquina y proporciona operaciones que puede realizar en la máquina.

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
	<p><b>Estado de réplica.</b> Indica el estado de la réplica en la máquina secundaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Después de cada acción que realiza en la máquina principal, se mostrará una representación visual de este icono en la que se indica que la acción se replica en la máquina secundaria.</li> <li>▶ Si la acción se replica correctamente, el icono se pone de color verde. Si la acción no se puede replicar, el icono se pone de color rojo y la máquina secundaria se bloquea.</li> <li>▶ Para obtener información sobre cómo gestionar los problemas de réplica y desbloquear la máquina secundaria, consulte "Cómo gestionar los errores de réplica durante una ejecución" en la página 345.</li> </ul>
	<p><b>Estado de comparación.</b> Indica el estado de comparación de la máquina secundaria con la principal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Las máquinas secundarias se comparan con la principal cuando hace clic en el botón <b>Comparar todo</b> , o cuando selecciona <b>Volver a comparar</b> en las <b>Opciones contextuales de la máquina secundaria</b>.</li> <li>▶ Si la comparación no ha detectado ninguna diferencia entre la máquina principal y la secundaria, el icono se pone de color verde. Si la comparación ha detectado diferencias, el icono se pone de color rojo y la máquina secundaria se bloquea.</li> <li>▶ Para obtener información sobre cómo gestionar las diferencias y desbloquear la máquina secundaria, consulte "Cómo resolver las diferencias durante una ejecución" en la página 342.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
<información sobre herramientas>	<p>Cuando mueve el puntero sobre la pantalla de la máquina secundaria, se mostrará la información sobre herramientas en la que verá los detalles sobre la máquina.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Acción.</b> Enumera el número de acción realizada en la máquina y proporciona una descripción de la acción.</li> <li>➤ <b>Estado.</b> Indica el estado de la máquina. Si la máquina se bloquea, proporciona una descripción del problema. Indica el estado de las conexiones con la máquina principal. Haga clic en el botón Consola de estado  para solucionar los problemas de conexión.</li> </ul>
<opciones contextuales>	<p>Las opciones contextuales para cada máquina permiten controlar las máquinas secundarias y solucionar los errores de réplica y comparación de las máquinas. Para obtener más información, consulte Opciones contextuales de la máquina secundaria.</p>

### Opciones contextuales de la máquina secundaria

A continuación se describen las opciones contextuales para cada máquina secundaria:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Iniciar/Detener la réplica</b>	<p>Inicia o detiene la réplica de las acciones de usuario realizadas en la máquina principal y en la máquina secundaria.</p> <p>Cuando detiene la réplica en la máquina secundaria, ninguna acción de usuario que lleve a cabo en la máquina principal se replicará en la máquina secundaria.</p>
<b>Saltar</b>	<p>Ignora el problema encontrado con la réplica o la comparación y desbloquea la máquina, con lo que podrá continuar con la réplica de las acciones de usuario.</p> <p>Las acciones pendientes que no se han replicado aún se realizan en la máquina secundaria.</p>



Elementos de la IU	Descripción
<b>Sincr.</b>	<p>Sincroniza la máquina secundaria con la principal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ignora el error de réplica y desbloquea la máquina, con lo que podrá continuar con la réplica de las acciones de usuario.</li> <li>▶ La acción de usuario y las acciones pendientes que no se han podido replicar, no se realizan en la máquina secundaria.</li> <li>▶ El número de acciones de usuario se configura para que el número de acciones coincida en la máquina principal.</li> </ul>
<b>Reintentar</b>	<p>Reintenta la réplica de la acción de usuario en la máquina secundaria.</p>
<b>Mostrar pantalla</b>	<p>Muestra una captura de pantalla de la máquina secundaria.</p>
<b>Volver a comparar</b>	<p>Compara la máquina secundaria con la principal.</p> <p>La comparación de una máquina secundaria individual únicamente se puede realizar tras una operación <b>Comparar todo</b> desde las Operaciones de la barra lateral Máquinas.</p> <p>Cuando vuelva a comparar las máquinas, la secundaria se compara con la principal en el estado en el que se encontraba la máquina principal cuando se bloqueó la máquina secundaria. Si ha realizado algunos cambios al estado de la máquina principal después de que se bloqueara la máquina secundaria, la operación <b>Volver a comparar</b> no los reconocerá.</p> <p><b>Nota:</b> La operación <b>Volver a comparar</b> se ha diseñado para que se use una vez resueltas las diferencias que encontró entre las máquinas. No puede realizar una operación <b>Volver a comparar</b> si realiza una acción de usuario en la máquina principal tras una operación <b>Comparar todo</b>.</p> <p>Si hace clic en el botón <b>Detener grabación</b> en la barra lateral <b>Herramientas</b>, puede llevar a cabo acciones de usuario en la máquina principal y también realizar una operación <b>Volver a comparar</b> en la máquina secundaria cuando continúe con la grabación.</p>

<b>Elementos de la IU</b>	<b>Descripción</b>
<b>Visor de diferencias</b>	Abre el Visor de diferencias (descrito en la página 372), en el que puede ver y resolver las diferencias que se han detectado en las máquinas.
<b>Escritorio remoto</b>	Abra una conexión de escritorio remoto a la máquina secundaria.  No debe tener abierta una conexión de escritorio remoto externa (no mediante Sprinter), cuando abra una conexión de escritorio remoto mediante Sprinter.

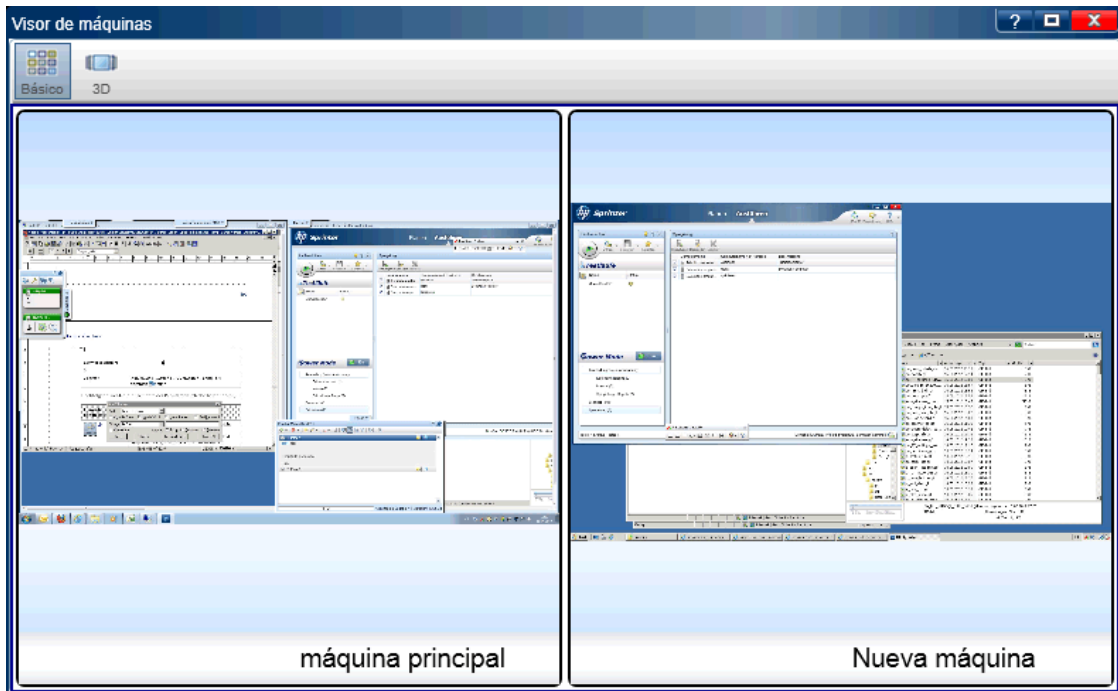
## **Visor de máquinas**


Este visor muestra una captura de pantalla de las máquinas de la ejecución.

Tareas que puede realizar con el Visor de máquinas:



- "Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos" en la página 338
- "Cómo resolver las diferencias durante una ejecución" en la página 342
- "Cómo gestionar los errores de réplica durante una ejecución" en la página 345

La siguiente imagen muestra el Visor de máquinas.



<p>Para acceder</p>	<p>Seleccione la barra lateral <b>Máquinas</b> &gt; botón <b>Mostrar máquinas</b> .</p>
---------------------	--

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
 Un icono cuadrado con un fondo azul claro y una cuadrícula de colores (rojo, verde, azul, amarillo) en la parte superior. Debajo de la cuadrícula, la palabra "Básico" está escrita en un color gris oscuro.	Muestra las máquinas en una vista de pantalla dividida. Si hace clic en una máquina, ésta aparecerá en la ventana principal. Si vuelve a hacer clic, la pantalla muestra la vista de pantalla dividida.
 Un icono rectangular con un fondo gris claro. En la parte superior, hay una imagen de un monitor de computadora. Debajo de la imagen, el número "3D" está escrito en un color gris oscuro.	Muestra las máquinas en una vista tridimensional. Si hace clic en una máquina, se gira ésta en la ventana principal. También puede desplazarse por las máquinas con la barra de desplazamiento que encontrará en la parte inferior de la pantalla.

## **Visor de diferencias**

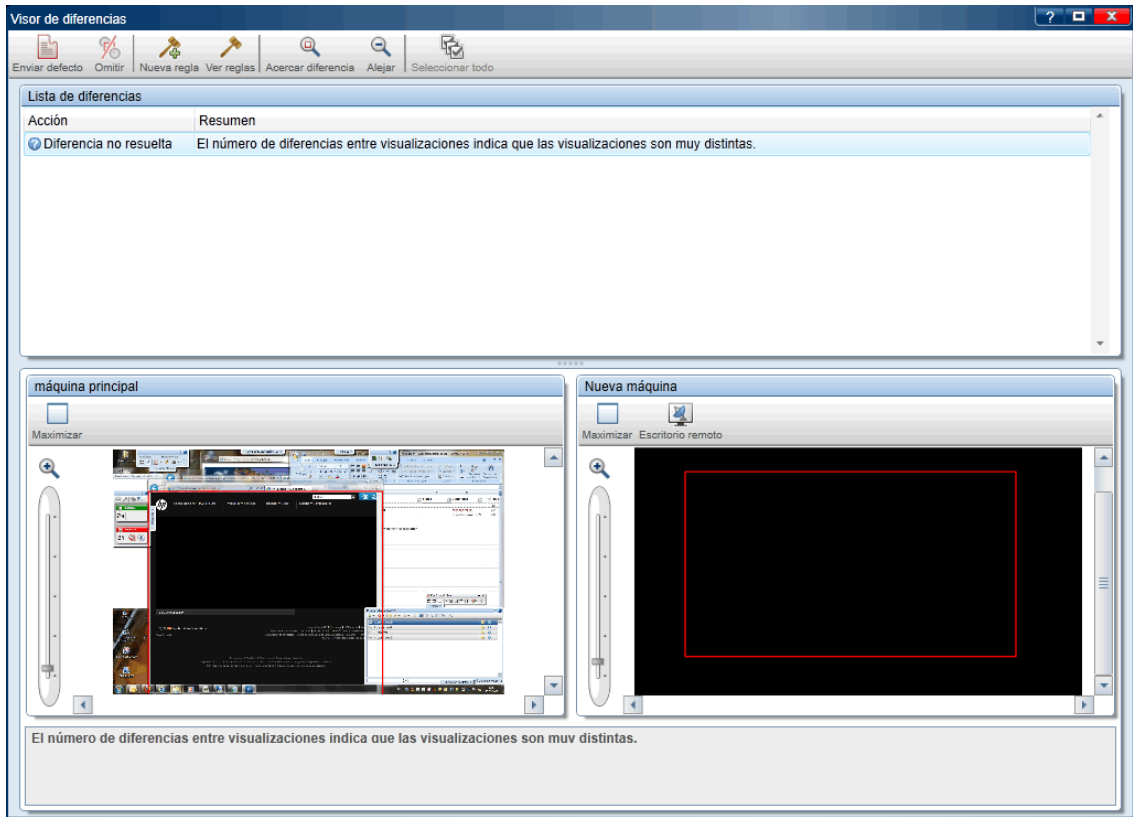
Este visor muestra las diferencias detectadas entre las pantallas de la máquina principal y las máquinas secundarias de la prueba.

El Visor de diferencias también permite solucionar las diferencias o bien ignorándolas o bien mediante la creación de reglas para las mismas. Puede enviar también defectos a ALM en función de estas diferencias detectadas.

Tareas que puede realizar con el Visor de diferencias:





- ▶ "Cómo ejecutar una prueba con la creación de reflejos" en la página 338
- ▶ "Cómo resolver las diferencias durante una ejecución" en la página 342

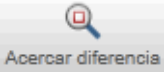

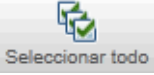
La siguiente imagen muestra el Visor de diferencias.



<p><b>Para acceder</b></p>	<p><b>Realice una de las acciones siguientes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Haga clic con el botón secundario en una máquina secundaria con <b>errores de comparación</b> en la barra lateral <b>Máquinas</b> y seleccione el <b>Visor de diferencias</b>.</li> <li>▶ Seleccione <b>Resultados &gt; Guión gráfico</b>. Seleccione una acción donde se hayan encontrado las diferencias y en el <b>área de detalles de la acción</b> haga clic en el vínculo <b>Mostrar</b> en la sección <b>Diferencias</b>.</li> </ul>
<p><b>Consulte también</b></p>	<p>"Información general de las reglas" en la página 331</p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
 <p>Enviar defecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Enviar defecto.</b> (Predeterminado) Abre el <b>Cuadro de diálogo Configuración de defectos inteligentes</b> (descrito en página 204) que le permite incluir automáticamente la información de escenario del defecto. El resumen del defecto incluye una descripción de la diferencia.                     <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Si decide adjuntar una captura de pantalla al defecto, las capturas de pantalla de las dos máquinas se adjuntarán.</li> <li>▶ Cuando envía un defecto en el Visor de diferencias, Sprinter también crea una regla para ignorar esta diferencia específica de este objeto, con las propiedades actuales.</li> </ul> </li> </ul>
 <p>Omitir</p>	<p>Ignora las diferencias seleccionadas.</p> <p>Cuando crea una regla para ignorar una diferencia, Sprinter vuelve a comparar automáticamente la máquina secundaria con la principal, para determinar si la diferencia no se ha vuelto a detectar.</p> <p>No está disponible cuando abre el Visor de diferencias desde el <b>Guión gráfico</b>, los <b>Resultados</b>, o el <b>Visor de resultados de Sprinter independiente</b>.</p>
 <p>Nueva regla</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Nueva regla (descrito en la página 376).</p> <p>Cuando crea una regla para ignorar una diferencia, Sprinter vuelve a comparar automáticamente la máquina secundaria con la principal, para determinar si la diferencia no se ha vuelto a detectar.</p> <p>No está disponible cuando abre el Visor de diferencias desde el <b>Guión gráfico</b>, los <b>Resultados</b>, o el <b>Visor de resultados de Sprinter independiente</b>.</p>
 <p>Ver reglas</p>	<p>Abre el Cuadro de diálogo Administrador de reglas (descrito en la página 378).</p>

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Acerca la pantalla para ver la diferencia seleccionada.</p>
	<p>Aleja la pantalla al 100%.</p>
	<p>Seleccione todas las diferencias de la lista Diferencias.</p>
<p><b>Lista Diferencias</b></p>	<p>La lista de diferencias detectadas entre la máquina principal y las máquinas secundarias. Seleccione una diferencia de la lista con la que desee realizar una acción.</p>
<p><b>&lt;Pantalla de la diferencia&gt;</b></p>	<p>La pantalla de la diferencia. La diferencia se indica en la pantalla con un cuadro rojo. En el caso de un objeto que falta, no hay ninguna representación en la pantalla donde falta el objeto.</p> <p>La pantalla de la diferencia contiene los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Maximizar/Minimizar.</b> Expande la pantalla de la máquina para que ocupe toda la ventana Visor de diferencias. Minimizar devuelve la pantalla al estado normal.</li> <li>▶ <b>Control deslizante.</b> Acerca y aleja la pantalla.</li> <li>▶ <b>Escritorio remoto.</b> (Sólo las máquinas secundarias.) Abra una conexión de escritorio remoto a la máquina secundaria.</li> </ul>
<p><b>&lt;Descripción de la diferencia&gt;</b></p>	<p>Una descripción de la diferencia.</p>

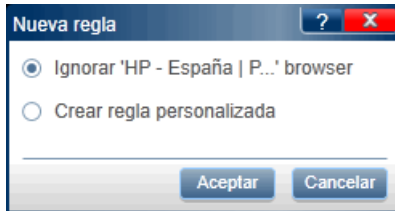
## **Cuadro de diálogo Nueva regla**

Este cuadro de diálogo permite aceptar una regla predefinida para la diferencia, o crear una personalizada.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Nueva regla:

- "Cómo resolver las diferencias durante una ejecución" en la página 342

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Nueva regla.



<b>Para acceder</b>	En el <b>Visor de diferencias</b> seleccione una diferencia y haga clic en el botón <b>Nueva regla</b> .
<b>Información importante</b>	Las opciones que se muestran en el cuadro de diálogo son diferentes en función del tipo de diferencia detectado.
<b>Consulte también</b>	"Información general de las reglas" en la página 331

### **Opciones cuando el objeto se ha encontrado en una pantalla y falta en la otra:**

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (el texto de la variable se muestra entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
<b>Ignorar &lt;nombre de objeto&gt; &lt;tipo de objeto&gt;</b>	Ignore todas las instancias del objeto especificado.



Elementos de la IU	Descripción
Crear regla personalizada	Abre el asistente para reglas (descrito en la página 380).
Ignorar todos los objetos del área que contengan <tipo de objeto> (<nombre de área> <tipo de área>)	<p>Ignore todos los objetos del área donde se ubica el objeto especificado.</p> <p><b>Nota:</b> Esta opción se muestra sólo en determinados casos donde el objeto que falta está ubicado en un objeto contenedor, pero dicho objeto no es una ventana.</p>

### Opciones cuando un valor de propiedad específico es distinto entre las máquinas

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (el texto de la variable se muestra entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
Ignorar <nombre de propiedad> de <objeto>	<p>Define cuándo se ignorará el valor de propiedad que era distinto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>este &lt;nombre de objeto&gt;</b>. Ignore el valor de propiedad sólo para este objeto específico. Por ejemplo: ignorar el color del botón Aceptar.</li> <li>➤ <b>todos los &lt;tipos de objeto&gt;</b>. Ignore el valor de propiedad para todos los objetos del mismo tipo que este objeto. Por ejemplo: ignorar el color de todos los botones.</li> <li>➤ <b>todos los objetos</b>. Ignore el valor de propiedad para todos los objetos. Por ejemplo: ignorar el color de todos los objetos.</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Esta opción se muestra sólo para las siguientes propiedades que son comunes a todos los objetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>color de fondo</b></li> <li>➤ <b>estado habilitado</b></li> <li>➤ <b>ubicación</b></li> <li>➤ <b>tamaño</b></li> </ul>
Crear regla personalizada	Abre el asistente para reglas (descrito en la página 380).

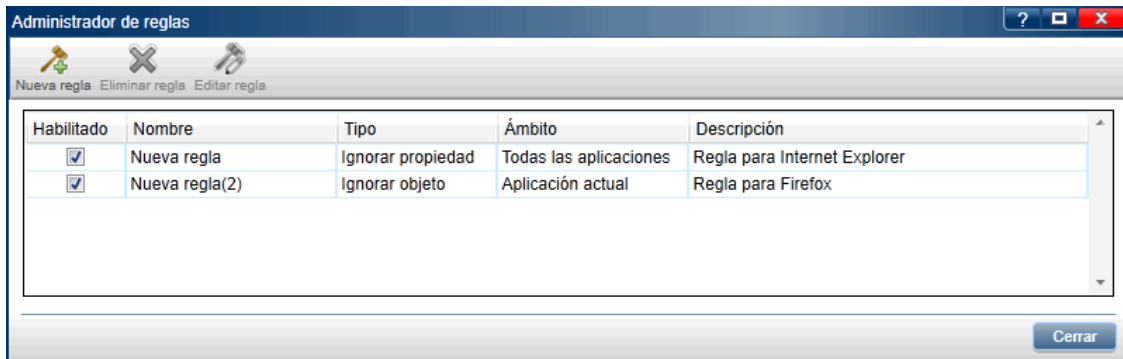
## Cuadro de diálogo Administrador de reglas

Este cuadro de diálogo permite crear, ver, editar y eliminar las reglas de la aplicación.

Tareas que se pueden realizar con el cuadro de diálogo Administrador de reglas:

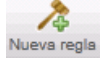


- "Cómo resolver las diferencias durante una ejecución" en la página 342

La siguiente imagen muestra el cuadro de diálogo Administrador de reglas.



<b>Para acceder</b>	En la barra lateral <b>Máquinas</b> o en el <b>Visor de diferencias</b> , haga clic en el botón <b>Ver reglas</b> .
<b>Consulte también</b>	"Información general de las reglas" en la página 331

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
	<p>Abre el asistente para reglas con el que puede crear una regla personalizada. Para obtener más información, consulte "Asistente para reglas: página Detalles de la regla" en la página 380.</p>
	<p>Elimina la regla seleccionada. La regla no volverá a estar disponible en función del ámbito, tal y como se define en Asistente para reglas: página Detalles de la regla (descrito en la página 380).</p>
	<p>Abre el asistente para reglas con el que puede editar la regla seleccionada. Para obtener más información, consulte "Asistente para reglas: página Detalles de la regla" en la página 380.</p>
<p><b>Reglas existentes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Habilitado.</b> Active la casilla de verificación junto a la regla para habilitarla para la ejecución.</li> <li>▶ <b>Nombre.</b> El nombre de la regla tal y como se ha definido en el asistente para reglas.</li> <li>▶ <b>Tipo.</b> El tipo de regla.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ignorar propiedad.</b> Ignora una propiedad específica de un objeto.</li> <li>▶ <b>Ignorar objeto.</b> Ignora todos los objetos de un tipo específico.</li> </ul> </li> <li>▶ <b>Ámbito.</b> Cuando se ha aplicado la regla.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Aplicación actual</b></li> <li>▶ <b>Todas las aplicaciones</b></li> </ul> </li> <li>▶ <b>Descripción.</b> La descripción de la regla tal y como se ha definido en el asistente para reglas.</li> </ul> <p>Para obtener más información sobre las definiciones y la configuración de las reglas, consulte "Asistente para reglas: página Detalles de la regla" en la página 380.</p>

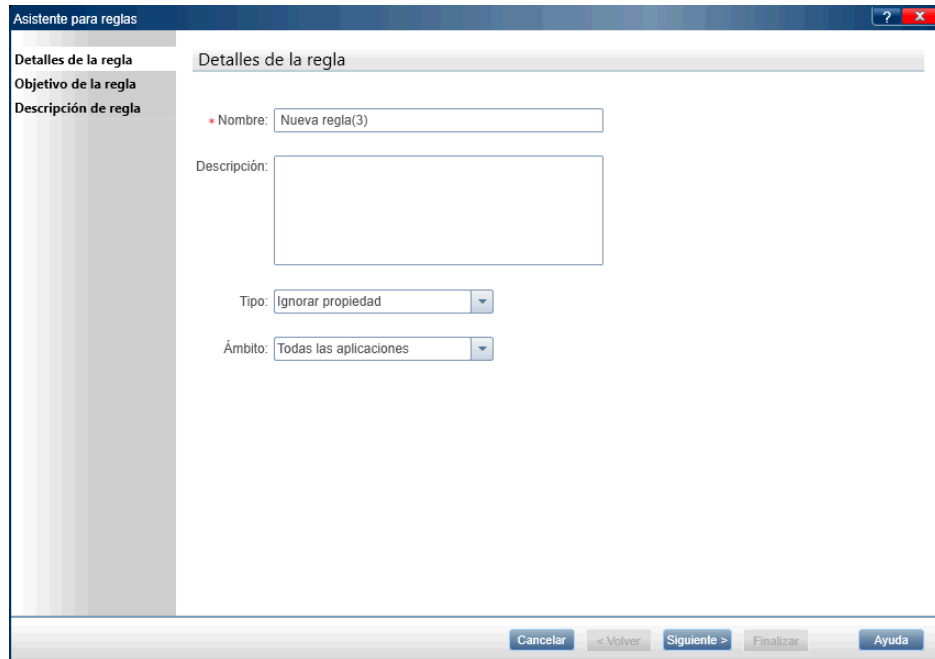
## **Asistente para reglas: página Detalles de la regla**

Este asistente permite crear una regla personalizada para resolver las diferencias entre las máquinas de una prueba con la creación de reflejos.

Tareas que se pueden realizar con el asistente para reglas:

- "Cómo resolver las diferencias durante una ejecución" en la página 342

La siguiente imagen muestra el asistente para reglas.



**Para acceder**

Realice una de las acciones siguientes:

- En el **Visor de diferencias** > botón **Nueva regla** > opción **Crear regla personalizada**.
- Inicie una ejecución y haga clic en el botón **Ver reglas** de la barra lateral del equipo. En **Administrador de reglas** haga clic en el botón **Nueva regla** o en **Editar regla**.

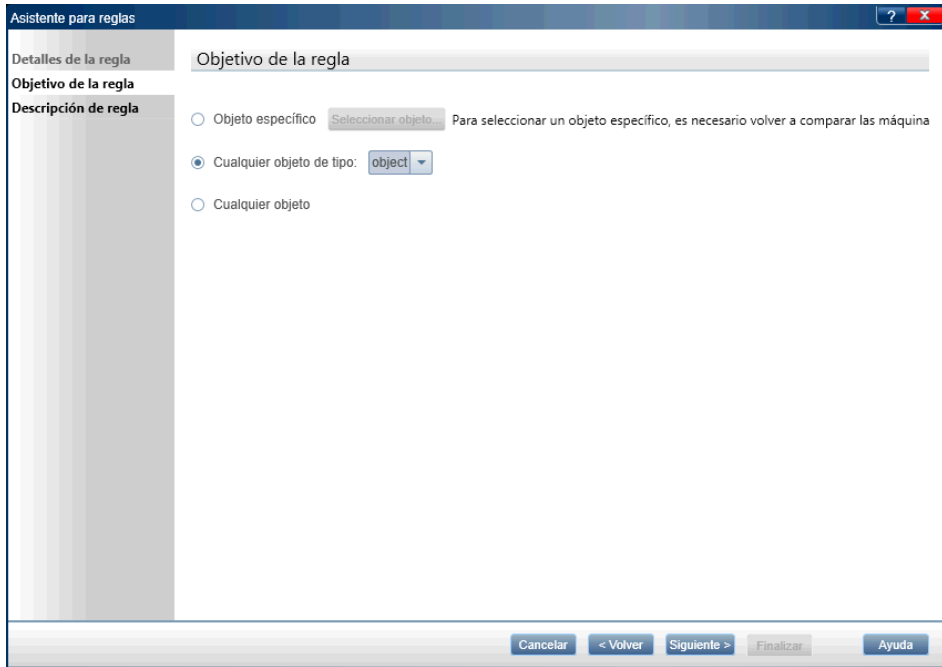
<b>Mapa del asistente</b>	Este asistente contiene: <b>Página Detalles de la regla</b> > Página Objetivo de la regla > Página Descripción de regla
<b>Consulte también</b>	"Información general de las reglas" en la página 331

La descripciones de los elementos de la interfaz de usuario están disponibles en la página del asistente cuando mueve el puntero sobre ellos. La siguiente tabla proporciona más información para algunos de estos elementos:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Tipo</b>	Determina qué regla se ignorará. <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ignorar propiedad.</b> Sólo se ignorarán las diferencias de la propiedad específica del objeto.</li> <li>▶ <b>Ignorar objeto.</b> Se ignorarán todas las diferencias del objeto.</li> </ul>
<b>Ámbito</b>	Determina cuándo se aplicará la regla. <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Todas las aplicaciones.</b> La regla se aplicará a todas las ejecuciones de pruebas.</li> <li>▶ <b>Aplicación actual.</b> La regla se aplicará a la aplicación definida ahora sólo para la prueba. Las pruebas configuradas para usar la misma aplicación usarán esta regla.</li> </ul>

## **Página Objetivo de la regla**

Esta página del asistente permite definir el objeto al que se aplicará la regla.



Asistente para reglas

Objetivo de la regla

Objetivo de la regla

Descripción de regla

Objeto específico  Para seleccionar un objeto específico, es necesario volver a comparar las máquina

Cualquier objeto de tipo:

Cualquier objeto

Cancelar < Volver Siguiete > Finalizar Ayuda

### Mapa del asistente

Este asistente contiene:

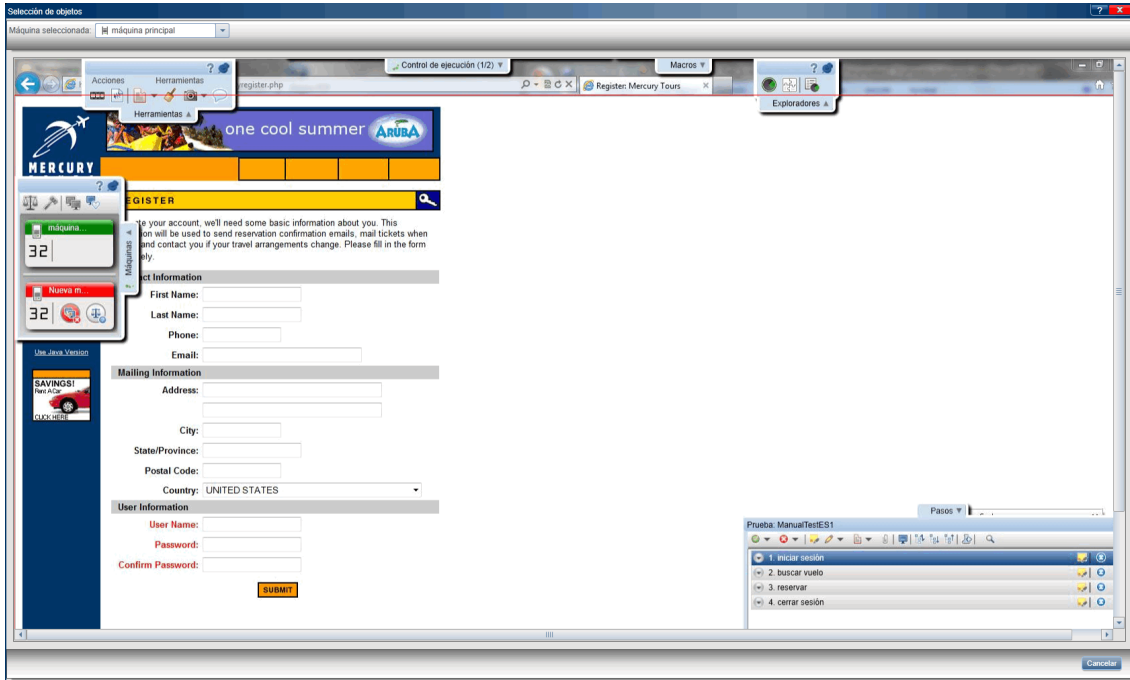
**Asistente para reglas: página Detalles de la regla > Página Objetivo de la regla > Página Descripción de regla**

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (el texto de la variable y los elementos sin etiquetas se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
<p>&lt;nombre de objeto&gt; &lt;tipo de objeto&gt; / Objeto específico</p>	<p>Defina un objeto específico para el que se aplicará la regla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Al acceder al asistente desde el Visor de diferencias, el objeto en el que se encontró la diferencia se selecciona automáticamente.</li> </ul> <p>Haga clic en el botón <b>Seleccionar otro objeto</b> para abrir la Ventana Selección de objetos (descrita en la página 384), y seleccione un objeto distinto para la regla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Cuando acceda al asistente creando una nueva regla desde el Administrador de reglas, no se seleccionará ningún objeto. Haga clic en el botón <b>Seleccionar objeto</b> para abrir la Ventana Selección de objetos (descrita en la página 384), y seleccione un objeto para la regla.</li> </ul>
<p>Cualquier objeto de tipo &lt;cuadro desplegable del objeto&gt;</p>	<p>Aplique la regla a todos los objetos de un tipo específico.</p>
<p>Cualquier objeto</p>	<p>Aplique la regla a todos los objetos.</p>

## **Ventana Selección de objetos**

Esta ventana permite definir un objeto para la regla.



<b>Para acceder</b>	En el <b>Asistente para reglas &gt; Página Objetivo de la regla</b> , haga clic en el botón <b>Seleccionar otro objeto</b> .
<b>Tareas relacionadas</b>	"Resolución de problemas y desbloqueo de las máquinas secundarias" en la página 329
<b>Consulte también</b>	"Información general de las reglas" en la página 331

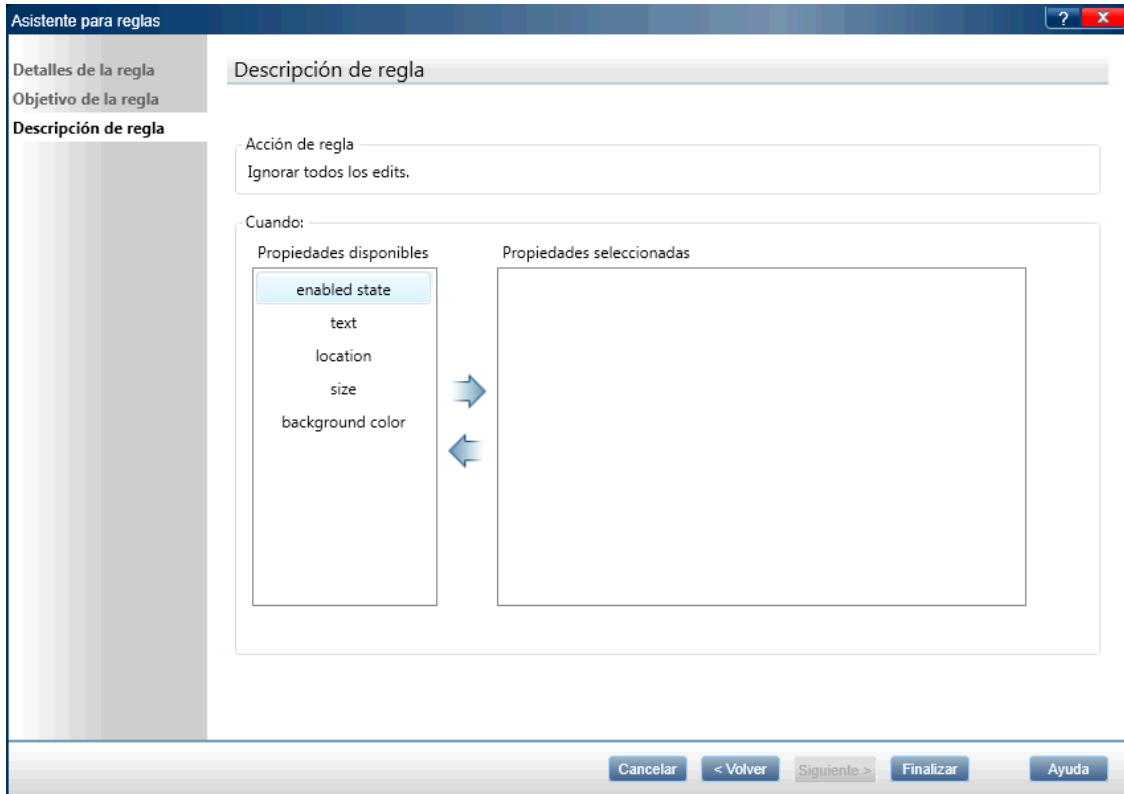


A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario (los elementos sin etiqueta se muestran entre corchetes angulares):

Elementos de la IU	Descripción
<b>Seleccionar máquina</b>	Seleccione la máquina que desee que se muestre en la ventana de visualización.
<Ventana de visualización>	Muestra la máquina seleccionada. Cuando pasa el cursor sobre la pantalla, cada objeto se resalta en rojo. Haga clic en un objeto para seleccionarlo para la regla.

## **Página Descripción de regla**

Esta página del asistente permite definir cuándo se aplicará la regla y en qué propiedad específica.



<p><b>Información importante</b></p>	<p>Las opciones que se muestran en la página son distintas en función de las selecciones realizadas en las páginas anteriores.</p>
<p><b>Mapa del asistente</b></p>	<p>Este asistente contiene:  <b>Asistente para reglas: página Detalles de la regla &gt; Página Objetivo de la regla &gt; Página Descripción de regla</b></p>

A continuación se describen los elementos de la interfaz de usuario:

Elementos de la IU	Descripción
<b>Acción de regla</b>	<p>Esta área define la acción específica que realizará la regla. La pantalla que se muestre dependerá de las selecciones que se hayan realizado anteriormente en el asistente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ignorar &lt;nombre de objeto&gt; &lt;tipo de objeto&gt;.</b> Si ha seleccionado <b>Ignorar objeto</b> en la página Detalles de la regla, la acción de la regla se ha establecido para ignorar el objeto que haya seleccionado en la página Objetivo de la regla.</li> <li>▶ <b>Seleccionar las propiedades que se ignorarán.</b> Si ha seleccionado <b>Ignorar propiedad</b> en la página Detalles de la regla, es necesario seleccionar las propiedades que desee que la regla ignore. Haga clic en el botón de exploración <input type="button" value="..."/> para elegir en una lista de propiedades el objeto que ha seleccionado en la página Objetivo de la regla. Pulse Entrar para aceptar las selecciones.</li> </ul>

Elementos de la IU	Descripción
<p><b>Cuando</b></p>	<p>Esta área define las condiciones específicas en función de las cuales se aplicará la regla.</p> <p>Seleccione las propiedades y condiciones para limitar cuándo se aplicará la regla.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Propiedades disponibles.</b> La lista de propiedades que están disponibles para el objeto seleccionado. Seleccione una propiedad de la lista y haga clic en la flecha derecha para moverla a la lista <b>Propiedades seleccionadas</b>.</li> <li>▶ <b>Propiedades seleccionadas.</b> Al mover una propiedad a esta lista se define automáticamente para que la regla se aplique cuando la propiedad sea distinta entre las máquinas.</li> </ul> <p>Puede crear una definición más específica de las condiciones en función de las cuales se aplicará la regla, haciendo clic en el botón de exploración <input type="button" value="..."/>. Para obtener información sobre las opciones disponibles, consulte "Condiciones de la propiedad" en la página 389.</p> <p><b>Nota:</b> No es necesario establecer ninguna condición en esta área. Si no se establecen condiciones, la acción de la regla se aplicará en función de las opciones que haya elegido anteriormente en el asistente sin condiciones de limitación adicionales.</p> <p><b>Por ejemplo:</b> suponga que éstas han sido sus selecciones en las páginas anteriores del asistente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ En la página Detalles de la regla, seleccionó <b>Ignorar propiedad</b>.</li> <li>▶ En la página Objetivo de la regla, seleccionó el botón <b>Cualquier objeto de tipo</b> y también <b>imagen</b>.</li> </ul> <p>Si no establece las condiciones en el área <b>Cuando</b>, las propiedades que seleccionó en el área <b>Acción de regla</b> se ignorarán para todos los objetos de <b>imagen</b>.</p>

## Condiciones de la propiedad

Las condiciones de la propiedad permiten establecer una condición específica según la cual se aplicará la regla.

Elegir la condición de la propiedad location

- Value in Primary =  and value in Secondary =
- Value in Primary equals to value in Secondary
- Value in Primary is different from value in Secondary
- Value in    And
- Value in Primary  Value in Secondary
- Absolute difference between Primary and Secondary
- Absolute difference between Primary and Secondary

Las opciones disponibles en las condiciones de la propiedad dependen de la propiedad que haya seleccionado en la sección de condiciones seleccionadas de la página Descripción de la regla.

Algunas opciones están disponibles sólo para los valores enteros, otras sólo para los valores booleanos y otras sólo para los valores de texto.

Algunas condiciones pueden ser una instrucción simple o **compuesta**. La instrucción simple compara el valor de propiedad con un valor que se establezca. Para habilitar la instrucción compuesta, active la casilla de verificación para usar dicha instrucción. Esto permite que exista la segunda parte de la instrucción para que pueda mejorar aún más la condición.

Para números enteros, puede determinar una diferencia absoluta entre los valores del equipo principal y el secundario. Puede determinar un valor real o un porcentaje. Estas opciones resultan útiles cuando solo desea conocer la magnitud de la diferencia entre los equipos, sin importar si el valor de un equipo es mayor que otro.

## Solución de problemas y limitaciones

En esta sección se describen la resolución de problemas y las limitaciones para la creación de reflejos.

### Preparación de pruebas de creación de reflejos

- ▶ Las acciones realizadas en objetos de las aplicaciones de escritorio que se pueden ver en la pantalla de la máquina principal, pero no en la pantalla de la máquina secundaria, no se replican.
- ▶ No se puede usar una máquina como secundaria en la ejecución, si no es el usuario activo de ésta y hay otro usuario activo en la máquina. En este caso, la réplica no funcionará para esa máquina.
- ▶ Sprinter evita la creación de reflejos cuando el usuario del proceso en la máquina principal y el usuario conectado en la máquina secundaria no son los mismos. Para permitir la creación de reflejos entre distintos usuarios, establezca el indicador **SprinterAgentAcceptIncomingCallsFromAnyUser** en el archivo **Sprinter.exe.config** en True.
- ▶ Consulte la lista **Requisitos previos** en "Cómo preparar una prueba de creación de reflejos" en la página 335.

### Creación de reflejos mientras se está conectado a ALM

- ▶ Si ejecuta pruebas de Sprinter con creación de reflejos mientras está conectado a un servidor de ALM que se ejecuta en WebLogic o en WebSphere, debe deshabilitar el filtro predeterminado de autenticación básica para habilitar la ejecución de la prueba.
- ▶ No se admite la ejecución de pruebas de Sprinter con creación de reflejos mientras está conectado a un servidor de ALM que utiliza un proxy.

## Limitaciones generales

- Es posible que la creación de reflejos no funcione con todos los tipos de tecnología.
- Los equipos secundarios deben tener al menos una dirección en formato ipv4. También debe incluir una dirección en formato ipv6.
- Las siguientes acciones realizadas en la ventana de la aplicación no se replican en máquinas secundarias para las aplicaciones web:
  - Autocompletar las credenciales de usuario
  - Maximizar
  - Minimizar
  - Restaurar desde la barra de tareas
  - Restaurar tamaño
  - Mover
  - Cambiar tamaño
- Si un navegador introduce automáticamente una contraseña, Sprinter no reconocerá esa acción de usuario.
  - **Solución alternativa:** elimine la contraseña introducida automáticamente, coloque el foco del puntero en un objeto distinto y vuelva a introducir la contraseña manualmente.  
  
También puede deshabilitar la finalización de contraseña automática del navegador.
- Para cierta tecnología, Sprinter no reconoce los objetos internos de las tablas. Sprinter no detectará las diferencias entre las tablas en este caso.

- ▶ Si ejecuta Sprinter en una máquina mediante la conexión de escritorio remoto y usa el **modo 3D** en el **Visor de máquinas**, el consumo de memoria en algunos sistemas operativos puede ser muy alto.
- ▶ En este caso, se recomienda que minimice el uso del modo 3D del Visor de máquinas. Las acciones de usuario que se replican en una máquina secundaria pueden no mostrarse en una conexión de escritorio remoto activa.

**Solución alternativa:** Realice una acción en la máquina secundaria a través de la conexión de escritorio remoto para actualizar la pantalla.

- ▶ Al trabajar con **Mozilla Firefox**, las acciones de usuario se replican solo si está conectado a la máquina secundaria con permisos de administrador.
- ▶ La creación de una regla en el **Visor de diferencias** no marcará una diferencia como **Resuelta**, en la situación siguiente:

Abra el **Visor de diferencias** para una máquina secundaria en la ejecución que no esté sincronizada con su máquina principal (sus números de acción no coinciden) y cree una regla para la diferencia.

En esta situación, la regla se aplicará únicamente en cualquier acción futura de la ejecución, pero la diferencia actual no se marcará como **Resuelta**.

**Soluciones alternativas:**

- ▶ Haga clic en **Ignorar** en el **Visor de diferencias** para ignorar la diferencia actual.  
o bien
- ▶ Salga del **Visor de diferencias** y seleccione las opciones **Saltar** o **Sincr.** en la barra lateral **Máquinas** para la máquina secundaria.
- ▶ Al ejecutar Sprinter con creación de reflejos, la utilización de la herramienta **Selector de colores** en máquinas con resoluciones de color o relaciones de aspecto diferentes pueden no detectar RGB idénticos en todas las máquinas.



- Es posible que las acciones no se reproduzcan correctamente si el equipo principal y el secundario tienen distintas resoluciones de pantalla. Para asegurar la correcta reproducción, asegúrese de que las resoluciones en los equipos son idénticos.
- Al usar Citrix, puede ejecutar Sprinter con creación de reflejos en hasta diez máquinas secundarias simultáneamente.



# A

---

## Uso de los Web paquetes de extensibilidad

Puede usar los paquetes de extensibilidad web desarrollados para QuickTest Professional para permitir que el Modo de energía registre objetos web que no son compatibles cuando están integrados.

Una vez que haya obtenido un paquete de extensibilidad, instálelo sustituyendo los archivos contenidos en la carpeta de instalación de Sprinter como se describe en las siguientes secciones. La siguiente vez que abra Sprinter, el paquete de extensibilidad aparecerá en la lista de tecnología del cuadro de diálogo **Añadir/Editar aplicación** como un subnodo bajo la tecnología pertinente. Para trabajar con el paquete de extensibilidad, seleccione el paquete y la tecnología principal.

Para que se apliquen los paquetes de extensibilidad, vuelva a ejecutar las aplicaciones que se están probando.

### **Este capítulo incluye:**

- Contenido de los paquetes de extensibilidad web en la página 396
- Instalación de un paquete de extensibilidad web en la página 396

## Contenido de los paquetes de extensibilidad web

El paquete de extensibilidad web consta de:

- **Archivos XML.**
  - Un archivo de objeto de prueba denominado <Nombre del paquete de extensibilidad>TestObjects.xml
  - Un archivo de configuración denominado <Nombre del paquete de extensibilidad>.xml (o .cfg para WPF y Silverlight)
- **Archivos JavaScript (.js)**
- **Iconos y archivos de ayuda (opcional).**

Los iconos se pueden proporcionar en los siguientes tipos de archivos: .ico, .exe y .dll.

Los archivos de ayuda que se proporcionan son archivos .chm.

## Instalación de un paquete de extensibilidad web

Para instalar un paquete de extensibilidad web, coloque los archivos que contienen las ubicaciones especificadas a continuación. Si cualquiera de las subcarpetas de las rutas especificadas no existen, créelas.

Archivo de paquete de extensibilidad	Ubicación de la máquina de Sprinter
<Nombre del paquete de extensibilidad>TestObjects.xml  <b>Nota:</b> Si hay más de un archivo de configuración del objeto de prueba, colóquelos en la misma carpeta.	<Carpeta de instalación de Sprinter>\dat\Extensibility\Web

Archivo de paquete de extensibilidad	Ubicación de la máquina de Sprinter
<Nombre del paquete de extensibilidad>.xml	< Carpeta de instalación de Sprinter>\dat\ Extensibility\Web\Toolkits\ <b>&lt;nombre del paquete de extensibilidad&gt;</b>
Archivos JavaScript	<p>Los archivos .js se pueden ubicar en el equipo en el que esté Sprinter instalado o en una ubicación de red accesible. Las ubicaciones correspondientes se especifican en el archivo <b>&lt;Nombre del paquete de extensibilidad&gt;.xml</b>.</p> <p>Siga los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Busque en el archivo XML las líneas que contienen uno de los siguientes datos: <b>file_name</b>, <b>default_imp_file</b>, <b>common_file</b>, <b>file_for_func_to_get_base_elem</b>, o bien <b>JSLibrary</b>.</li> <li><b>2</b> Coloque los archivos a los que se hace referencia en esas líneas en las ubicaciones especificadas.</li> </ol> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puede colocar los archivos en otra ubicación y ajustar la ubicación especificada en el archivo XML según corresponda.</li> <li>➤ Si la ubicación especificada no es una ruta de archivo completa, está relacionada con la <b>&lt; carpeta de instalación de Sprinter &gt;\dat\ Extensibility\Web\Toolkits\ &lt;Nombre del paquete de extensibilidad&gt;</b>.</li> <li>➤ Si la ubicación especificada empieza por <b>INSTALLDIR</b>, se hace referencia a la ruta de instalación de Sprinter.</li> </ul>

Archivo de paquete de extensibilidad	Ubicación de la máquina de Sprinter
<p><b>Archivos de icono</b> (opcional)</p>	<p>Pueden ser archivos <b>.dll</b>, <b>.exe</b> o <b>.ico</b>, ubicados en el equipo en el que está instalado Sprinter o en una ubicación de red accesible. Las ubicaciones correspondientes se especifican en el archivo <b>&lt;Nombre del paquete de extensibilidad&gt;TestObjects.xml</b>.</p> <p>Busque en el archivo XML las líneas que contienen <b>IconFile</b> y, a continuación, coloque los archivos a los que se hace referencia en esas líneas en las ubicaciones especificadas.</p> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Puede colocar los archivos en otra ubicación y ajustar la ubicación especificada en el archivo XML según corresponda.</li> <li>▶ Si la ubicación especificada empieza por <b>INSTALLDIR</b>, se hace referencia a la ruta de instalación de Sprinter.</li> </ul>
<p><b>Archivos de ayuda</b> (opcional)</p>	<p>Hay archivos <b>.chm</b>, que se deben ubicar en el equipo en el que se haya instalado Sprinter. Las ubicaciones correspondientes se especifican en el archivo <b>&lt;Nombre del paquete de extensibilidad&gt;TestObjects.xml</b>.</p> <p>Busque en el archivo XML las líneas que contienen <b>HelpFile</b> y, a continuación, coloque los archivos a los que se hace referencia en esas líneas en las ubicaciones especificadas.</p> <p><b>Nota:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Puede colocar los archivos en otra ubicación y ajustar la ubicación especificada en el archivo XML según corresponda.</li> <li>▶ Si la ubicación especificada empieza por <b>INSTALLDIR</b>, se hace referencia a la ruta de instalación de Sprinter.</li> </ul>