

# HPE Sprinter

Version du logiciel : 12.52

## Manuel de l'utilisateur



**Hewlett Packard**  
Enterprise

Date de publication du document : Janvier 2016 | Date de lancement du logiciel : Janvier 2016

## Mentions légales

### Garantie

Les seules garanties applicables aux produits et services Hewlett Packard Enterprise Development LP sont celles figurant dans les déclarations de garantie expresse accompagnant lesdits produits et services. Aucun terme de ce document ne peut être interprété comme constituant une garantie supplémentaire. HPE ne peut en aucun cas être tenu pour responsable des erreurs ou omissions techniques ou rédactionnelles du présent document.

Les informations contenues dans le présent document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

### Droits limités

Logiciel confidentiel. Licence HPE valide requise pour la détention, l'utilisation ou la copie. En accord avec les articles FAR 12.211 et 12.212, les logiciels informatiques, la documentation des logiciels et les informations techniques commerciales sont concédés au gouvernement américain sous licence commerciale standard du fournisseur.

### Copyright

© Copyright 2002-2015 Hewlett Packard Enterprise Development LP

### Marques

Adobe™ est une marque déposée de Adobe Systems Incorporated.

Microsoft® et Windows® sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis.

UNIX® est une marque déposée de The Open Group.

Ce produit comprend une interface de la bibliothèque de compression à usage général « zlib », qui est protégée par Copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly et Mark Adler.

## Mises à jour de la documentation

La page de titre du présent document contient les informations d'identifications suivantes :

- le numéro de version du logiciel ;
- la date de publication du document, qui change à chaque mise à jour de ce dernier ;
- la date de lancement du logiciel.

Pour obtenir les dernières mises à jour ou vérifier que vous disposez de l'édition la plus récente d'un document, accédez à la page :

<https://softwaresupport.hp.com>.

Pour accéder à ce site, vous devez créer un compte HPE Passport et vous connecter. Pour obtenir un identifiant HPE Passport, accédez à l'adresse <https://softwaresupport.hp.com> et cliquez sur **Register for HP Passport**.

## Support

Visitez le site d'assistance HPE Software à l'adresse : <https://softwaresupport.hp.com>

Ce site Web indique les coordonnées des services et contient des informations sur les produits, les services et l'assistance proposés par HPE Software.

L'assistance en ligne de HPE Software propose des fonctions de résolution autonome. Elle offre un moyen rapide et efficace d'accéder aux outils interactifs de support technique nécessaires à la gestion de votre entreprise. En tant que client privilégié de l'assistance, vous pouvez depuis ce site :

- rechercher des documents de connaissances présentant un réel intérêt ;
- soumettre et suivre des demandes d'assistance et des demandes d'améliorations ;
- télécharger des correctifs logiciels ;
- gérer des contrats d'assistance ;
- rechercher des contacts de l'assistance HPE ;
- consulter les informations sur les services disponibles ;
- participer à des discussions avec d'autres utilisateurs d'un même logiciel ;
- rechercher des cours de formation sur les logiciels et vous y inscrire.

Pour accéder à la plupart des offres d'assistance, vous devez vous enregistrer en tant qu'utilisateur disposant d'un compte HPE Passport et vous identifier comme tel. De nombreuses offres nécessitent en outre un contrat d'assistance. Pour obtenir un identifiant HPE Passport, accédez à l'adresse suivante : <https://softwaresupport.hp.com> et cliquez sur **Register**.

Les informations relatives aux niveaux d'accès sont détaillées à l'adresse suivante :

<https://softwaresupport.hp.com/web/softwaresupport/access-levels>.

### **HPE Software Solutions - Intégrations et meilleures pratiques**

Visitez **HPE Software Solutions Now** à l'adresse <https://softwaresupport.hp.com/group/softwaresupport/search-result/-/facetsearch/document/KM01702710> pour découvrir comment les produits du portefeuille HPE Software interagissent, échangent des informations et résolvent les besoins métier.

Visitez **Cross Portfolio Best Practices Library** à l'adresse <https://hpln.hp.com/group/best-practices-hpsw> pour accéder à une large gamme de documents et références regorgeant de pratiques recommandées.

# Sommaire

HPE Sprinter .....	1
Nouveautés .....	10
Chapitre 1 : Scénario d'utilisation .....	11
Première utilisation de Sprinter .....	11
Création d'un test .....	13
Ouvrir votre test et préparer son exécution .....	13
Décider si votre test doit être exécuté en mode Avancé .....	14
Utilisation du transfert de données .....	16
Utilisation des macros .....	17
Utilisation des scanners .....	17
Commencer votre exécution .....	17
Soumettre une anomalie .....	19
Annotations .....	20
Afficher vos résultats d'exécution .....	21
Utiliser des macros .....	25
Utiliser le transfert de données .....	25
Utiliser les scanners .....	26
Tests avec mise en miroir .....	27
Exécuter un test avec mise en miroir .....	27
Chapitre 2 : Sprinter en un coup d'œil .....	31
Sprinter - Présentation .....	31
Gestion des informations utilisateur .....	33
Informations appliquées en fonction de l'utilisateur dans votre projet Application Lifecycle Management .....	34
Informations appliquées en fonction de l'application .....	35
Premiers pas avec Sprinter .....	35
Se connecter à Sprinter .....	37
Boîte de dialogue Bienvenue .....	39
Fenêtre principale .....	40
Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management .....	43
Boîte de dialogue Paramètres du système de suivi des anomalies .....	44
Boîte de dialogue Paramètres .....	46
Volet Paramètres généraux (boîte de dialogue Paramètres) .....	47
Volet Paramètres des touches d'accès rapide (boîte de dialogue Paramètres) .....	48
Volet Paramètres du plan (boîte de dialogue Paramètres) .....	49
Volet Paramètres d'exécution (boîte de dialogue Paramètres) .....	50
Volet Paramètres de mise en miroir (boîte de dialogue Paramètres) .....	52

Volet Paramètres mobiles (boîte de dialogue Paramètres)	54
Personnalisation de Sprinter dans ALM	56
Résolution des problèmes et restrictions - Généralités	59
Général	59
Intégrations Sprinter	59
Délai d'expiration de l'agent Sprinter	60
Erreur de communication Sprinter	60
Sprinter Ports	61
<b>Chapitre 3 : Création de tests et de composants métier</b>	<b>62</b>
Présentation de la création de tests et de composants	62
Comment créer un test ou un composant	63
Zone Plan	65
Éléments à retenir lorsque vous utilisez la liste des tests et composants	68
Boîte de dialogue Ouvrir	68
Boîte de dialogue Enregistrer/Enregistrer sous	70
Boîte de dialogue Nouveau dossier	73
Boîte de dialogue Extraire	74
Boîte de dialogue Archiver	74
Groupe Définitions (onglet Test/Composant)	75
Volet Détails (Groupe Définitions du mode Plan)	76
Volet Paramètres (Groupe Définitions du mode Plan)	77
Volet Pièces jointes (Groupe Définitions du mode Plan)	80
Onglet Étapes	81
Boîte de dialogue Insérer un paramètre	86
Boîte de dialogue Nouveau paramètre	88
Boîte de dialogue Appeler test	88
Boîte de dialogue Sélectionner une application	90
Barre latérale Capture	92
Barre latérale Étapes capturées	93
Résolution des problèmes et restrictions - Création de tests et de composants	95
<b>Chapitre 4 : Exécution de tests</b>	<b>96</b>
Tests à étapes	96
Tests d'exploration	97
Mode Avancé - Présentation	97
Exécution de tests en Mode Avancé	98
Comment exécuter un test manuel dans Sprinter	100
Comment parcourir les étapes	103
Comment marquer des étapes	104
Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes	105
Comment exécuter un test d'exploration dans Sprinter	106

Comment tester des applications mobiles avec HPE Mobile Center .....	107
Conditions préalables .....	108
Connectez-vous à Mobile Center. ....	108
Exécution de votre test mobile .....	108
Éléments à retenir lorsque vous utilisez la liste Exécutions de test .....	115
Zone Configuration de l'exécution .....	116
Boîte de dialogue Gérer les favoris .....	124
Test <'Nom du test'>: Toutes les exécutions .....	124
Boîte de dialogue Liste des appareils mobiles .....	126
Boîte de dialogue Ouvrir .....	127
Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution .....	128
Volet Paramètres généraux (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution) .....	129
Volet Étapes (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution) .....	130
Volet Paramètres (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution) .....	132
Barre latérale Contrôle d'exécution .....	133
Boîte de dialogue Pièces jointes de l'exécution .....	136
Boîte de dialogue Détails du test .....	137
Barre latérale Étapes .....	138
Boîte de dialogue Pièces jointes de l'étape .....	145
Boîte de dialogue Modifier les étapes .....	146
Boîte de dialogue Résultat réel .....	147
Barre d'outils des sous-titres .....	149
Boîte de dialogue Paramètres des sous-titres .....	150
Boîte de dialogue Générer un test .....	151
Résolution des problèmes et restrictions - Exécution de tests et de composants .....	152
<b>Chapitre 5 : Détection et soumission d'anomalies et utilisation des outils .....</b>	<b>154</b>
Détection et soumission d'anomalies - Présentation .....	154
Utilisation des outils d'annotation pour détecter des anomalies .....	156
Soumission d'anomalies .....	157
Comment détecter et soumettre une anomalie .....	158
Comment personnaliser les champs d'un DTS .....	160
Barre latérale Outils .....	162
Ajout d'outils personnalisés à la barre latérale Outils .....	165
Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente .....	166
Boîte de dialogue Sélection personnalisée .....	169
Boîte de dialogue Nouvelle anomalie .....	170
API du système de suivi des anomalies de Sprinter .....	172
Boîte de dialogue Rappel d'anomalie .....	172
Boîte de dialogue Lier l'anomalie existante .....	173
Boîte de dialogue Commentaire .....	174
Barre latérale Outils d'annotation .....	175
Résolution des problèmes et restrictions - DTS .....	179

Personnalisation du système de suivi des anomalies JIRA .....	179
Personnalisation du système de suivi des anomalies Bugzilla .....	180
<b>Chapitre 6 : Résultats d'exécution .....</b>	<b>181</b>
Présentation des résultats d'exécution .....	181
Comment consulter les résultats d'exécution .....	182
Groupe Résultats .....	184
Volet Récapitulatif de l'exécution (Groupe Résultats) .....	185
Onglet Étapes (Groupe Résultats) .....	186
Volet Anomalies exécutées (Groupe Résultats) .....	187
Volet Rappels d'anomalie (Groupe Résultats) .....	187
Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur .....	188
Fenêtre du scénario .....	191
Résolution des problèmes et restrictions - Résultats d'exécution .....	194
<b>Chapitre 7 : Mode Avancé .....</b>	<b>195</b>
Mode Avancé - Présentation .....	195
Applications .....	196
Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé .....	198
Groupe Mode Avancé .....	199
Volet Application (Groupe Mode Avancé) .....	201
Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application .....	203
Boîte de dialogue Ajout rapide d'application .....	209
Résolution des problèmes et restrictions - Mode Avancé .....	211
Restrictions générales .....	211
Applications hybrides .....	212
Restrictions ayant des répercussions sur les utilisateurs d'ALM .....	212
<b>Chapitre 8 : Transfert de données .....</b>	<b>217</b>
Transfert de données - Présentation .....	217
Instructions pour la création de jeux de données pour le transfert de données .....	218
Comment injecter des données dans votre application ? .....	220
Volet Transfert de données (groupe Mode Avancé) .....	222
Boîte de dialogue Détails du jeu de données .....	223
Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs .....	224
Barre latérale Transfert de données .....	226
Résolution des problèmes et restrictions - Transfert de données .....	228
<b>Chapitre 9 : Macros .....</b>	<b>231</b>
Présentation des macros .....	231
Comment enregistrer et exécuter des macros ? .....	232
Volet Macros (Groupe Mode Avancé) .....	232

Barre latérale Macros .....	233
Boîte de dialogue Détails de la macro .....	234
Boîte de dialogue Gérer les macros .....	236
Résolution des problèmes et restrictions - Macros .....	236
<b>Chapitre 10 : Scanneurs .....</b>	<b>238</b>
Présentation des scanners .....	238
Comment rechercher des anomalies potentielles dans votre application .....	240
Comment ajouter ou supprimer des mots dans un dictionnaire .....	241
Comment créer un scanner personnalisé .....	242
Volet Scanneurs (groupe Mode Avancé) / Boîte de dialogue Paramètres du scanner .....	243
Barre latérale Scanneurs .....	246
Fenêtre de progression de l'analyse .....	247
Visionneuse de résultats d'analyse .....	248
API des scanners Sprinter .....	250
Résolution des problèmes et restrictions - Scanneurs .....	251
<b>Chapitre 11: Tests avec mise en miroir .....</b>	<b>252</b>
Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation .....	252
Comment Sprinter réplique vos actions utilisateur .....	254
Comparaison des ordinateurs .....	255
Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci .....	255
Présentation des règles .....	256
Comment préparer un test à la mise en miroir .....	259
Comment exécuter un test avec mise en miroir .....	261
Comment résoudre les différences lors d'une exécution .....	263
Comment gérer les erreurs de réplication lors d'une exécution .....	265
Volet Mise en miroir (Groupe Mode Avancé) .....	266
Boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur .....	267
Onglet Général (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur) .....	268
Boîte de dialogue Modifier l'icône .....	269
Onglet Configuration de l'exécution (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur) .....	270
Onglet Informations d'identification de l'utilisateur (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur) .....	272
Volet Règles de mise en miroir (groupe Mode Avancé) .....	273
Health Console .....	274
Boîte de dialogue Détails de l'ordinateur .....	275
Boîte de dialogue Détails de l'erreur .....	276
Agent Sprinter .....	277
Barre latérale Ordinateurs .....	277
Visionneuse d'ordinateurs .....	282
Visionneuse de différences .....	283



Boîte de dialogue Nouvelle règle .....	286
Boîte de dialogue Gestionnaire de règles .....	288
Assistant de règle - Page Détails de la règle .....	289
Page Règle cible .....	290
Fenêtre Sélection d'objet .....	292
Page Description de la règle .....	293
Conditions de propriété .....	295
Résolution des problèmes et restrictions - Mise en miroir .....	296
<b>Chapitre 12 : Utilisation des packages d'extensibilité Web .....</b>	<b>299</b>
Contenu du package d'extensibilité Web .....	299
Installation d'un package d'extensibilité Web .....	299
Intégration de Sprinter .....	301

## Nouveautés

HPE Sprinter 12.52 vous permet d'effectuer le test manuel des applications de bureau, mobiles et Web. Sprinter fournit des fonctionnalités et des outils avancés qui rendent les tests manuels plus efficaces.

Il y a une installation pour Sprinter 12.52. Lorsque vous ouvrez Sprinter, vous pouvez vous connecter via ALM ou, si vous ne disposez pas de la licence ALM, via Mobile Center.

Les tests manuels nécessitent souvent que vous quittiez votre application de test pour effectuer des tâches relatives à votre test. Par exemple, il se peut que vous deviez utiliser un logiciel graphique pour effectuer une capture d'écran de votre application, que vous vouliez enregistrer une vidéo de l'application pendant le test et que vous deviez basculer sur votre logiciel de suivi d'anomalies pour signaler des anomalies.

Sprinter vous permet d'accomplir ces tâches sans interrompre le flux de tests. Avec Sprinter, vous pouvez également réaliser automatiquement les nombreuses tâches répétitives et fastidieuses des tests manuels. Sprinter comprend des outils pour détecter et soumettre les anomalies. Ces fonctionnalités vous permettent d'effectuer toutes les tâches nécessaires aux tests manuels avec un minimum d'interruptions de votre travail.

Sprinter vous permet également de créer, modifier et gérer des tests manuels directement via une interface utilisateur et de les enregistrer dans le système de fichiers.

Si vous n'utilisez pas ALM, Sprinter peut être intégré à des systèmes de suivi des anomalies externes, et prend en charge HPE Agile Manager, JIRA et Bugzilla. Une API permettant d'améliorer et d'implémenter d'autres systèmes de suivi des anomalies est mise à disposition.

# Chapitre 1 : Scénario d'utilisation

Ce chapitre fournit une présentation générale de l'utilisation de Sprinter sous la forme d'une histoire d'utilisateur. L'objectif de cette histoire est de vous présenter les fonctionnalités de Sprinter de sorte que vous puissiez commencer à utiliser Sprinter rapidement. Au fur et à mesure que vous utilisez Sprinter, vous pouvez découvrir ses fonctionnalités en profondeur selon vos besoins.

Cette histoire doit être lue dans sa totalité et ne nécessite pas que le logiciel soit ouvert lors de la lecture. Il ne s'agit pas d'un tutoriel indiquant comment utiliser Sprinter et toutes les fonctionnalités n'y sont pas abordées. D'autres chapitres de ce guide décrivent en détail les fonctionnalités de Sprinter et sont conçus pour être lus en fonction des besoins, pendant votre utilisation de l'application.

Cette histoire inclut :


- " Première utilisation de Sprinter " ci-dessous
- " Création d'un test " page 13
- " Ouvrir votre test et préparer son exécution " page 13
- " Décider si votre test doit être exécuté en mode Avancé " page 14
- " Commencer votre exécution " page 17
- " Soumettre une anomalie " page 19
- " Annotations " page 20
- " Utiliser des macros " page 25
- " Utiliser le transfert de données " page 25
- " Utiliser les scanners " page 26
- " Afficher vos résultats d'exécution " page 21
- " Exécuter un test avec mise en miroir " page 27

## Première utilisation de Sprinter

Aujourd'hui, vous utilisez Sprinter pour la première fois afin de tester votre application.

Vous êtes sur le point d'exécuter un test Application Lifecycle Management, mais vous savez que vous pouvez charger vos tests Application Lifecycle Management dans Sprinter. Vous décidez donc d'exécuter tous vos tests dans Sprinter ou Application Lifecycle Management.



Vous vous trouvez devant votre ordinateur, vous cliquez deux fois sur l'icône Sprinter  de votre bureau et Sprinter se lance.

Vous avez une licence Application Lifecycle Management et vous vous connectez à Sprinter avec ALM.

The screenshot shows a login interface with two main sections: 'Serveur' and 'Projet'. The 'Serveur' section includes a text input for 'Adresse', a dropdown for 'Domaine', a text input for 'Nom d'utilisateur', and a text input for 'Mot de passe'. Below these is an 'Authentifier' button. The 'Projet' section includes a dropdown for 'Domaine', a text input for 'Projet', and a checkbox for 'Reconnecter au démarrage'. Below these is a 'Connexion' button. Between the two sections is the word 'Ou'. At the bottom center is a button labeled 'Se connecter avec Mobile Center'.

Saisissez votre adresse Application Lifecycle Management, votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, puis cliquez sur **Authentifier**. Sélectionnez ensuite votre domaine et votre projet, puis cliquez sur **Connexion**. Puisque vous utilisez toujours le même serveur Application Lifecycle Management, vous activez la case à cocher **Reconnecter au démarrage**.

Si vous utilisez une identification externe (CAC ou SSO) pour vous connecter à ALM, il n'est pas nécessaire d'entrer votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Saisissez votre adresse Application Lifecycle Management et cliquez sur **Authentifier**.

Pour utiliser Mobile Center, vous devez vous connecter. Accédez à **Paramètres > Mobile**. Dans la fenêtre **Paramètres mobiles**, saisissez l'URL, le nom d'utilisateur et le mot de passe de Mobile Center et cliquez sur **Tester la connexion**.

The screenshot shows the 'Paramètres mobiles' window. It has a title bar with a mobile phone icon and a question mark. The main content area is titled 'Fournisseur' and contains a dropdown menu for 'Fournisseur' with 'HP Mobile' selected. Below this is a text input for 'URL' with a tooltip that says 'URL de votre opérateur mobile (par exemple : NomDeVotreServeur:8080)'. There are also text inputs for 'Nom d'utilisateur' and 'Mot de passe'. At the bottom, there are two checkboxes: 'Utiliser SSL' (unchecked) and 'Reconnecter au démarrage' (checked). At the bottom left is a link 'En savoir plus...' and at the bottom right is a 'Tester la connexion' button.

## Création d'un test

Vous passez en mode **Plan** Ce mode permet de créer ou de modifier un test manuellement.

Cliquez sur le bouton **Nouveau** dans la liste des tests et des composants pour créer un test.

Dans le volet **Détails** de l'onglet **Tests**, fournissez des informations sur le test, par exemple une description et des commentaires. Ajoutez une pièce jointe et des paramètres qui seront utilisés pour le test. Dans l'onglet **Étapes**, cliquez sur le bouton **Ajouter** pour ajouter une étape de test. Indiquez une description, les résultats attendus et d'autres informations pertinentes dans les champs de l'étape. Mettez en forme le texte contenu dans ces champs en lui appliquant des fonctions de texte enrichi, à l'aide des outils de mise en forme du ruban. Ajoutez une pièce jointe et une capture d'écran pour cette étape. Insérez dans cette étape un paramètre que vous avez défini dans le volet **Test**.


Répétez les opérations ci-dessus pour créer plusieurs étapes.

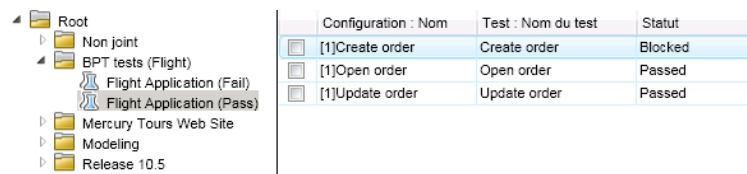
Cliquez sur le bouton **Enregistrer** pour enregistrer le test.

## Ouvrir votre test et préparer son exécution

Après avoir créé un test en mode **Plan**, ouvrez ALM et ajoutez-le à une campagne de test dans le

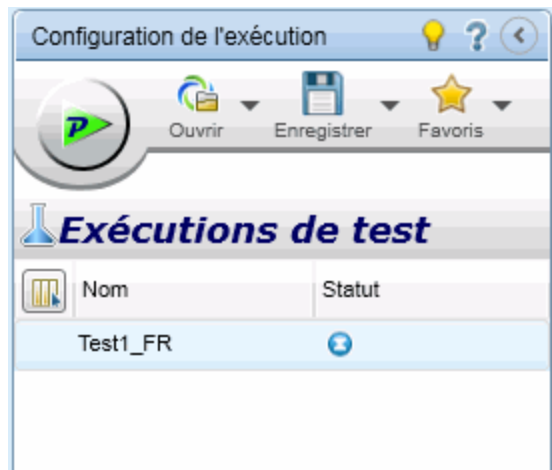
module **Exécution des tests**. Revenez dans Sprinter et passez en mode **Exécution** .

Cliquez sur le bouton **Ouvrir**  dans la zone **Configuration de l'exécution** du mode d'exécution pour ouvrir le test. L'arborescence Campagnes de test s'affiche, ainsi que les informations de l'onglet Exécution. Vous sélectionnez les tests que vous voulez exécuter et les ouvrez.



Configuration : Nom	Test : Nom du test	Statut
<input type="checkbox"/> [1]Create order	Create order	Blocked
<input type="checkbox"/> [1]Open order	Open order	Passed
<input type="checkbox"/> [1]Update order	Update order	Passed

Les tests apparaissent dans la liste **Exécutions de test** de la zone **Configuration de l'exécution**, dans la fenêtre principale de Sprinter.

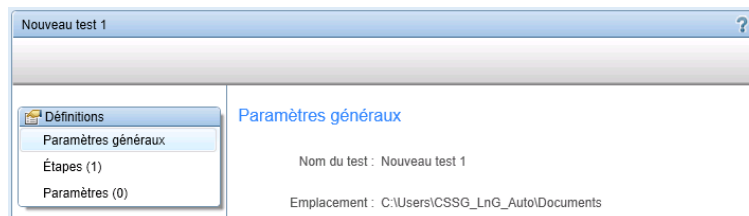


La liste **Exécutions de test** affiche les tests que vous pouvez intégrer à votre prochaine exécution. À ce stade, vous pouvez ajouter ou supprimer des tests dans la liste **Exécutions de test** ou utiliser les options du clic droit pour modifier les tests de votre liste ou laisser un test dans la liste sans l'inclure à la prochaine exécution.

Pour le moment, vous décidez de ne pas modifier la liste des tests et consultez la **barre d'état** pour confirmer le nombre de tests de la liste **Exécutions de test** qui seront inclus à la prochaine exécution.

1 tests | Tests actifs : 1

Vous pouvez maintenant vérifier votre test et exécuter les informations. Ces informations s'affichent dans le panneau de droite de la fenêtre principale lorsque vous sélectionnez un test dans la liste **Exécutions de test**, puis un nœud dans le groupe **Définitions**.



Passez en revue le nœud **Paramètres généraux** qui affiche les informations d'ordre général sur le test les mêmes informations que vous trouveriez dans Application Lifecycle Management, notamment le nom du test, le nom de la campagne de test, le nom de la configuration, le concepteur du test, le nom de l'exécution et la description du test.

Confirmez les étapes de votre test en les vérifiant dans le nœud **Étapes** du groupe **Définitions**.

Vérifiez les paramètres de votre test dans le nœud **Paramètres** du groupe **Définitions**. Modifiez les valeurs réelles pertinentes pour répondre à vos besoins de test actuels.

## Décider si votre test doit être exécuté en mode Avancé

Lorsque vous utilisez le Mode Avancé, vous accédez aux fonctionnalités avancées de Sprinter. Celles-ci incluent le **transfert de données** (saisie automatique de données dans les champs de votre application),

les **macros** (enregistrement et réalisation d'un ensemble d'actions utilisateur), la **mise en miroir** (réplication des actions utilisateur sur plusieurs ordinateurs) et les **scanneurs** (vérification du bon comportement de divers aspects de votre application).

Quand vous êtes en Mode Avancé, Sprinter enregistre également chaque action que vous effectuez sur votre application et stocke la liste de ces **actions utilisateur** (les actions que vous effectuez dans votre application) sous la forme de phrases descriptives. Par exemple :

```
"Entrez "Mon utilisateur" dans le champ "Nom d'utilisateur"."  
  
"Entrez le mot de passe crypté dans le champ "mot de passe"."  
  
"Cliquez sur l'image "Connexion"."  
  
"Sélectionnez l'élément "New York" dans la zone de liste déroulante "Port de  
départ"."  
  
"Sélectionnez l'élément "Février" dans la zone de liste déroulante "Mois de  
départ"."  
  
"Sélectionnez l'élément "Paris" dans la zone de liste déroulante "Port  
d'arrivée"."  
  
"Sélectionnez l'élément "Mars" dans la zone de liste déroulante "Mois d'arrivée"."
```

Vous pouvez afficher ces actions utilisateur dans les résultats de votre exécution ou dans la visionneuse de scénarios à la fin de votre exécution, qui affiche chaque action que vous avez effectuée dans votre test. Vous pouvez également inclure une liste des actions utilisateur pertinentes dans chaque anomalie que vous soumettez, pour permettre à Sprinter d'insérer automatiquement un scénario d'anomalie.

Si vous exécutez votre test en Mode Avancé et que vous ne configurez pas le transfert de données ou les macros, Sprinter retiendra toutes vos actions utilisateur, que vous pourrez inclure dans les anomalies et afficher dans le Scénario des résultats du test.

Une fois le Mode Avancé configuré pour tester une application, Sprinter se souviendra de vos paramètres à chaque fois que vous testerez cette application.

Vous décidez que les fonctions de transfert des données et de macros seront vraiment utiles lors de votre exécution. Vous devez remplir plusieurs formulaires pour accéder à l'écran principal que vous devez tester et vous trouverez très pratique que Sprinter les remplisse pour vous. Vous pouvez également utiliser les macros pour exécuter rapidement des tests sur les écrans initiaux de votre application et accéder à la zone qui nécessite des tests rigoureux.

Vous activez le Mode Avancé en cliquant sur le bouton Mode Avancé du groupe Mode Avancé dans la liste **Exécutions de test**.



Pour utiliser Mode Avancé, vous devez définir l'**application** pour votre test. En d'autres termes, l'application que vous allez tester. En définissant une application pour votre test, Sprinter est capable d'enregistrer les objets et les écrans de votre application afin qu'ils fonctionnent avec les fonctionnalités du Mode Avancé décrites ci-dessus.

Quand vous définissez une application pour votre test, Sprinter associe toutes vos configurations Mode Avancé à cette application. Cela signifie que lorsque vous exécutez un test en Mode Avancé puis sélectionnez une application pour votre test, tous les jeux de données du transfert de données, toutes les macros et règles associées à cette application seront automatiquement disponibles pour votre test.

Vous sélectionnez le nœud **Application** dans le groupe Mode Avancé pour afficher le volet Application et définir l'application de votre test.

L'application d'agence de voyage que vous allez tester est en cours d'exécution sur votre ordinateur. Vous cliquez donc sur **Ajout rapide**, sélectionnez votre application dans la liste et Sprinter définit automatiquement l'application pour vous.

## Utilisation du transfert de données

Pendant le test que vous allez exécuter, vous devrez saisir des données dans plusieurs formulaires de votre application. Pour accélérer le processus de saisie des données et réduire le nombre d'erreurs, vous pouvez configurer le **transfert de données** de sorte que les formulaires de votre application soient automatiquement renseignés avec les données provenant de votre feuille de calcul.

Pour utiliser le transfert de données, vous devez créer un ou plusieurs fichiers (jeux de données) qui contiennent les données que vous voulez utiliser dans votre application. Les titres des colonnes du jeu de données doivent correspondre aux noms des champs de votre application dans lesquels les données doivent être transférées. Par exemple, pour créer la colonne d'un champ intitulé Prénom dans votre application, le titre de la colonne doit être Prénom.

Vous pouvez stocker le jeu de données sous la forme d'un fichier aux formats **.xsl**, **.xlsx** ou **.csv** (valeurs séparées par une virgule). Ensuite, vous associez ce fichier à votre application dans le volet **Transfert de données** du groupe Mode Avancé.



Maintenant que vous avez associé ce jeu de données à cette application, celui-ci sera automatiquement disponible pour chaque test configuré pour utiliser cette application.

## Utilisation des macros

Pendant le processus de test, certaines parties de celui-ci peuvent nécessiter la réalisation d'une série d'actions que Sprinter peut effectuer à votre place. Il se peut également que certaines parties de votre test nécessitent la réalisation d'actions identiques dans plusieurs zones de votre application. Les **macros** effectuent une série d'actions et les exécutent dans le cadre d'une commande unique, ce qui vous permet de gagner du temps et de réduire les erreurs.

Pour créer une macro pour votre application en cours, vous devez enregistrer la macro pendant la réalisation de votre test. Elle sera ensuite disponible pour le test en cours et pour tout test à venir configuré pour utiliser cette application.

Vous pouvez afficher et gérer la liste des macros disponibles pour votre application dans le volet **Macros** du groupe Mode Avancé.

## Utilisation des scanners

Les scanners de Sprinter vous permettent de vérifier si les chaînes de votre application sont bien orthographiées, si l'application est conforme aux standards Web (applications Web uniquement), si elles comportent des liens rompus ou si leur interface utilisateur est correctement traduite.

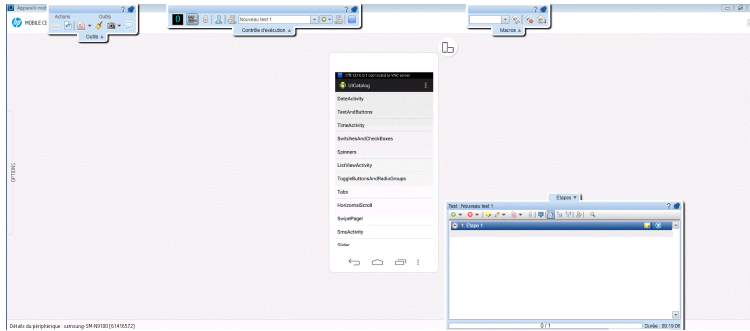
Vous pouvez activer ou désactiver les scanners selon vos besoins. Utilisez le volet **Scanneurs** (groupe Mode Avancé) pour activer les scanners appropriés. Au cours de l'exécution de test, vous utilisez la barre latérale **Scanneurs** pour lancer une analyse.

## Commencer votre exécution

Cliquez sur le bouton **Exécuter**  dans la zone **Configuration de l'exécution**. L'exécution commence et la fenêtre principale de Sprinter disparaît.

Vous remarquez immédiatement que Sprinter occupe peu d'espace sur l'écran. Vous constatez que vous pouvez accéder aux fonctionnalités de Sprinter pendant votre exécution via les **barres latérales** situées autour du périmètre de votre écran. En position fermée, les barres latérales sont masquées et seuls les onglets sont visibles.

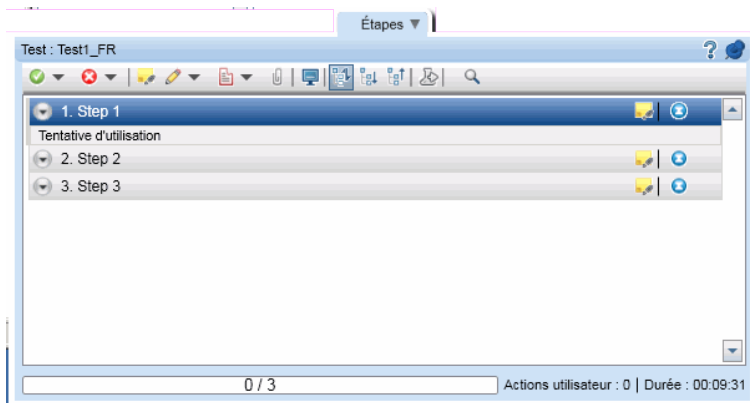
Vous pouvez ouvrir une, plusieurs ou la totalité des barres latérales en même temps en cliquant sur leurs onglets. Les barres latérales s'ouvrent et se ferment automatiquement lorsque vous cliquez dessus et vous pouvez les verrouiller en position ouverte et les repositionner selon vos besoins.



Cette conception vous permet d'utiliser un maximum de surface d'affichage pour afficher votre application et exécuter votre test. Elle vous permet aussi d'exposer une fonctionnalité Sprinter spécifique selon vos besoins.

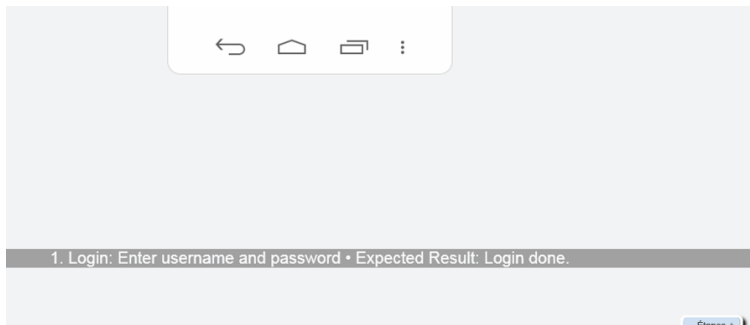
Puisque vous avez utilisé la fonction **Ajout rapide** pour définir l'application de votre test, Sprinter lance votre application automatiquement au début de l'exécution à votre place.

Cliquez sur l'onglet **Étapes** afin de pouvoir afficher les étapes du test dans la barre latérale **Étapes**.



Vous parcourez les étapes de votre test et affichez leur description, le résultat attendu et toutes les pièces jointes.

Puisque vous avez déjà parcouru toutes les étapes de votre test, vous décidez de basculer en mode **Sous-titres** en cliquant sur le bouton Sous-titres dans la barre latérale **Étapes**. Le mode Sous-titres affiche la description de chaque étape sous forme de sous-titre à l'écran et non sous forme de barre latérale. En outre, il permet de marquer l'état de l'étape et d'ajouter des pièces jointes. Vous bénéficiez ainsi d'un espace d'affichage plus important pour votre application.



Lorsque vous effectuez les étapes de votre test, vous marquez le statut de chaque étape dans la colonne de droite, par exemple **Succès** ou **Échec**.

## Soumettre une anomalie

Vous poursuivez l'exécution des étapes de votre test, et pour l'une de celles-ci, les résultats réels ne correspondent pas à ceux décrits dans les **Résultats attendus**. Vous marquez d'abord le statut comme **Échec**. Puis vous cliquez sur le bouton **Résultat réel** de l'étape. Dans la boîte de dialogue **Résultat réel**, vous saisissez un texte décrivant ce qui s'est réellement passé dans votre application.



Dans la barre d'outils de la barre latérale **Étapes**, vous cliquez sur le bouton **Anomalie intelligente**.

Puisque dans le passé les développeurs ont eu beaucoup de mal à reproduire cette anomalie, vous intégrez la liste des actions utilisateur dans la description de l'anomalie en tant que scénario de reproduction et joignez une vidéo de votre exécution jusqu'à l'anomalie.

Paramètres d'anomalie intelligente

Joindre à la description

Étape en cours

Inclure les informations de résultat de la dernière étape

5 dernières actions utilisateur

Aperçu de la description :

Joindre à l'anomalie

Capture de l'écran actuel

Écran vidéo : Inclure le dernier 1 minute(s).

Journaux d'application

Mesures du périphérique

Soumettre une anomalie Annuler

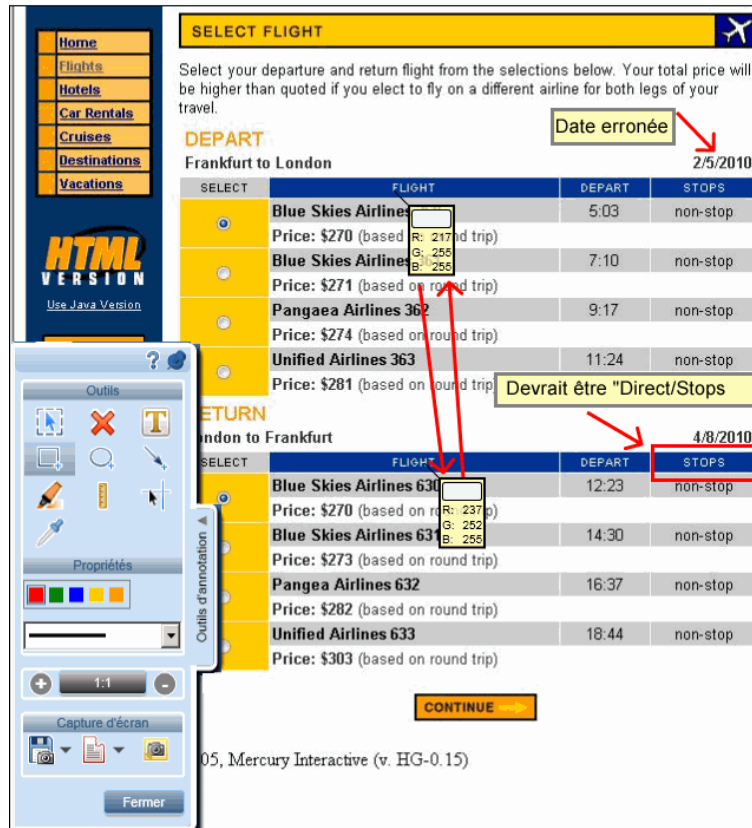
Vous poursuivez votre exécution et découvrez une autre anomalie, bien que cette anomalie soit beaucoup plus basique. Puisque vous ne voulez pas interrompre le flux de votre exécution en soumettant une anomalie et en remplissant les champs requis dans Application Lifecycle Management, vous décidez de créer un **Rappel d'anomalie**.

Un **rappel d'anomalie** permet de résumer l'anomalie dans votre application. Le rappel est inclus aux résultats du test et peut être consulté à la fin de votre test. Ensuite, vous pouvez soumettre l'anomalie ultérieurement à partir des **Résultats** du test. Les informations à votre disposition lors du test sont également disponibles dans les résultats. Vous pouvez ainsi inclure des captures d'écran, des vidéos et des informations relatives aux étapes ou aux actions lors de la soumission d'une anomalie.

## Annotations


Dans l'une de vos étapes, vous détectez une autre anomalie dans votre application. Vous savez que Sprinter vous permet de capturer des images et de les joindre à une étape, une exécution, au résultat réel ou à une anomalie, mais si vous mettez en évidence le problème dans l'image, vous faciliteriez la tâche de la personne censée vérifier les résultats. Vous décidez donc d'utiliser l'**Espace de travail d'annotation** pour annoter la capture d'écran. Vous cliquez sur le bouton **Enregistrer l'annotation comme résultat réel** dans la boîte de dialogue **Résultat réel**. L'**Espace de travail d'annotation** s'ouvre et vous utilisez les **Outils d'annotation** pour annoter votre capture d'écran.

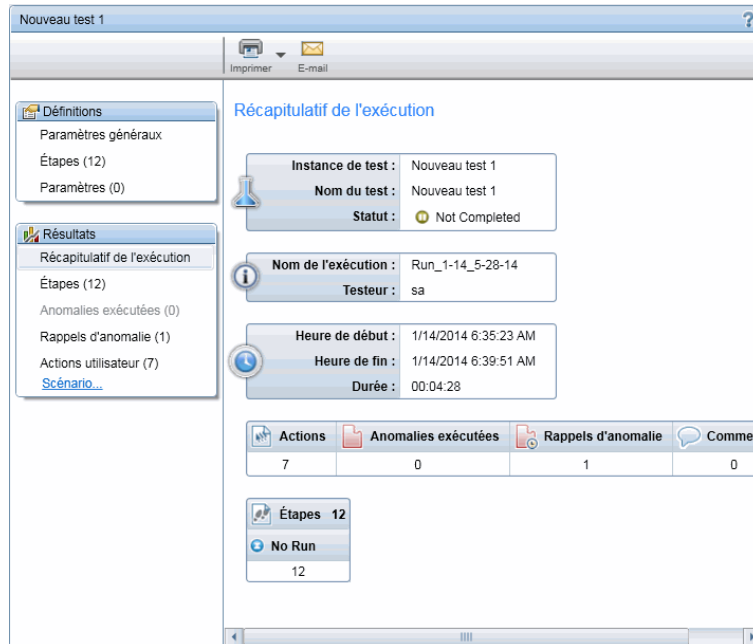
Vous utilisez les outils **Rectangle**, **Sélecteur de couleurs** et **Flèches** pour mettre en évidence le problème, puis vous ajoutez du **texte** pour l'expliquer. Lorsque vous fermez l'Espace de travail d'annotation, la capture d'écran annotée est jointe aux Résultats réels de votre étape.



Outre l'enregistrement de la capture d'écran avec les résultats réels, vous pouvez l'ajouter à une anomalie et utiliser l'option de courrier électronique pour l'envoyer à un collègue qui a récemment signalé un problème similaire.

## Afficher vos résultats d'exécution

Vous cliquez sur le bouton **Arrêter**  de la barre latérale **Contrôle d'exécution** pour terminer l'exécution. Les barres latérales se ferment et le volet **Récapitulatif de l'exécution** s'ouvre dans la fenêtre principale. Le récapitulatif inclut des informations sur le test et l'exécution, le nombre d'actions que vous avez effectuées (tests en Mode Avancé uniquement), le nombre d'anomalies soumises, le nombre de rappels d'anomalie créés, le nombre de commentaires ajoutés (tests en Mode Avancé uniquement) et les statuts des étapes réalisées.



Chaque **nœud** du groupe **Résultats** peut être sélectionné pour afficher plus de détails dans le panneau droit.

Vous sélectionnez le nœud **Anomalies exécutées** afin d'afficher une liste des anomalies que vous avez soumises lors de votre test.

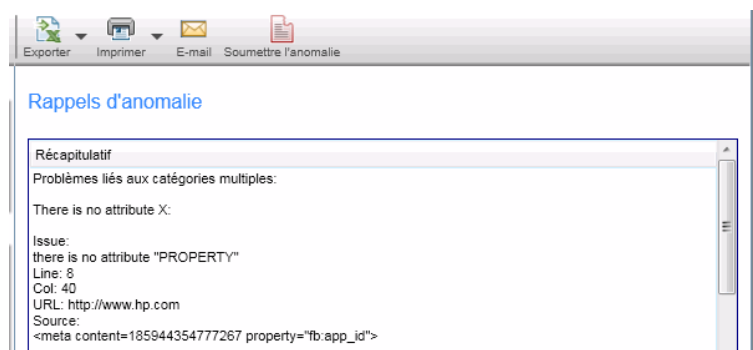


### Anomalies exécutées

ID anom...	Récapitulatif	Gravité	Statut
1	Broken Link Main Page	2-Moyenne	Nouveau
2	Obsolete CGI script	3-Importa...	Nouveau
3	General Error	4-Très im...	Nouveau

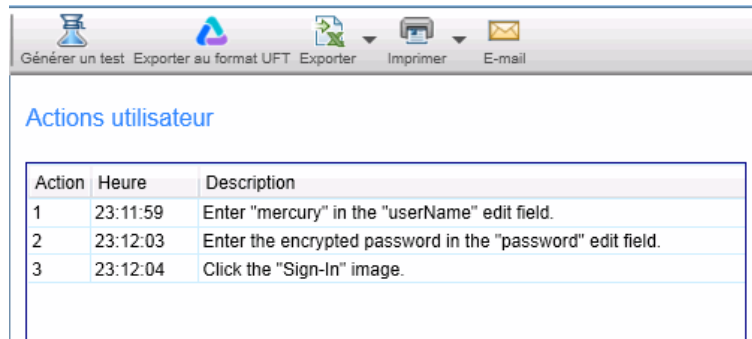
Vous pouvez cliquer sur le numéro correspondant à **ID anomalie** pour afficher les détails ouvrir la boîte de dialogue Détails d'anomalie d'ALM pour cette anomalie.

Vous sélectionnez ensuite le nœud **Rappels d'anomalie** afin d'afficher une liste des rappels d'anomalie que vous avez créés lors de votre test.



Vous sélectionnez un rappel et cliquez sur **Soumettre une anomalie** pour soumettre l'anomalie. Toutes les informations relatives à l'anomalie sont toujours disponibles dans les résultats de l'exécution. Vous pouvez inclure à votre anomalie une capture d'écran annotée, une vidéo, les informations relatives à l'étapes ou aux actions utilisateur.

Comme vous avez décidé d'exécuter votre test en Mode Avancé, vous sélectionnez le nœud **Actions utilisateur** et affichez une liste des actions utilisateur que vous avez réalisées pendant votre exécution.

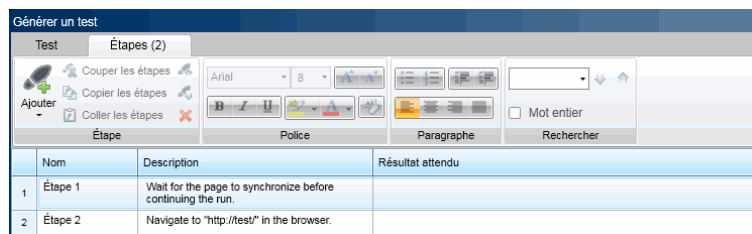


The screenshot shows a software interface with a menu bar at the top containing icons for 'Générer un test', 'Exporter au format UFT', 'Exporter', 'Imprimer', and 'E-mail'. Below the menu bar, the title 'Actions utilisateur' is displayed in blue. A table with three columns: 'Action', 'Heure', and 'Description' is shown. The table contains three rows of data.

Action	Heure	Description
1	23:11:59	Enter "mercury" in the "userName" edit field.
2	23:12:03	Enter the encrypted password in the "password" edit field.
3	23:12:04	Click the "Sign-In" image.

Cette liste des actions utilisateur peut être exportée vers une feuille de calcul Excel ou sous la forme d'un test fonctionnel unifié.

Vous cliquez sur le bouton **Générer un test** pour utiliser l'exécution de test actuelle comme modèle à partir duquel créer un nouveau test manuel.



The screenshot shows a software interface titled 'Générer un test'. It features a menu bar with 'Ajouter', 'Couper les étapes', 'Copier les étapes', and 'Coller les étapes'. Below the menu bar, there is a rich text editor with a toolbar containing 'Police', 'Paragraphe', and 'Rechercher' options. A table with three columns: 'Nom', 'Description', and 'Résultat attendu' is displayed. The table contains two rows of data.

Nom	Description	Résultat attendu
1 Étape 1	Wait for the page to synchronize before continuing the run.	
2 Étape 2	Navigate to "http://test/" in the browser.	

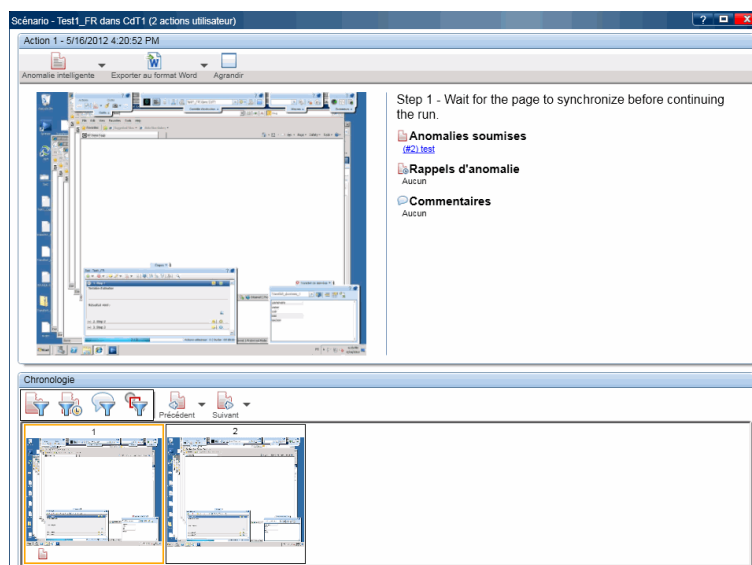
Vous ouvrez le nœud **Étapes** pour afficher des détails sur chacune des étapes. Le récapitulatif inclut le statut, le nom, la description, les résultats attendus et réels, les captures d'écran et les pièces jointes.



### Étapes

N°	Statut	Nom	Description	Résultat attendu	Capture (Attendu)
1	+	Étape 1	Enter "mercury" in the "userName" edit field.		
2	+	Étape 2	Enter the encrypted password in the "password" edit field.		
3	+	Étape 3	Click the "Sign-In" image.		
4	+	Étape 4	Select the "New York" item from the "toPort" combo box. Select the "28" item from the "toDay" combo box.		
5	+	Étape 5	Select the "Business" radio button in the "servClass" radio group.		
6	+	Étape 6	Click the "findFlights" image.		
7	+	Étape 7	Select the "Blue Skies Airlines \$361\$271\$7:..." radio button in the "outFlight" radio group.		
8	+	Étape 8	Click the "reserveFlights" image.		
9	+	Étape 9	Drag the item located at coordinates "91", "11" of the "passFirst0" edit field. Drop the dragged item at coordinates "91", "11". Enter "Jane" in the "passFirst0" edit field. Enter "Doe" in the "passLast0" edit field. Enter "12345678" in the "creditnumber" edit field.		
10	+	Étape	Click the "buyFlights" image.		

Ensuite, vous sélectionnez le nœud **Scénario** et le Scénario s'ouvre. La partie supérieure du scénario affiche une capture d'écran de votre application telle qu'elle apparaissait après que l'action utilisateur sélectionnée dans la **Chronologie** a été effectuée, ainsi qu'un volet Récapitulatif des actions. La partie inférieure du scénario affiche une **Chronologie** de votre exécution.





Dans le volet **Détails de l'action**, vous consultez la description de chaque action et de toutes les anomalies soumissionnées, des rappels d'anomalie ou des commentaires ajoutés, et en cas d'exécution d'un test avec mise en miroir, les différences détectées entre les ordinateurs principaux et secondaires.

Dans le volet **Détails de l'action**, vous consultez la description de chaque action et de toutes les anomalies soumissionnées, des rappels d'anomalie ou des commentaires ajoutés.

Vous pouvez cliquer sur les liens du volet Récapitulatif d'action pour ouvrir la boîte de dialogue Détails de l'anomalie, créer une anomalie à partir de votre rappel d'anomalie ou ouvrir la visionneuse de différences. Vous pouvez également soumettre une nouvelle anomalie à partir du scénario.

La partie inférieure du scénario affiche une **Chronologie** de votre test. La Chronologie contient une miniature de la capture d'écran de chaque action utilisateur de votre test. Vous pouvez filtrer les miniatures affichées dans la Chronologie pour afficher uniquement les actions pour lesquelles une anomalie a été soumissionnée, uniquement celles pour lesquelles un Rappel d'anomalie a été créé, celles pour lesquelles un commentaire a été ajouté ou celles pour lesquelles des différences ont été trouvées.

Maintenant que vous avez parcouru les processus de base de configuration, d'exécution et d'affichage des résultats de ce test imaginaire, vous êtes désormais prêt à utiliser Sprinter. Poursuivez la lecture de cette section pour savoir comment tirer parti des options de mise en miroir.

## Utiliser des macros

Vous poursuivez les étapes de votre test et vous accédez à la zone de votre application où vous aimeriez que Sprinter effectue toute une série d'actions à votre place. Vous cliquez sur l'onglet **Macros** pour ouvrir la barre latérale **Macros**.

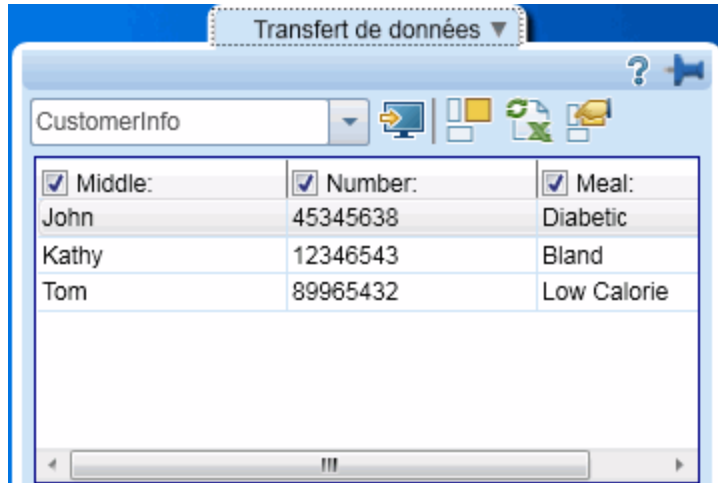


Vous cliquez sur le bouton d'enregistrement et commencez à effectuer les actions que vous voulez intégrer à votre macro. Une fois la série d'actions terminée, vous cliquez sur le bouton **Arrêter l'enregistrement** et enregistrez la macro.

La macro sera disponible pour ce test et pour tout test à venir configuré pour utiliser l'application en cours.


## Utiliser le transfert de données

Vous poursuivez les étapes de votre test et vous accédez à la zone de votre application où vous devez rechercher un vol. Vous cliquez sur l'onglet **Transfert de données** pour ouvrir la barre latérale **Transfert de données**.



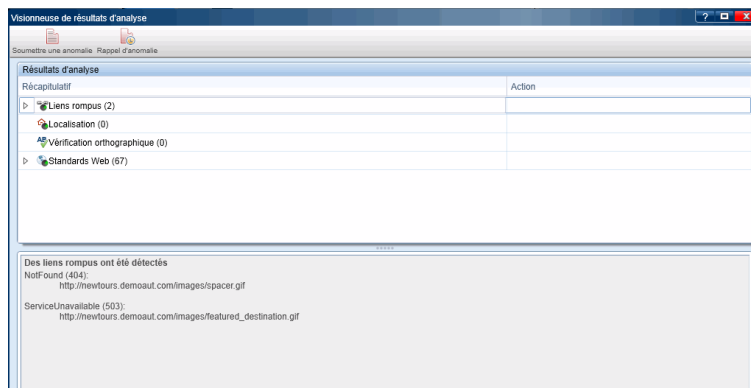
Dans la barre latérale **Transfert de données**, vous sélectionnez le jeu de données que vous voulez utiliser dans votre application. Ensuite, vous sélectionnez la ligne d'informations pour la recherche que vous voulez effectuer et transférez les données dans votre application. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à regarder Sprinter envoyer les données de cette ligne aux emplacements appropriés du formulaire.

## Utiliser les scanners

Lorsque vous parvenez à la zone de votre application dans laquelle vous devez vérifier la présence de liens rompus, la conformité aux standards Web (applications Web), l'adéquation des traductions et les fautes d'orthographe, utilisez les scanners intégrés. Cliquez sur l'onglet **Scanneurs** pour ouvrir la barre latérale **Scanneurs**, puis cliquez sur le bouton **Lancer l'analyse** .



Une fois l'analyse terminée, la visionneuse de résultats d'analyse s'ouvre. Gérez les résultats de chaque scanner en créant une anomalie ou un rappel d'anomalie, ou en effectuant des opérations propres à un scanner, comme l'ajout d'un mot au dictionnaire.



## Tests avec mise en miroir

Il est fréquent que, dans un test manuel, un scénario de test soit exécuté sur des configurations différentes. Il se peut aussi que vous vouliez tester votre application sur des systèmes d'exploitation différents ou dans le cas d'une application Web avec des navigateurs différents.

Lorsque vous utilisez la **mise en miroir**, chaque action utilisateur que vous effectuez dans votre application sur votre **ordinateur principal** est reproduite sur les **ordinateurs secondaires**.

Vous avez décidé d'exécuter votre test avec une mise en miroir, car vous devez vous assurer que votre application d'agence de voyage en ligne fonctionnera sur les navigateurs et les systèmes d'exploitation les plus répandus.

Normalement, l'équipe d'assurance qualité sélectionne quelques combinaisons de navigateurs et de systèmes d'exploitation en raison des restrictions de temps et de ressources. Désormais, grâce à la mise en miroir, vous pouvez tester de nombreuses combinaisons en même temps.

Vous avez demandé l'installation d'un laboratoire informatique configuré avec les combinaisons de navigateurs et de systèmes d'application pris en charge et vous avez accès aux ordinateurs seulement pendant quelques heures, ce qui en fait revient à beaucoup de temps puisque vous pouvez tester toutes les combinaisons en même temps.

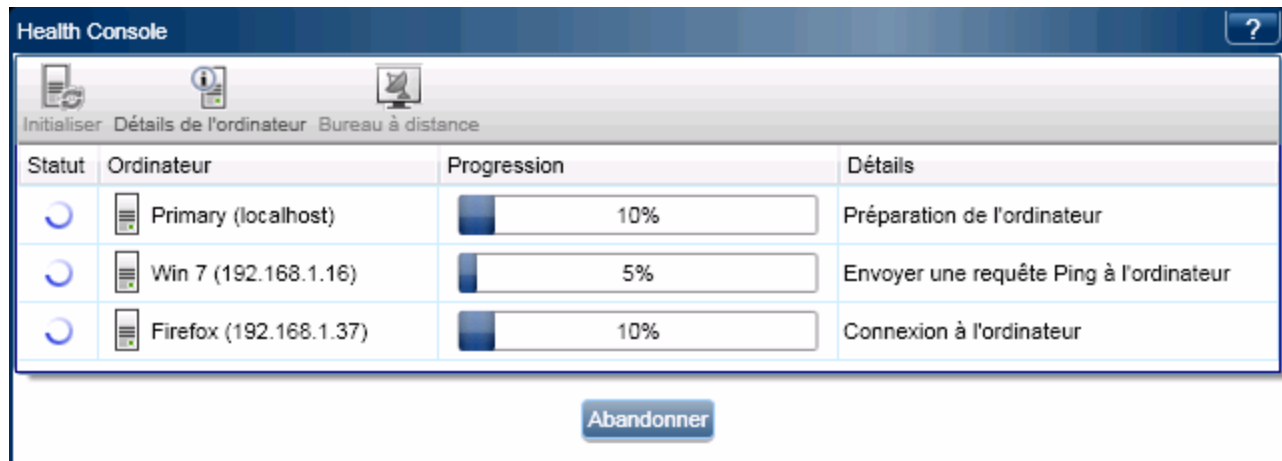
Pour utiliser la mise en miroir, vous sélectionnez le nœud Mise en miroir dans le groupe Mode Avancé, puis configurez les ordinateurs secondaires de votre test. Ensuite, vous cliquez sur le bouton **Ajouter** pour ajouter un nouvel ordinateur à votre application.

Vous spécifiez un nom d'ordinateur ou une adresse IP pour l'ordinateur secondaire. Et puisque vous testez une application Web, vous spécifiez également le navigateur à utiliser pour exécuter l'application sur cet ordinateur. Vous décidez également de fournir les informations de connexion au bureau à distance, au cas où vous voudriez ouvrir une connexion pendant votre test (vous pouvez fournir ces informations pendant l'exécution également). Vous répétez cela pour chaque ordinateur de la matrice de test.

Vous devez également configurer votre ordinateur secondaire avec la configuration et les paramètres spécifiques que vous voulez tester.

## Exécuter un test avec mise en miroir

Lorsque vous commencez votre test avec la mise en miroir, **Health Console** affiche le statut de chaque ordinateur de votre exécution.



Quand tous les ordinateurs sont prêts, l'exécution commence. Vous cliquez sur l'onglet **Ordinateurs** pour ouvrir la barre latérale **Ordinateurs** et afficher le statut de vos ordinateurs.

Vous effectuez les actions utilisateur de votre test et vous contrôlez la barre latérale **Ordinateurs** pour vérifier que tous vos ordinateurs secondaires ont réussi à reproduire vos actions.




Après une action, la barre latérale **Ordinateurs** indique une erreur de réplication sur un ordinateur secondaire.



Dans ce cas, toutes les actions utilisateur suivantes que vous effectuerez ne se reproduiront pas sur l'ordinateur secondaire où s'est produit l'erreur, tant que vous ne réglez pas le problème de réplication entre les ordinateurs.

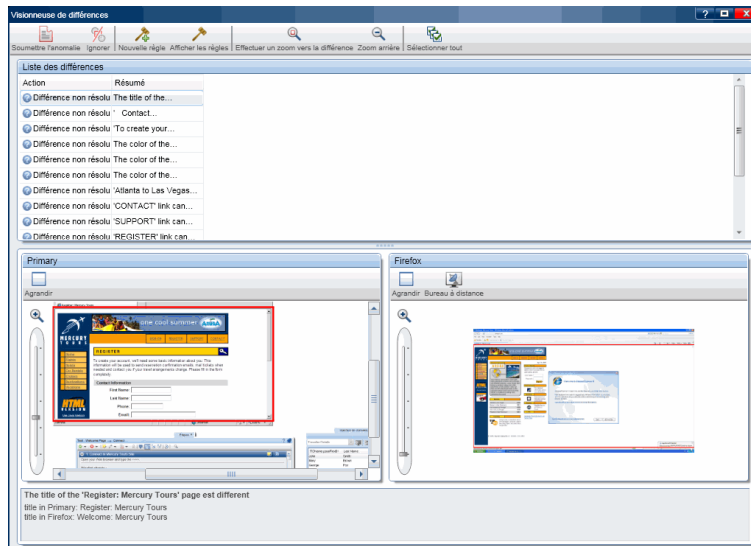
Vous voulez en savoir plus sur le problème. Vous effectuez donc un clic droit sur l'ordinateur, puis vous sélectionnez **Afficher l'écran** dans la liste déroulante afin d'afficher une capture d'écran actuelle de l'ordinateur secondaire. Vous remarquez sur votre ordinateur secondaire qu'un avertissement ActiveX s'est affiché dans la fenêtre du navigateur. Puisqu'il ne s'agit pas d'une anomalie de votre application, vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran de l'ordinateur secondaire et ouvrez une **connexion Bureau à distance** avec votre ordinateur secondaire et effacez l'avertissement. Vous fermez la connexion Bureau à distance et vous sélectionnez **Ignorer** dans la liste contextuelle. Ceci indique à Sprinter d'ignorer le problème de réplication, de déverrouiller l'ordinateur secondaire et de tenter de répliquer les actions utilisateur en attente (actions effectuées sur l'ordinateur principal alors que des différences existaient sur l'ordinateur secondaire).

Dans la suite de votre exécution, vous arrivez sur un écran qui a des problèmes de compatibilité connus entre les navigateurs. Pour vérifier que l'application s'affiche correctement, vous cliquez sur le bouton

**Comparer tout**  dans la barre latérale **Ordinateurs**. Ceci compare l'affichage en cours de l'ordinateur principal avec les affichages en cours de tous les ordinateurs secondaires et recherche des différences entre elles.

Suite à l'opération **Comparer tout**, l'un des ordinateurs secondaires indique un problème de comparaison. Vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran de l'ordinateur secondaire pour cet ordinateur, puis sélectionnez **Visionneuses de différences** dans la liste déroulante.

Les différences entre les ordinateurs sont mises en évidence dans la **Visionneuse des différences**.



Vous voyez que la différence réside dans l'affichage d'un élément de l'interface utilisateur entre les navigateurs. Vous soumettez alors une anomalie pour cette différence. Maintenant que vous avez soumis une anomalie, vous ne voulez pas que Sprinter détecte ce type de différence dans le futur. Vous créez donc une **règle** dans la Visionneuse de différences afin de demander à Sprinter d'ignorer les différences de ce type.

Vous fermez la Visionneuse de différences, puis revenez sur votre exécution. Une fois la différence résolue, l'ordinateur secondaire est déverrouillé et toutes les actions utilisateur en attente sont répliquées.

Maintenant que vous avez parcouru le processus de base d'exécution d'un test avec mise en miroir, vous êtes fin prêt à utiliser la fonction de mise en miroir dans vos tests Sprinter.

# Chapitre 2 : Sprinter en un coup d'œil

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- " Sprinter - Présentation " ci-dessous
- " Gestion des informations utilisateur " page 33

## Tâches

- " Premiers pas avec Sprinter " page 35
- " Se connecter à Sprinter " page 37

## Référence

- " Boîte de dialogue Bienvenue " page 39
  - " Fenêtre principale " page 40
  - " Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management " page 43
  - " Boîte de dialogue Paramètres du système de suivi des anomalies " page 44
  - " Boîte de dialogue Paramètres " page 46
  - " Personnalisation de Sprinter dans ALM " page 56
- " Résolution des problèmes et restrictions - Généralités " page 59

## Sprinter - Présentation

Bienvenue dans HP Sprinter, la solution HP destinée aux tests manuels. Sprinter fournit des fonctionnalités et des outils avancés qui rendent les tests manuels plus efficaces.

Les tests manuels nécessitent souvent que vous quittiez votre application de test pour effectuer des tâches relatives à votre test. Par exemple, il se peut que vous deviez utiliser un logiciel graphique pour effectuer une capture d'écran de votre application, que vous vouliez enregistrer une vidéo de l'application pendant le test et que vous deviez basculer sur votre logiciel de suivi d'anomalies pour signaler des anomalies.

Sprinter vous permet d'accomplir ces tâches sans interrompre le flux de tests. Avec Sprinter, vous pouvez également réaliser automatiquement les nombreuses tâches répétitives et fastidieuses des tests manuels. Sprinter comprend des outils pour détecter et soumettre les anomalies. Ces fonctionnalités vous permettent d'effectuer toutes les tâches nécessaires aux tests manuels avec un minimum d'interruptions de votre travail.

Sprinter Vous avez également la possibilité de créer, de modifier et de gérer les tests manuels et composants métier directement dans Sprinter, puis de les enregistrer dans Application Lifecycle Management. Si vous ne disposez pas d'une licence ALM, vous pouvez créer, modifier et gérer des tests manuels directement via une interface utilisateur puis les enregistrer dans le système de fichiers.

Sprinter est entièrement intégré à Application Lifecycle Management, ce qui vous permet de tirer le meilleur parti des deux solutions.

Sprinter vous permet d'effectuer les opérations suivantes :

- **Créer des tests manuels et des composants métier.**  
Le mode **Plan** de Sprinter vous permet de créer et de modifier des tests manuels et des composants métier. Vous pouvez ajouter des étapes manuellement ou automatiquement à l'aide de l'outil **Capture des étapes**. Pour plus d'informations, voir "[Création de tests et de composants métier](#)" page 62.
- **Exécuter des tests manuels et des tests de processus métier avec un nouvel affichage des étapes, à l'aide des fonctionnalités suivantes :**
  - **Un affichage convivial.** Les étapes sont présentées de façon claire, organisée et conviviale, ce qui facilite l'affichage des informations sur les étapes, la navigation dans celles-ci et la modification des informations. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Étapes](#)" page 138.
  - **Navigation.** Vous pouvez passer d'un test à l'autre dans votre exécution sans interrompre le flux de tests. Sprinter met à jour toutes les informations relatives à vos étapes et à votre exécution afin qu'elles correspondent au test en cours.
  - **Capacité de modifier des paramètres pendant l'exécution d'un test.** Vous pouvez modifier en toute simplicité les valeurs réelles des paramètres de votre test pendant l'exécution de votre test.
  - **Affichages multiples.** Vous pouvez modifier le type d'affichage de vos étapes en fonction des besoins de vos tests. Affichez en mode normal quand vous avez besoin d'un plus grand nombre de détails ou en mode Sous-titres si vous voulez voir davantage votre application. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Étapes](#)" page 138.
  - **Captures d'écran.** Vous pouvez joindre une capture d'écran simple ou annotée de votre application à la valeur réelle de l'étape. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Étapes](#)" page 138.
- **Exécuter des tests d'exploration sans aucune étape prédéfinie.** Si vous exécutez un test sans étape prédéfinie, Sprinter enregistre toutes les actions utilisateur que vous avez entreprises pendant le test. Sprinter permet également d'exporter la liste des actions utilisateur effectuées lors des sessions de test informel vers :
  - un test manuel formel. Toutes les actions utilisateur sont converties vers des étapes.
  - une feuille de calcul Excel. Ensuite, vous pouvez modifier le texte selon vos besoins et importer la feuille de calcul dans un test, en convertissant un test d'exploration en un test formel muni d'étapes prédéfinies. Pour plus d'informations, voir "[Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur](#)" page 188.
- **Soumettre des anomalies à Application Lifecycle Management.** Soumettez une anomalie Application Lifecycle Management directement à partir de Sprinter. Si vous ne disposez pas d'une licence ALM, vous pouvez soumettre des anomalies à un système de suivi des anomalies (DTS). Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Outils](#)" page 162.
  - **Ouvrir une Anomalie intelligente.** Les anomalies intelligentes créent un scénario d'anomalie en générant automatiquement une description écrite de toutes les actions utilisateur ou des étapes de votre test. Vous pouvez également joindre à votre anomalie une capture d'écran ou une séquence vidéo de votre application. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente](#)" page 166.
  - Créer un **Rappel d'anomalie** pour soumettre une anomalie à la fin de votre exécution. Ainsi, vous pouvez poursuivre votre test sans interrompre le flux de l'exécution.



- **Examiner et annoter une capture d'écran de votre application.** Sprinter fournit des outils qui vous permettent d'effectuer et d'annoter des captures d'écran de votre application à tout moment du processus de test. Des outils sont inclus pour mesurer et comparer des éléments de l'interface utilisateur. Vous pouvez signaler des anomalies dans l'affichage en joignant la capture d'écran annotée à une anomalie, en l'enregistrant sous forme de fichier ou en la joignant à un e-mail. Vous pouvez également ajouter des captures d'écran annotées au Résultat réel d'une étape. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Outils d'annotation](#)" page 175.
- **Enregistrer et exécuter des macros sur l'application de test.** Créer et exécuter des macros afin Sprinter d'effectuer un ensemble d'actions dans votre application à votre place. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Macros](#)" page 233.
- **Transférer des données.** Sprinter peut automatiquement saisir des données dans des champs de votre application à votre place. Les données correspondent automatiquement aux champs de votre application. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Transfert de données](#)" page 226.
- **Répliquer vos actions sur un autre ordinateur.** La mise en miroir vous permet de répliquer vos actions utilisateur sur plusieurs ordinateurs munis de configurations différentes (système d'exploitation, navigateur). Sprinter détecte les différences dans les affichages de ces ordinateurs et vous permet de signaler des anomalies sur ces différences. Pour plus d'informations, voir "[Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation](#)" page 252.
- **Rechercher des anomalies potentielles dans votre application.** Les scanners vous permettent de vérifier que divers aspects de votre application se comportent correctement au cours d'une session d'exécution. Vous pouvez alors signaler les anomalies sur les résultats trouvés au cours du processus d'analyse. Pour plus d'informations, voir "[Présentation des scanners](#)" page 238.
- **Afficher les résultats des tests.** Sprinter inclut un scénario qui affiche chaque action que vous avez effectuée dans votre test. Pour chaque action, vous pouvez afficher une capture d'écran de l'action, toutes les anomalies que vous avez signalées, ainsi que les rappels d'anomalies et commentaires que vous avez ajoutés à votre exécution. Si vous avez exécuté le test avec plusieurs configurations, vous pouvez afficher les différences entre les affichages des différents ordinateurs. Pour plus d'informations, voir "[Présentation des résultats d'exécution](#)" page 181.

Toutes ces fonctionnalités sont accessibles dans Sprinter, et elles peuvent être utilisées sans interrompre le flux de votre test manuel.


## Gestion des informations utilisateur

Sprinter enregistre les paramètres et autres configurations spécifiques à l'utilisateur et les applique lors de votre prochaine exécution de Sprinter.




Lorsque vous exécutez Sprinter, ces informations sont enregistrées dans le projet Application Lifecycle Management, en fonction de l'utilisateur (sous la forme d'informations uniques pour chaque utilisateur Application Lifecycle Management de chaque projet). En outre, elles sont enregistrées sur votre ordinateur local, en fonction du profil d'utilisateur Windows. Si vous ne disposez pas d'une licence ALM, les informations sont uniquement enregistrées sur votre ordinateur local, en fonction du profil d'utilisateur Windows.

La prochaine fois que vous exécuterez Sprinter, il appliquera ces configurations et paramètres enregistrés, s'ils sont disponibles. Certaines informations sont enregistrées et appliquées en fonction de




l'utilisateur, tandis que d'autres sont enregistrées et appliquées en fonction de l'application définie pour votre test.

Les tableaux ci-dessous décrivent comment les informations utilisateur sont enregistrées et appliquées (certaines informations s'appliquent uniquement aux fonctionnalités du Mode Avancé, tel qu'indiqué par l'icône du mode Avancé ).

## Informations appliquées en fonction de l'utilisateur dans votre projet Application Lifecycle Management

Informations utilisateur	Emplacement de la définition	Application des informations
Favoris	" Zone Configuration de l'exécution " page 116	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilise la liste de votre dernière session Sprinter.</li><li>• Lors du chargement des tests, Sprinter vérifie le premier test pour savoir s'il possède une application définie. Si tel est le cas, Sprinter vérifie si cette application figure dans votre liste d'applications du volet Applications. Si elle n'y figure pas, Sprinter l'ajoute à la liste et la sélectionne.</li><li>• Si vous n'avez pas l'autorisation de modifier des ressources dans Application Lifecycle Management, tous les paramètres et configurations de votre test seront enregistrés pour votre profil utilisateur sur votre ordinateur local uniquement.</li></ul>
Paramètres	" Boîte de dialogue Paramètres " page 46	
 Applications	" Volet Application (Groupe Mode Avancé) " page 201	
 Scanneurs	" Volet Scanneurs (groupe Mode Avancé) / Boîte de dialogue Paramètres du scanneur " page 243	
 Ordinateurs secondaires	" Volet Mise en miroir (Groupe Mode Avancé) " page 266	


## Informations appliquées en fonction de l'application

Informations utilisateur	Emplacement de la définition	Application des informations
 Macros	" Barre latérale Macros " page 233	Lorsque vous enregistrez une macro, ajoutez un jeu de données ou créez une règle, Sprinter les associe à l'application définie pour votre test dans le " Volet Application (Groupe Mode Avancé) " (décrit à la page 201).
 Jeux de données	" Barre latérale Transfert de données " page 226	Lorsque vous sélectionnez une application pour votre test dans le volet Application, les macros, jeux de données et règles associés à cette application sont disponibles dans votre test.  Ces informations sont récupérées en fonction de l'utilisateur dans votre projet Application Lifecycle Management. Si vous ne disposez pas d'une licence ALM, ces informations sont récupérées en fonction du profil d'utilisateur sur votre ordinateur local.
 Règles	" Boîte de dialogue Gestionnaire de règles " page 288	<b>Remarque :</b> Par défaut, les règles sont appliquées en fonction de l'application. Vous pouvez définir des règles globales pour tous vos tests dans le " Assistant de règle - Page Détails de la règle "(décrit à la page 289).

## Premiers pas avec Sprinter

Les étapes suivantes décrivent les conditions générales préalables à l'utilisation de Sprinter et les modalités d'utilisation de Sprinter.



**Astuce :** Dans ce guide, les descriptions des fonctionnalités disponibles uniquement dans le mode Avancé sont identifiées par l'icône Mode Avancé .

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

1. Conditions préalables
  - La fonctionnalité Sprinter est disponible avec :
    - **Application Lifecycle Management**
    - **Application Lifecycle Management Quality Center Enterprise Edition**
    - **Mobile Center**
  - Vous devez disposer des autorisations suivantes dans Application Lifecycle Management pour exécuter un test dans Sprinter :

Autorisation	Niveau d'autorisation
Exécution des tests > Résultats	Créer, mettre à jour et supprimer
Exécution des tests > Exécuter	Créer et mettre à jour

- Pour enregistrer vos informations utilisateur dans Application Lifecycle Management, vous avez besoin des autorisations supplémentaires suivantes :

Autorisation	Niveau d'autorisation
Ressources > Ressource	Créer, mettre à jour et supprimer
Ressources > Dossier de ressources	Créer et mettre à jour

- Pour modifier des étapes de test, vous avez besoin des autorisations supplémentaires suivantes :

Autorisation	Niveau d'autorisation
Plan de test > Étape de conception	Créer, mettre à jour et supprimer

- Pour créer des tests manuels, vous avez besoin des autorisations supplémentaires suivantes :

Autorisation	Niveau d'autorisation
Plan de test > Test	Créer, mettre à jour et supprimer
Plan de test > Dossier de test	Créer, mettre à jour et supprimer
Plan de test > Paramètres de test	Créer, mettre à jour et supprimer

## 2. Connexion à Application Lifecycle Management

Si vous vous apprêtez à exécuter un test Application Lifecycle Management, à signaler des anomalies à Application Lifecycle Management ou si vous souhaitez que vos configurations et paramètres soient enregistrés pour votre utilisateur Application Lifecycle Management, vous devez vous connecter à un projet Application Lifecycle Management.

Vous devez également être connecté à Application Lifecycle Management si vous voulez exécuter un test avec mise en miroir sur plusieurs ordinateurs secondaires. Pour plus de détails sur les tests avec mise en miroir, voir "[Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation](#)" page 252.

## 3. Création et modification d'un test ou d'un composant

Pour plus d'informations, voir "[Comment créer un test ou un composant](#)" page 63.

## 4. Exécution d'un test ou d'une campagne de test

Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.

## Se connecter à Sprinter

Lorsque vous vous connectez à Sprinter, vous pouvez le faire via Application Lifecycle Management ou Mobile Center. Nous vous conseillons de vous connecter avec Application Lifecycle Management.



Cliquez deux fois sur l'icône Sprinter de votre bureau et Sprinter se lance.

Si vous disposez d'une licence Application Lifecycle Management, connectez-vous à Sprinter avec ALM.

The screenshot shows the Sprinter login interface. It features two main panels: 'Serveur' and 'Projet'. The 'Serveur' panel has three input fields: 'Adresse' (with a dropdown arrow), 'Nom d'utilisateur', and 'Mot de passe'. Below these fields is an 'Authentifier' button. The 'Projet' panel has two dropdown menus: 'Domaine' and 'Projet', and a checkbox labeled 'Reconnecter au démarrage'. Below these is a 'Connexion' button. Between the two panels is the word 'Ou'. At the bottom center is a button labeled 'Se connecter avec Mobile Center'.

Saisissez votre adresse Application Lifecycle Management, votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, puis cliquez sur **Authentifier**. Sélectionnez ensuite votre domaine et votre projet, puis cliquez sur **Connexion**. Cochez la case **Reconnecter au démarrage** si vous utilisez toujours le même serveur Application Lifecycle Management.

Si vous utilisez une identification externe (CAC ou SSO) pour vous connecter à ALM, il n'est pas nécessaire d'entrer votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Saisissez votre adresse Application Lifecycle Management et cliquez sur **Authentifier**.

**Remarque :** Pour en savoir plus sur l'identification externe, consultez le document *ALM External Authentication Configuration Guide* (voir [en ligne](#)).

Si vous ne disposez pas d'une licence ALM, connectez-vous à Sprinter avec Mobile Center. Cliquez sur **Se connecter avec Mobile Center**.



The screenshot shows a dialog box titled "Mobile Center :". It contains the following fields and options:

- URL: [Text input field]
- Nom d'utilisateur: [Text input field]
- Mot de passe: [Text input field]
- Utiliser SSL
- Reconnecter au démarrage
- [Connexion] button

Below the dialog box, the word "Ou" is centered. At the bottom, there is a blue button labeled "Se connecter avec ALM".

Saisissez vos URL, nom d'utilisateur et mot de passe Mobile Center, puis cliquez sur **Connexion**. Cochez la case **Reconnecter au démarrage** si vous utilisez toujours le même serveur Mobile Center. Cochez la case **Utiliser SSL** si vous voulez vous connecter à Mobile Center avec le protocole SSL.

Si vous vous connectez à Sprinter avec ALM et que vous voulez utiliser Mobile Center, vous devez vous connecter à Mobile Center. Accédez à **Paramètres > Mobile**. Dans la fenêtre **Paramètres mobiles**, entrez vos URL, nom d'utilisateur et mot de passe Mobile Center, puis cliquez sur **Tester la connexion**.



The screenshot shows a window titled "Paramètres mobiles" with a question mark icon in the top right corner. It contains the following fields and options:

- Fournisseur: [Dropdown menu showing "HP Mobile"]
- URL: [Text input field]
- URL de votre opérateur mobile (par exemple : NomDeVotreServeur:8080)
- Nom d'utilisateur: [Text input field]
- Mot de passe: [Text input field]
- Utiliser SSL
- Reconnecter au démarrage
- [En savoir plus...](#) link
- [Tester la connexion] button

## Boîte de dialogue Bienvenue

Cette boîte de dialogue offre un accès rapide à l'Aide et aux vidéos sur les fonctionnalités de Sprinter. Elle vous permet également d'ouvrir ou de créer un test ou un composant métier.

<b>Accès</b>	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none"><li>• Démarrez Sprinter.</li><li>• Dans la fenêtre principale, sélectionnez <b>Écran de bienvenue</b> dans le menu déroulant en regard du bouton <b>Aide</b>.</li></ul>
<b>Informations importantes</b>	L'option <b>Afficher au démarrage</b> indique à Sprinter d'afficher la boîte de dialogue Bienvenue à chaque ouverture du programme.  Pour ne pas afficher la boîte de dialogue Bienvenue, vous pouvez configurer Sprinter dans le " <a href="#">Volet Paramètres généraux (boîte de dialogue Paramètres)</a> " (décrit à la page 46).

### Onglet Introduction

L'onglet **Introduction** répertorie les nouvelles fonctionnalités de Sprinter et propose des liens vers des vidéos des fonctionnalités..

### Onglet Aide

L'onglet **Aide** fournit des liens vers le présent manuel de l'utilisateur, le support client et l'écran **À propos de**.

### Onglet Plan

Les éléments de l'interface utilisateur de l'onglet **Plan** sont décrits ci-dessous :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Nouveau test HP ALM</b>	Ouvre le volet <b>Création</b> et ajoute un nouveau test à la liste <b>Tests et composants</b> .  Si vous n'êtes pas connecté à Application Lifecycle Management, la " <a href="#">Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management</a> " page 43 s'ouvre pour vous permettre de vous connecter à Application Lifecycle Management.
<b>Nouveau composant métier HP ALM</b>	Ouvre le volet <b>Création</b> et ajoute un nouveau composant métier à la liste <b>Tests et composants</b> .  Si vous n'êtes pas connecté à Application Lifecycle Management, la " <a href="#">Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management</a> " page 43 s'ouvre pour vous permettre de vous connecter à Application Lifecycle Management.

Élément de l'interface	Description
<b>Ouvrir un test HP ALM</b>	Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Ouvrir</a> " <a href="#">page 127</a> (décrite à la <a href="#">page 127</a> ) au niveau de la racine <b>Sujet</b> parent dans le module Exécution des tests d'ALM.
<b>Ouvrir un composant métier HP ALM</b>	Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Ouvrir</a> " (décrite à la <a href="#">page 127</a> ) au niveau de la racine du composant métier parent.

### Onglet Exécuter

Les éléments de l'interface utilisateur de l'onglet **Exécuter** sont décrits ci-dessous :

Élément de l'interface	Description
<b>Ouvrir un test HP ALM</b>	Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Ouvrir</a> " (décrite à la <a href="#">page 127</a> ) pour vous permettre d'ouvrir un test à partir du module Exécution des tests d'ALM.  Si vous n'êtes pas connecté à Application Lifecycle Management, la " <a href="#">Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management</a> " <a href="#">page 43</a> s'ouvre pour vous permettre de vous connecter d'abord à Application Lifecycle Management.
<b>Favoris</b>	Liste de vos tests Sprinter favoris.

## Fenêtre principale

Cette fenêtre vous permet de gérer vos tests et composants, de configurer des définitions de test et de composant, d'afficher des résultats de test et de configurer les paramètres de Sprinter. Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue Paramètres et à la boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management.

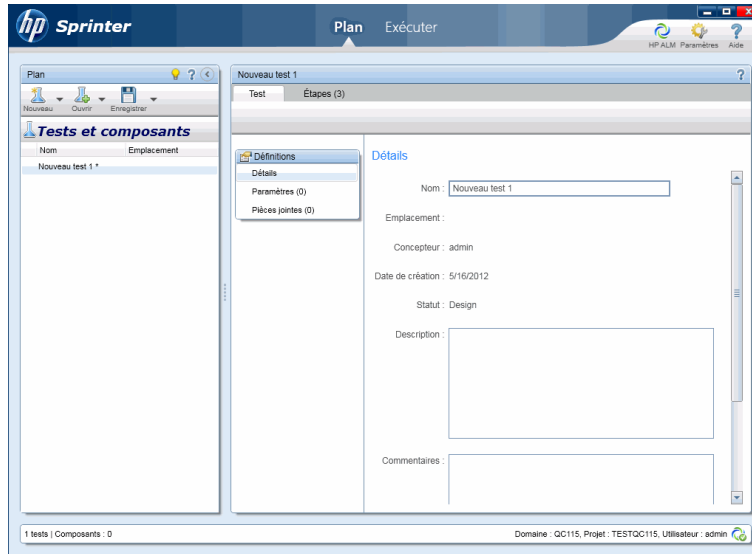
Les volets affichés dans la fenêtre principale de Sprinter sont différents selon que vous créez un test ou un composant, ou que vous exécutez un test.

Tâches que vous pouvez effectuer dans la fenêtre principale :

- " [Premiers pas avec Sprinter](#) " [page 35](#)
- " [Comment créer un test ou un composant](#) " [page 63](#)
- " [Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#) " [page 100](#)
- " [Comment consulter les résultats d'exécution](#) " [page 182](#)



L'image suivante illustre la fenêtre principale en mode **Plan**.










<b>Accès</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Démarrez Sprinter et fermez la fenêtre <b>Bienvenue</b>, si elle est ouverte.</li> <li>Sélectionnez <b>Plan</b> dans la barre d'outils principale.</li> </ol>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les informations disponibles dans le volet <b>Détails</b> dépendent du test sélectionné dans la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>Pour quitter Sprinter, fermez la fenêtre principale.</li> </ul>
<b>Voir également</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">"Sprinter - Présentation" page 31</a></li> <li><a href="#">"Présentation de la création de tests et de composants" page 62</a></li> <li><a href="#">"Mode Avancé - Présentation" page 97</a></li> </ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	Indique que Sprinter est en mode <b>Exécution</b> et affiche la zone <b>Configuration de l'exécution</b> dans le volet de gauche. Pour plus d'informations, voir <a href="#">"Zone Configuration de l'exécution" page 116</a> .
	Indique que Sprinter est en mode <b>Plan</b> et affiche la zone <b>Création</b> dans le volet de gauche. Pour plus d'informations, voir <a href="#">"Zone Plan" page 65</a> .

Élément de l'interface	Description
	Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management</a> " (décrite à la page 43), qui vous permet de configurer votre connexion à Application Lifecycle Management et de vous connecter à un projet Application Lifecycle Management. Ceci est disponible si vous vous connectez avec ALM.
	Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Paramètres du système de suivi des anomalies</a> " (décrite à la page 44), qui vous permet de configurer la connexion à votre DTS. Ceci est disponible si vous n'utilisez pas ALM pour vous connecter.
	Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Paramètres</a> " (décrit à la page 46).
	Ouvre l'Aide de la fenêtre principale. Options déroulantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aide</b></li> <li>• <b>Documentation imprimable</b> Ouvre une version imprimable de la documentation Sprinter, au format Adobe Acrobat Reader (PDF).</li> <li>• Assistance HP <b>Software</b>. Vous connecte au site Web du support HP Software en ligne.</li> <li>• <b>Écran de bienvenue</b></li> <li>• <b>À propos</b></li> </ul>
<b>&lt;Barre d'état&gt;</b>	La barre d'état affiche les informations suivantes : <p><b>Mode Plan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nombre de tests et de composants</b> <code>9 tests   9 tests actifs</code> . Nombre de tests et de composants dans la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>• <b>Nombre de tests</b> <code>Tests: 2</code> . Nombre de tests dans la liste <b>Tests</b>.</li> </ul> <p><b>Mode d'exécution</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Statut</b> de la liste des <b>exécutions de test</b> <code>1 tests   Tests actifs : 1</code> . Nombre de tests dans la liste des <b>Exécutions de test</b>, suivi du nombre de tests dans la liste qui sera incluse à la prochaine exécution.</li> <li>•  État de la connexion à Application Lifecycle Management. État de la connexion de Sprinter à Application Lifecycle Management. L'icône est désactivée lorsque vous êtes déconnecté d'Application Lifecycle Management Vous pouvez cliquer deux fois sur cette icône pour ouvrir la " <a href="#">Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management</a> " (décrite à la page 43).</li> </ul>

La fenêtre principale contient également les zones suivantes :

### Mode Plan

- " Zone Plan " page 65
- " Groupe Définitions (onglet Test/Composant) " page 75
- " Onglet Étapes " page 81

### Mode d'exécution

- " Zone Configuration de l'exécution " page 116
- " Groupe Mode Avancé " page 199
- " Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution " page 128
- " Groupe Résultats " page 184

## Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Ce volet vous permet de configurer votre connexion à Application Lifecycle Management.

L'image suivante affiche la boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management.

Connexion HP ALM

Serveur :

Adresse :

Nom d'utilisateur :  Votre nom d'utilisateur HP ALM

Mot de passe :

Authentifier

Projet :

Domaine :



Projet :

Connexion

Reconnecter au démarrage

Non connecté

Fermer Fermer Sprinter

<b>Accès</b>	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none"><li>• Dans la fenêtre principale, cliquez sur le bouton Application Lifecycle Management .</li><li>• Dans la barre d'état, cliquez deux fois sur l'icône Application Lifecycle Management .</li></ul>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'<b>adresse</b> du serveur doit être saisie au format suivant : <code>http://&lt;Application Lifecycle Management nom du serveur&gt;[&lt;:numéro de port&gt;]/qcbn</code>.</li><li>• L'état de votre connexion Application Lifecycle Management s'affiche dans la barre d'état. Lorsque vous êtes connecté à Application Lifecycle Management, l'icône Application Lifecycle Management est activée et quand vous êtes déconnecté, elle est désactivée.</li><li>• Les champs <b>Domaine</b> et <b>Projet</b> ne sont pas sensibles à la casse.</li><li>• Si la connexion à Application Lifecycle Management est interrompue et que des tests existent dans la liste Exécutions de test, vous devez vous reconnecter au même projet pour exécuter ou enregistrer les tests.</li></ul>

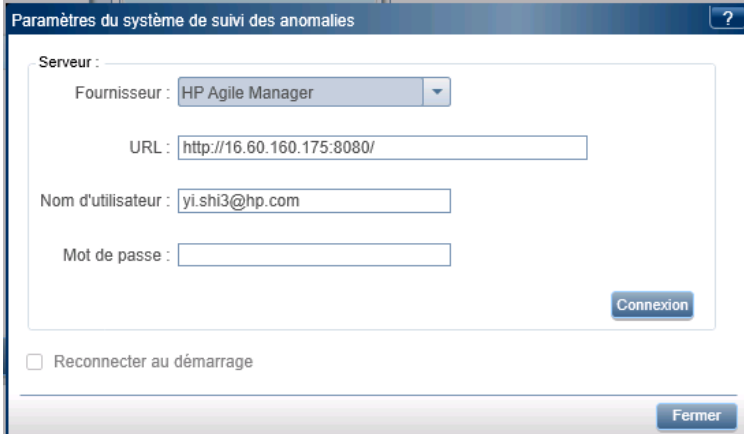
Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

## Boîte de dialogue Paramètres du système de suivi des anomalies

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous n'utilisez pas ALM pour vous connecter.

Ce volet permet de configurer la connexion au système de suivi des anomalies.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Paramètres du système de suivi des anomalies.



L'image suivante illustre la boîte de dialogue Paramètres du système de suivi des anomalies après établissement de la connexion à un DTS (système de suivi des anomalies) Bugzilla.

Paramètres du système de suivi des anomalies

Serveur :

Fournisseur : Bugzilla

URL : http://16.59.61.236

Nom d'utilisateur : sprinter@sprinter.com

Mot de passe : .....

Déconnexion


Projet :

\* Produit: Préférences 1

Déconnexion

Reconnecter au démarrage

Fermer

<b>Accès</b>	Dans la fenêtre principale, cliquez sur le bouton DTS  .
--------------	---

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
<b>Fournisseur</b>	Produit DTS (système de suivi des anomalies) : HPE Agile Manager, Bugzilla, Système de fichiers, JIRA ou Courrier.
<b>URL</b>	Adresse URL complète du système DTS. <b>Pour l'API REST Bugzilla :</b> <i>http(s)://host:port/</i> <b>Pour l'API REST Agile Manager :</b> <i>http(s)://host:port/</i> <b>Pour l'API REST JIRA :</b> <i>http(s)://host:port/rest/API/latest</i> Pour l'API REST JIRA version 2 actuellement prise en charge, utilisez <i>http(s)://host:port/rest/API/2.</i>

Élément de l'interface	Description
<b>Nom d'utilisateur, Mot de passe</b>	Informations d'identification pour la connexion au serveur DTS.
<b>Connexion</b>	Tente de se connecter au DTS à l'aide des informations indiquées dans les champs ci-dessus.
<b>Déconnexion</b>	Si la connexion est établie, interrompt cette dernière du DTS.
<b>Connexion/Déconnexion</b>	Établit la connexion au produit ou projet sélectionné ou interrompt la connexion.  <b>Remarque :</b> Uniquement visible lorsqu'une connexion au serveur DTS a été établie.
<b>&lt;champs spécifiques au produit&gt;</b>	La section située en dessous de la ligne de séparation affiche les champs qui sont spécifiques au système de suivi des anomalies.  <b>Bugzilla</b> * Produit. Produit auquel l'anomalie doit être soumise.  <b>JIRA</b> * Projet. Projet JIRA auquel l'anomalie doit être soumise.  <b>Agile Manager</b> * Projet. Projet Agile Manager auquel l'anomalie doit être soumise. * Domaine. Domaine Agile Manager auquel l'anomalie doit être soumise. * Espace de travail. Espace de travail Agile Manager auquel l'anomalie doit être soumise.  <b>E-mail</b> * Destinataires. Les utilisateurs qui reçoivent des notifications d'anomalie par e-mail.  <b>Système de fichiers</b>
<b>Reconnecter au démarrage</b>	Rétablit automatiquement la connexion au système de suivi des anomalies à l'aide des informations d'identification ci-dessus lorsque Sprinter démarre.

## Boîte de dialogue Paramètres

Cette boîte de dialogue inclut les volets suivants :

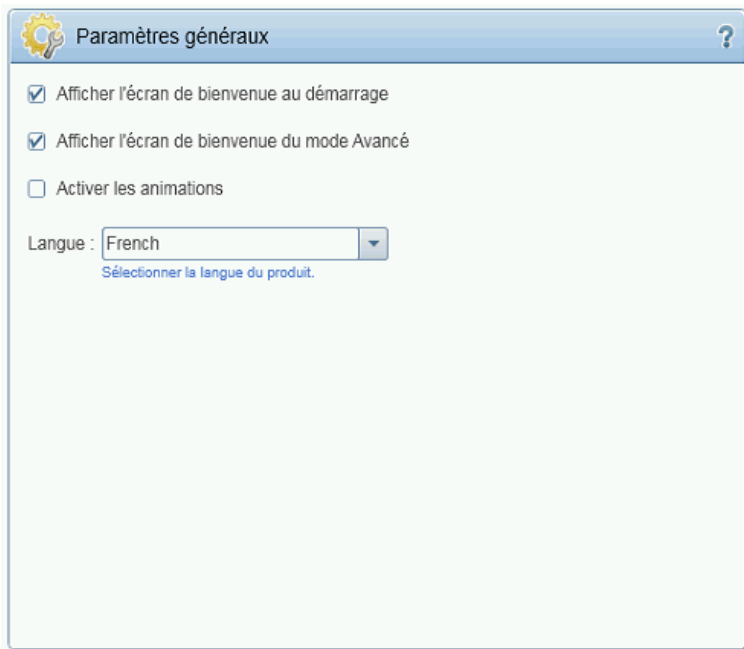
- " Volet Paramètres généraux (boîte de dialogue Paramètres) " à la page suivante
- " Volet Paramètres des touches d'accès rapide (boîte de dialogue Paramètres) " page 48
- " Volet Paramètres du plan (boîte de dialogue Paramètres) " page 49
- " Volet Paramètres d'exécution (boîte de dialogue Paramètres) " page 50

- " Volet Paramètres de mise en miroir (boîte de dialogue Paramètres) " page 52
- " Volet Paramètres mobiles (boîte de dialogue Paramètres) " page 54

## Volet Paramètres généraux (boîte de dialogue Paramètres)

Ce volet vous permet de définir des paramètres généraux pour Sprinter.

L'image suivante illustre le volet Paramètres généraux.



<b>Accès</b>	Sélectionnez le bouton <b>Paramètres</b>  nœud > <b>Général</b> .
--------------	--

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

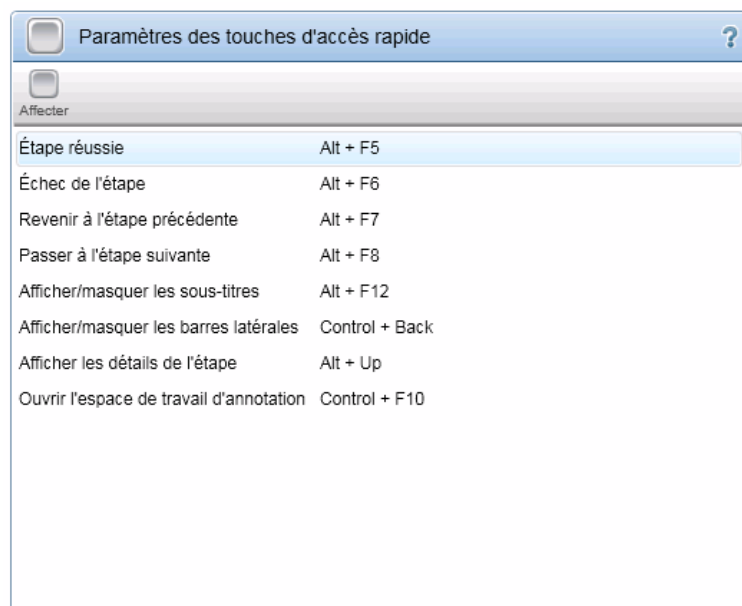
<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Afficher l'écran de bienvenue au démarrage</b>	Ouvre la boîte de dialogue Bienvenue à chaque fois que vous démarrez Sprinter. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Boîte de dialogue Bienvenue</a> " page 39. <b>Conseil :</b> Vous pouvez également désactiver cette boîte de dialogue en désélectionnant la case <b>Afficher au démarrage</b> dans la boîte de dialogue.

Élément de l'interface	Description
<b>Afficher l'écran de bienvenue du mode Avancé</b>	Ouvre la boîte de dialogue Bienvenue dans le mode Avancé, lorsque vous activez ce mode.  <b>Conseil :</b> Vous pouvez également masquer cette boîte de dialogue en désélectionnant la case <b>Afficher cet écran lors de l'activation du mode Avancé</b> dans la boîte de dialogue.
<b>Activer les animations</b>	Active les animations pour le transfert des données et les annotations pendant l'exécution des tests. Une animation améliore l'apparence de l'exécution en illustrant de façon animée les opérations dans les applications.  <b>Remarque :</b> L'activation des animations peut avoir une incidence sur les performances.
<b>Langue</b>	Menu déroulant indiquant la langue de l'interface.  <b>Remarque :</b> Vous devez redémarrer Sprinter pour appliquer tout changement de langue de l'interface.

## Volet Paramètres des touches d'accès rapide (boîte de dialogue Paramètres)

Ce volet vous permet de définir les touches d'accès rapide pour de nombreuses fonctions de Sprinter.

L'image suivante illustre le volet Paramètres des touches d'accès rapide.





<b>Accès</b>	 Sélectionnez le bouton <b>Paramètres</b> nœud > <b>Touches d'accès rapide</b> .
--------------	---

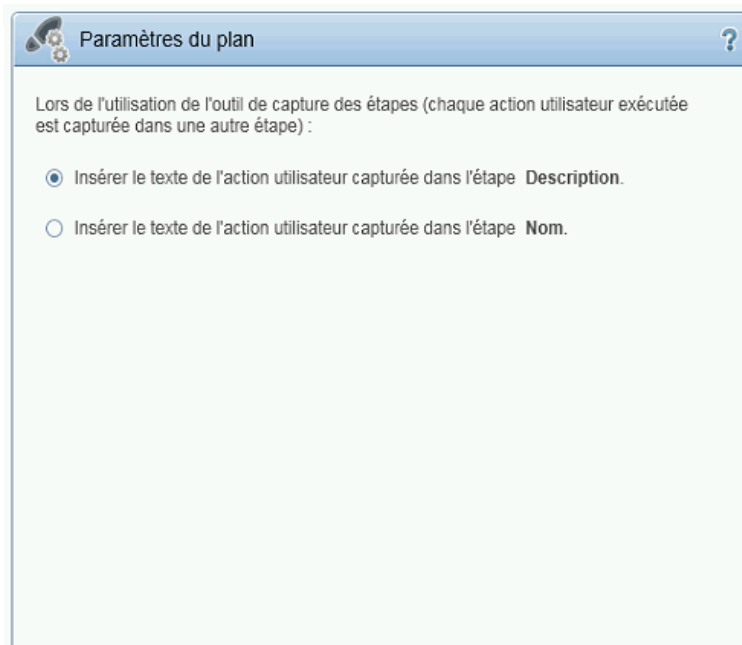
Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :


<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Affecter</b>	Affecte une touche d'accès rapide à une fonction.  Pour modifier la touche d'accès rapide d'une fonction : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sélectionnez la fonction dans la liste.</li><li>2. Cliquez sur le bouton <b>Affecter</b>. La boîte de dialogue <b>Affecter une touche d'accès rapide</b> s'ouvre.</li><li>3. Appuyez sur la combinaison de touches que vous voulez attribuer à la touche d'accès rapide.</li><li>4. Cliquez sur <b>OK</b>.</li></ol>
<b>&lt;Liste des fonctions&gt;</b>	Liste des fonctions et de leurs touches d'accès rapide.

## Volet Paramètres du plan (boîte de dialogue Paramètres)

Le volet **Plan** vous permet de définir les paramètres de mode Plan du test.

L'image suivante illustre le volet Paramètres du plan.



<b>Accès</b>	Sélectionnez le bouton <b>Paramètres</b>  > nœud <b>Plan</b> .
<b>Informations importantes</b>	Ce paramètre ne s'applique que lorsque l'option Une seule action utilisateur par étape est sélectionnée dans une session Capture des étapes.

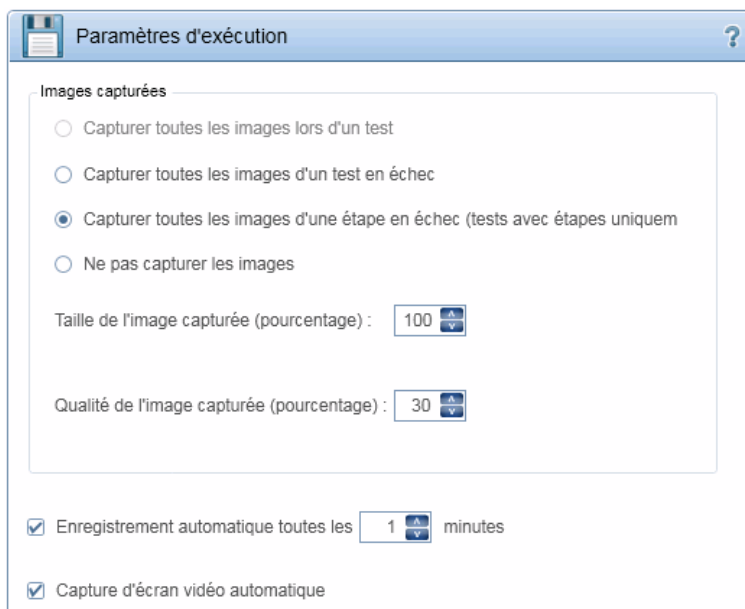
Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
<b>Paramètres du plan</b>	Ces options indiquent où placer le texte de l'action capturée : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Insérer le texte de l'action utilisateur capturée dans l'étape Description.</b></li> <li>• <b>Insérer le texte de l'action utilisateur capturée dans l'étape Nom.</b></li> </ul>

## Volet Paramètres d'exécution (boîte de dialogue Paramètres)

Ce volet vous permet de définir le moment où Sprinter enregistre des captures d'écran et des vidéos de votre exécution et enregistre automatiquement les paramètres.





L'image suivante illustre le volet Paramètres d'exécution.





<b>Accès</b>	Sélectionnez le bouton <b>Paramètres</b>  > nœud <b>Exécuter</b> .
--------------	---

<p><b>Informations importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les options du volet <b>Paramètres d'exécution</b> qui contrôlent les captures d'écran concernent uniquement les tests exécutés en Mode Avancé et permettent de déterminer les captures d'écran qui seront disponibles pour l'affichage des actions dans le scénario. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Fenêtre du scénario</a>" page 191.</li> <li>• Sprinter capture et enregistre temporairement des images pour chaque action de votre exécution. Les options du volet <b>Exécuter</b> déterminent les captures qui seront enregistrées avec les résultats d'exécution et celles qui seront supprimées.</li> <li>• Si l'option <b>Capturer toutes les images lors d'un test</b> est désactivée dans la boîte de dialogue Paramètres, votre administrateur ALM peut l'activer dans le projet. Dans ALM, sélectionnez <b>Outils &gt; Personnaliser</b>. Dans la fenêtre Personnalisation du projet, sélectionnez le nœud <b>Sprinter</b> et les options souhaitées dans la section Captures d'écran. Par exemple, <b>Activer le stockage de toutes les images pendant un test</b>. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Personnalisation de Sprinter dans ALM</a>" page 56.</li> </ul>
<p><b>Voir également</b></p>	<p>"<a href="#">Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation</a>" page 252</p>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
<p><b>Capturer toutes les images lors d'un test</b></p>	<p>Enregistre une capture d'écran de l'application pour chaque action utilisateur.</p> <p> S'applique uniquement aux tests exécutés en Mode Avancé.</p> <p><b>Remarque :</b> La capture de toutes les images peut retarder la soumission d'une anomalie à Application Lifecycle Management et augmenter les besoins de stockage de votre serveur de plate-forme.</p>
<p><b>Capturer toutes les images d'un test en échec</b></p>	<p>Enregistre une capture d'écran de l'application pour chaque action utilisateur d'une exécution ayant échoué.</p> <p> S'applique uniquement aux tests exécutés en Mode Avancé.</p>
<p><b>Capturer toutes les images d'une étape en échec (tests avec étapes uniquement)</b></p>	<p>Enregistre une capture d'écran de l'application pour toutes les étapes ayant échoué.</p> <p> S'applique uniquement aux tests exécutés en Mode Avancé.</p>
<p><b>Ne pas capturer les images</b></p>	<p>N'enregistre pas de captures d'écran de l'application.</p> <p> S'applique uniquement aux tests exécutés en Mode Avancé.</p>

Élément de l'interface	Description
<b>Taille de l'image capturée (pourcentage)</b>	Définit le pourcentage de la taille de l'image capturée par rapport à la taille réelle.  S'applique uniquement aux tests exécutés en Mode Avancé.
<b>Qualité de l'image capturée (pourcentage)</b>	Définit le pourcentage de la qualité de l'image capturée.  S'applique uniquement aux tests exécutés en Mode Avancé.
<b>Enregistrement automatique toutes les &lt;valeur&gt; minutes</b>	Détermine la fréquence à laquelle Sprinter enregistre automatiquement votre test lors d'une exécution.
<b>Capture d'écran vidéo automatique</b>	Enregistre automatiquement une séquence de votre exécution. Vous pouvez utiliser une anomalie intelligente pour joindre la vidéo enregistrée à une anomalie. <b>État par défaut :</b> Désélectionné <ul style="list-style-type: none"><li>• Vous devez être connecté à Application Lifecycle Management pour utiliser des écrans vidéo.</li></ul> La fonctionnalité de capture d'écran vidéo doit être tout d'abord activée par votre administrateur Application Lifecycle Management.

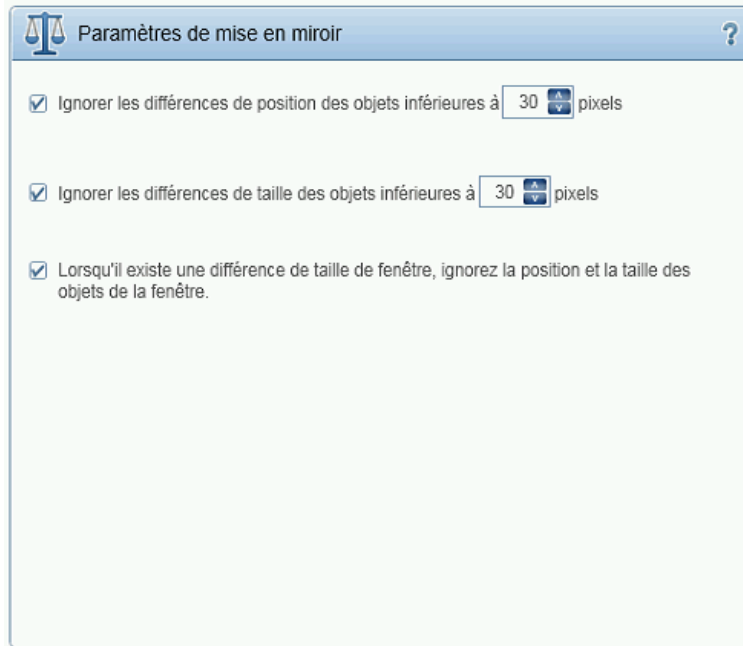
## Volet Paramètres de mise en miroir (boîte de dialogue Paramètres)


**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Ce volet vous permet de définir comment Sprinter compare et détecte les différences entre les ordinateurs principaux et secondaires dans un test avec mise en miroir.

 La mise en miroir est pertinente uniquement pour les tests exécutés en Mode Avancé.

L'image suivante illustre le volet Mise en miroir.



<b>Accès</b>	Sélectionnez le bouton <b>Paramètres</b>  > <b>nœud Mise en miroir</b> .
<b>Voir également</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">" Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation " page 252</a></li> <li>• <a href="#">" Présentation des règles " page 256</a></li> </ul>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

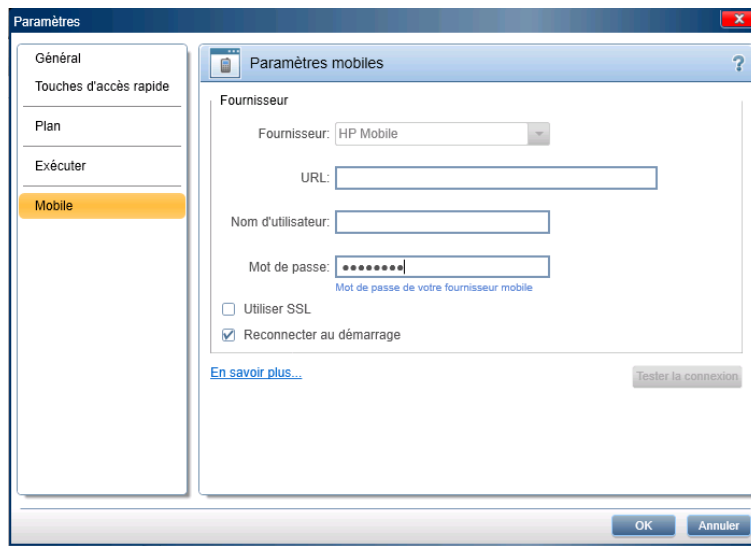
Élément de l'interface	Description
<b>Ignorer les différences de position des objets inférieures à &lt;valeur&gt; pixels</b>	Définit le nombre de pixels par lequel l'emplacement d'un objet peut différer entre les ordinateurs principaux et secondaires.  Si l'emplacement du même objet diffère d'un nombre allant jusqu'à cette limite de pixels entre les deux machines, il ne sera pas considéré comme une différence.
<b>Ignorer les différences de taille des objets inférieures à &lt;valeur&gt; pixels</b>	Définit le nombre de pixels par lequel la taille d'un objet peut différer entre les ordinateurs principaux et secondaires.  Si la taille du même objet diffère d'un nombre allant jusqu'à cette limite de pixels entre les deux machines, il ne sera pas considéré comme une différence.
<b>Lorsqu'il existe une différence de taille de fenêtre, ignorez la position et la taille des objets de la fenêtre</b>	Demande à Sprinter d'ignorer les différences de taille et de position d'un objet, lorsque la taille de la fenêtre qui contient l'objet est différente dans les ordinateurs principaux et secondaires.

## Volet Paramètres mobiles (boîte de dialogue Paramètres)

Ce volet vous permet de configurer votre compte d'opérateur de test mobile.

 Les paramètres mobiles sont pertinents uniquement pour les tests exécutés en Mode Avancé.

L'image suivante montre le volet Paramètres mobiles pour le fournisseur mobile.



<b>Accès</b>	Sélectionnez le bouton <b>Paramètres</b>  > <b>noeud Mobile</b> .
<b>Voir également</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• " Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé " page 198</li><li>• " Comment tester des applications mobiles avec HPE Mobile Center " page 107</li></ul>

<b>Informations importantes</b>	<p>Pour exécuter un test avec <b>Mobile Center</b>, vous devez configurer le serveur Mobile Center. Pour plus de détails, voir le <a href="#">site d'aide de Mobile Center</a>.</p> <p>La configuration système requise pour l'intégration avec <b>Mobile Center</b> est la suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Processeur de l'ordinateur</b> : 1,6 GHz ou supérieur</li><li>• <b>Système d'exploitation</b> : Système d'exploitation : Windows 7 avec Service Pack 1 (32 bits ou 64 bits)</li><li>• <b>Mémoire</b> : 2 Go minimum</li></ul> <div data-bbox="454 598 1409 802" style="background-color: #e6f2e6; padding: 5px;"><p><b>Remarque</b> : Vous devez disposer de mémoire supplémentaire pour tester des applications faisant appel à plusieurs technologies ou pour capturer des vidéos pendant les sessions d'exécution à l'aide de l'option Capture d'écran vidéo automatique.</p></div> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Lecteur disque dur</b> : 5400 RPM</li><li>• <b>Paramètres de couleur</b> : 65536 couleurs (16 bits) avec une résolution d'écran minimale de 1024*768</li><li>• <b>Carte graphique</b> : Carte graphique avec une mémoire vidéo de 64 Mo</li><li>• <b>Espace disque disponible</b> : 1180 Mo d'espace disque disponible pour les fichiers et les dossiers d'application.</li></ul> <div data-bbox="454 1108 1409 1270" style="background-color: #e6f2e6; padding: 5px;"><p><b>Remarque</b> : Vous devez également disposer de 1 Go d'espace disque disponible sur le disque système (disque sur lequel le système d'exploitation est installé).</p></div>
---------------------------------	--

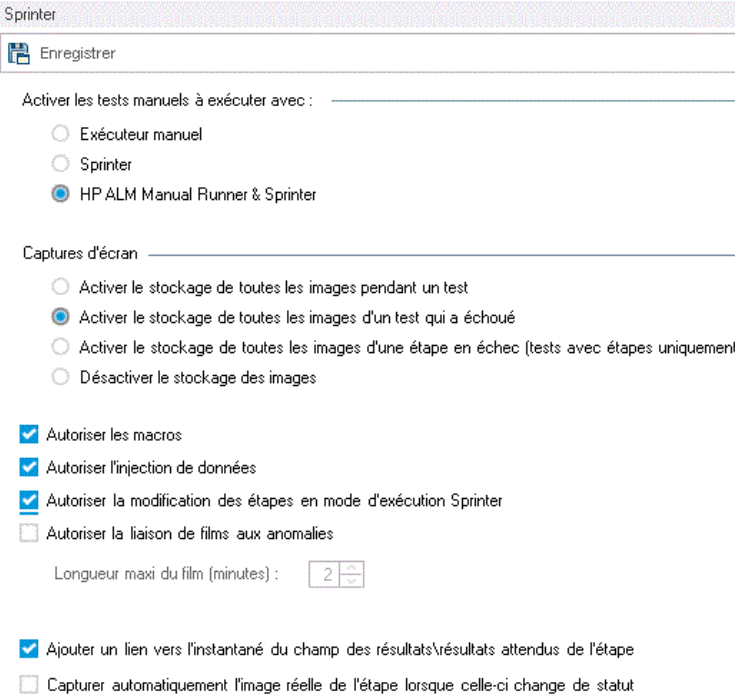
Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Fournisseur</b>	Nom de votre fournisseur mobile.
<b>URL</b>	URL de votre fournisseur mobile. Par exemple, NomServeur : 8080.
<b>Nom d'utilisateur</b>	Nom d'utilisateur de votre fournisseur mobile.
<b>Mot de passe</b>	Mot de passe de votre fournisseur mobile.
<b>Utiliser SSL</b>	Vous pouvez choisir de vous connecter à Mobile Center avec le protocole SSL.
<b>Connexion au test</b>	Teste la connexion à votre fournisseur mobile.

# Personnalisation de Sprinter dans ALM

Cette page est uniquement disponible dans ALM et permet de personnaliser et remplacer les paramètres dans Sprinter.

Cette boîte de dialogue permet d'activer ou de désactiver les fonctionnalités de Sprinter. Les fonctionnalités désactivées sont visibles dans l'interface utilisateur de Sprinter mais sont inactives.



Sprinter

Enregistrer

Activer les tests manuels à exécuter avec : \_\_\_\_\_

- Exécuteur manuel
- Sprinter
- HP ALM Manual Runner & Sprinter

Captures d'écran \_\_\_\_\_

- Activer le stockage de toutes les images pendant un test
- Activer le stockage de toutes les images d'un test qui a échoué
- Activer le stockage de toutes les images d'une étape en échec (tests avec étapes uniquement)
- Désactiver le stockage des images

- Autoriser les macros
- Autoriser l'injection de données
- Autoriser la modification des étapes en mode d'exécution Sprinter
- Autoriser la liaison de films aux anomalies

Longueur maxi du film (minutes) :

- Ajouter un lien vers l'instantané du champ des résultats/résultats attendus de l'étape
- Capturer automatiquement l'image réelle de l'étape lorsque celle-ci change de statut

<b>Accès</b>	Dans le projet ALM, sélectionnez <b>Outils &gt; Personnaliser</b> . Cliquez ensuite sur le nœud <b>Sprinter</b> dans le volet de gauche.
<b>Informations importantes</b>	<p>Les paramètres disponibles dans la page Sprinter contrôlent quelles fonctionnalités sont activées dans Sprinter. Les utilisateurs doivent toujours disposer des autorisations appropriées dans ALM pour pouvoir mettre en œuvre les différentes fonctions.</p> <p>Par exemple, supposons que vous sélectionniez <b>Autoriser la modification des étapes en mode d'exécution Sprinter</b>. Les fonctionnalités de modification d'étapes seront activées dans Sprinter. Toutefois, les utilisateurs qui ne bénéficient pas d'autorisations de modification de tests dans ALM ne pourront pas modifier les étapes d'un test.</p>
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Volet Paramètres d'exécution (boîte de dialogue Paramètres) " page 50</a>



Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
<b>Enregistrer</b>	Enregistre les modifications de la personnalisation de Sprinter.
<b>Activer les tests manuels à exécuter avec</b>	<p>Les options incluent :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Exécuteur manuel</b> : Activer les test manuels à exécuter avec l'exécuteur manuel uniquement.</li><li>• <b>Sprinter</b>. Activer les test manuels à exécuter avec Sprinter uniquement.</li><li>• <b>HP ALM Manuel Renner et Sprinter.(Par défaut)</b> Activer les test manuels à exécuter avec l'exécuteur manuel ou Sprinter.</li></ul>
<b>Captures d'écran</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sprinter enregistre momentanément les captures d'écran de toutes les actions dans votre test. Vous indiquez quelles images doivent être capturées pendant l'exécution dans la boîte de dialogue Paramètres de Sprinter, dans le volet <b>Exécuter</b>. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Volet Paramètres d'exécution (boîte de dialogue Paramètres)</a>" page 50.</li><li>• Les paramètres ci-dessous contrôlent l'accès aux options correspondantes dans le volet <b>Exécuter</b> de Sprinter. Ils sont utiles pour les administrateurs car ils leur permettent de limiter le nombre d'images enregistrées pendant les exécutions de test.<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Activer le stockage de toutes les images pendant un test.</b> Permet le stockage de toutes les images pendant une exécution.<div data-bbox="558 1184 1411 1346" style="border-left: 2px solid green; padding-left: 10px; margin: 10px 0;"><p><b>Remarque :</b> Le stockage de toutes les images pendant un test peut entraîner un retard en raison du trafic et accroître les besoins de stockage sur le référentiel ALM.</p></div></li><li>• <b>Activer le stockage de toutes les images d'un test qui a échoué. (Par défaut)</b> Permet le stockage de toutes les images d'un test échoué pendant une exécution.</li><li>• <b>Activer le stockage de toutes les images d'une étape en échec (tests avec étapes uniquement).</b> Permet le stockage de toutes les images d'une étape échouée pendant une exécution.</li><li>• <b>Désactiver le stockage des images.</b> Désactive le stockage de toutes les images pendant une exécution.</li></ul></li><li>• Indépendamment de votre sélection, vous pouvez toujours joindre des captures d'écran à des anomalies, pendant et aussi à la fin de votre test, à partir des résultats du test.</li></ul>

Élément de l'interface	Description
<b>Autoriser les macros</b>	Permet l'enregistrement et l'exécution de macros dans Sprinter. Les macros sont disponibles uniquement pour les tests exécutés dans Sprinter au mode Avancé.
<b>Autoriser le transfert de données</b>	Active la fonctionnalité de transfert de données de Sprinter qui permet d'entrer automatiquement des données dans des champs de votre application de test. Le transfert de données est disponible uniquement pour les tests exécutés dans Sprinter au mode Avancé.
<b>Autoriser la mise en miroir</b>	<p>Permet d'activer la fonctionnalité de mise en miroir de Sprinter et ainsi d'exécuter le même scénario de test sur différentes configurations. La mise en miroir est disponible uniquement pour les tests exécutés dans Sprinter au mode Avancé.</p> <div data-bbox="500 764 1412 890"><p><b>Remarque :</b> Cette fonction est disponible à partir de la version ALM 12.50.</p></div>
<b>Autoriser la modification des étapes en mode d'exécution Sprinter</b>	<p>Permet d'ajouter, de supprimer et de modifier le nom ou la description des étapes d'un test.</p> <p>Si cette option est désactivée, vous êtes tout de même en mesure de modifier les résultats réels d'une étape et d'ajouter des captures d'écran aux étapes.</p>
<b>Autoriser la liaison de films aux anomalies</b>	<p>Permet de joindre des vidéos aux anomalies lors de l'ouverture d'une anomalie à partir de la barre latérale Outils de Sprinter, de la barre latérale Outils de l'espace de travail ou des résultats du test.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Longueur maximale de la vidéo (minutes).</b> Longueur maximale de la vidéo pouvant être jointe à une anomalie. La longueur de la vidéo pour chaque anomalie est définie dans la boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente de Sprinter. Vous pouvez joindre à une anomalie une vidéo qui ne dépasse pas la longueur définie par ce paramètre. La longueur maximale autorisée d'une vidéo est de 10 minutes.</li></ul> <div data-bbox="500 1520 1412 1885"><p><b>Remarque :</b></p><ul style="list-style-type: none"><li>• L'augmentation de la longueur des vidéos pouvant être jointes aux anomalies peut retarder la soumission d'une anomalie à ALM et augmenter les besoins de stockage de votre serveur ALM.</li><li>• La longueur de la vidéo pouvant être jointe à une anomalie peut être limitée par la taille maximale d'une pièce jointe que vous êtes autorisé à joindre à une anomalie dans ALM.</li></ul></div>

Élément de l'interface	Description
<b>Ajouter un lien vers l'instantané du champ des résultats réel\attendus de l'étape</b>	Sprinter permet d'associer des captures aux étapes d'un test. Ce paramètre donne à ALM la possibilité d'afficher les captures créées dans Sprinter sous forme de liens dans les champs des résultats réels ou attendus du test.
<b>Capturer automatiquement l'image réelle de l'étape lorsque celle-ci change de statut</b>	Permet de capturer automatiquement l'image de l'étape lors du changement de statut de celle-ci.

## Résolution des problèmes et restrictions - Généralités

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour le Sprinter.

### Général

- **Ouverture de pièces jointes dans Windows 8, 8.1 et UAC.** Vous ne pouvez pas ouvrir de pièces jointes lorsque vous utilisez Windows 8 ou 8.1, avec UAC activé, si le type de fichier de la pièce jointe est défini pour s'ouvrir avec le programme Windows par défaut.

### Intégrations Sprinter

- **ALM.** Sprinter stocke les informations utilisateur dans Application Lifecycle Management, dans le dossier Sprinter du dossier **Ressources**. Vous ne devez pas modifier ce dossier.
- **Instances de test ALM.** Lorsque la boîte de dialogue Filtre instances de test de Application Lifecycle Management est ouverte, si vous la quittez, vous devrez peut-être appuyer sur ALT+TAB (sur les ordinateurs locaux) ou sur ALT+INSERT (sur les ordinateurs distants) pour y retourner.
- **Identification externe ALM.** Sprinter ne peut pas se connecter à ALM avec SiteMinder si une chaîne de certificats de serveur n'a pu être créée sur une autorité racine approuvée.
- **Identification externe ALM.** Sprinter fonctionne avec ALM via l'autorisation de SiteMinder, uniquement si l'outil de personnalisation WebGate est utilisé. Dans WebGate :
  - Valeur **Nom d'utilisateur du serveur Web** avec le nom d'utilisateur ALM.
  - Valeur **Mot de passe du serveur Web** avec le mot de passe ALM.
  - Cochez la case **Ajouter en-tête d'identification de base**.
- **Unified Functional Testing**

- Sprinter 12.52 peut être installé sur la même machine que UFT 12.52. Les tests Sprinter ne peuvent pas être exécutés dans Mode Avancé lorsque UFT est en cours d'exécution et UFT ne peut pas être exécuté lorsque Sprinter est en cours d'exécution dans Mode Avancé.
- L'installation de Sprinter 12.52 peut interférer avec une entrée de registre UFT manuelle "AbortIfHangInSendData" sous HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Mercury Interactive\QuickTest Professional\MicTest\  
**Solution de contournement** : Sur les ordinateurs sur lesquels UFT 12.52 est installé, ajoutez cette entrée de registre manuellement après l'installation de Sprinter.

## Délai d'expiration de l'agent Sprinter

Lors du démarrage d'une session Capture des étapes ou Test d'exécution, la première fois que vous effectuez l'opération sur un ordinateur donné, un message contextuel peut signaler que l'agent Sprinter ne répond pas. Cela peut indiquer que l'initialisation de l'agent a dépassé le temps imparti.

### **Solution n°1 : (par ordinateur)**

Répétez l'opération plusieurs fois. Si vous n'y parvenez pas, reportez-vous à la solution n°2.

### **Solution n°2 : (par ordinateur)**

1. Fermez Sprinter.
2. Augmentez le temps d'initialisation de l'agent. Ouvrez le fichier **Sprinter.exe.config** situé dans le dossier **bin** de Sprinter et recherchez l'entrée *Initialize:80*. Augmentez sa valeur, par exemple en la remplaçant par *Initialize:280*.
3. Démarrez Sprinter et répétez l'opération incriminée (démarrage d'une session Capture des étapes ou Test d'exécution).
4. Si l'opération aboutit, ouvrez le fichier **Sprinter.exe.config** que vous avez modifié précédemment (voir ci-dessus). Rétablissez la valeur d'origine, à savoir *Initialize:80*.

## Erreur de communication Sprinter

Pendant que vous effectuez un test manuel dans ALM avec Sprinter, si vous cliquez sur **Exécuter avec Sprinter**, une erreur de communication se produit. Cela peut arriver si vous utilisez un ordinateur très lent.

### **Solution de contournement**

1. Fermez Sprinter et ALM.
2. Ouvrez le fichier '%userprofile%\Local Settings\Application Data\HP\ALM-Client\<Adresse IP de votre serveur ALM>\ISprinterProxy.config'.
3. Modifiez la valeur de MnRCreationTimeout de 20 K à 200 k.
4. Redémarrez ALM et Sprinter puis continuez l'exécution.

## Sprinter Ports

Par défaut, Sprinter choisit les ports pendant l'exécution. Vous pouvez contrôler les ports utilisés par Sprinter lors de sa communication avec l'agent et les autres clients. Cette étape peut être nécessaire si vous travaillez via un pare-feu.

Pour définir les ports, modifiez les fichiers de configuration de Sprinter situés dans le dossier **bin** de l'installation. Supprimez les marques de commentaires des clés appropriées en vous référant au tableau ci-dessous. Acceptez la valeur par défaut ou indiquez un port personnalisé.

Fichier à modifier	Processus concerné	Clé à ne pas commenter et à modifier
Sprinter.exe.config	Numéro de port que l'écouteur TCP doit utiliser lors du processus Sprinter.exe (pour activer les demandes à partir du processus AlmClient.exe). Uniquement applicable si vous utilisez ALM pour vous connecter.	<!--<add key="Port.IMnR.Tcp" value="9091"/>-->
SprinterRTE.exe.config	Numéro de port que l'écouteur TCP doit utiliser lors du processus SprinterRTE.exe (pour activer les demandes à partir du processus Sprinter.exe).	<!--<add key="Port.Station.Tcp" value="9092"/>-->
SprinterAgent.exe.config	Numéro de port que l'écouteur TCP doit utiliser lors du processus SprinterAgent.exe (pour activer les demandes à partir du processus Sprinter.exe).	<!--<add key="Port.Agent.Tcp" value="9093"/>-->

Les modifications seront appliquées au prochain démarrage de Sprinter ou de l'agent Sprinter. (Pour redémarrer l'agent, cliquez avec le bouton droit de la souris sur son icône de barre d'état système et sélectionnez **Quitter**. Pour le démarrer de nouveau, sélectionnez **Agent Sprinter** dans le menu Démarrer.)

Pour plus d'informations sur chacun de ces paramètres, reportez-vous aux commentaires dans les fichiers de configuration.

**Remarque :** Cette configuration vous permet uniquement d'exécuter une seule instance de Sprinter par ordinateur. Par conséquent, vous ne pourrez pas exécuter plusieurs instances de Sprinter sur des serveurs de terminaux ou dans des environnements Citrix sur le même ordinateur.

# Chapitre 3 : Création de tests et de composants métier

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- [" Présentation de la création de tests et de composants " ci-dessous](#)

## Tâches

- [" Comment créer un test ou un composant " à la page suivante](#)

## Référence

- [" Zone Plan " page 65](#)
- [" Éléments à retenir lorsque vous utilisez la liste des tests et composants " page 68](#)
- [" Boîte de dialogue Ouvrir " page 68](#)
- [" Boîte de dialogue Enregistrer/Enregistrer sous " page 70](#)
- [" Boîte de dialogue Extraire " page 74](#)
- [" Boîte de dialogue Archiver " page 74](#)
- [" Groupe Définitions \(onglet Test/Composant\) " page 75](#)
- [" Onglet Étapes " page 81](#)
- [" Boîte de dialogue Appeler test " page 88](#)
- [" Boîte de dialogue Sélectionner une application " page 90](#)
- [" Barre latérale Capture " page 92](#)
- [" Barre latérale Étapes capturées " page 93](#)

[" Résolution des problèmes et restrictions - Création de tests et de composants " page 95](#)

## Présentation de la création de tests et de composants

Le mode **Plan** de Sprinter vous permet de créer et de modifier des tests ou des composants directement dans Sprinter et de les enregistrer dans le système de fichiers Application Lifecycle Management. Vous pouvez créer et modifier des étapes manuellement dans l'onglet Étapes ou utiliser l'outil **Capture des étapes** pour générer automatiquement des étapes en fonction de vos actions utilisateur. Vous pouvez alors ajouter des captures d'écran ou des pièces jointes aux étapes. Vous pouvez définir des paramètres d'entrée pour chaque étape, ainsi que des paramètres de sortie pour les composants.

Pour plus d'informations, voir [" Comment créer un test ou un composant " à la page suivante](#) [" Comment créer un test ou un composant " à la page suivante](#).


Pour plus d'informations sur l'interface utilisateur, voir [" Zone Plan " page 65](#).

# Comment créer un test ou un composant


Les étapes suivantes décrivent comment créer et gérer des tests et des composants dans Sprinter.

## 1. Conditions préalables


Assurez-vous de disposer des autorisations requises et connectez-vous à Application Lifecycle Management, comme indiqué dans "[Premiers pas avec Sprinter](#)" page 35. Assurez-vous que la

barre d'outils indique le mode **Plan** .

## 2. Créer un test ou un composant

- Pour créer un test, cliquez sur le bouton **Nouveau**  dans la zone **Plan**. Un nouveau test est ajouté à la liste **Tests et composants**.
- Pour créer un composant métier, sélectionnez **Nouveau** > **Nouveau composant métier HP ALM**. Un nouveau composant métier est ajouté à la liste **Tests et composants**.

## 3. Ouvrir un test ou composant existant

- Pour ouvrir un test, cliquez sur le bouton **Ouvrir**  dans la zone **Plan**.
- Pour ouvrir un composant métier, sélectionnez **Ouvrir** > **Ouvrir un composant métier HP ALM**.

La boîte de dialogue **Ouvrir** s'ouvre, vous permettant de sélectionner les tests ou composants Application Lifecycle Management que vous souhaitez ouvrir.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue **Ouvrir le test/le composant ALM**, voir "[Boîte de dialogue Ouvrir](#)" page 68.

## 4. Gérer des tests ou composants avec contrôle de version



Si vous ouvrez un test ou un composant à partir d'un projet Application Lifecycle Management prenant en charge le contrôle de version, il s'ouvre en lecture seule, sauf si vous l'avez déjà extrait. Les fonctions suivantes sont disponibles dans le menu **Versions** de la zone **Plan** pour la gestion du contrôle de version :

- Pour permettre la modification, utilisez l'option **Extraire**. Le test ou composant est extrait pour vous, et vous seul pouvez en modifier le contenu. Vous ne pouvez extraire que la dernière version, pas les versions plus anciennes.
- Pour annuler l'extraction du test ou du composant, utilisez l'option **Archiver**. Le test ou le composant est archivé dans le projet Application Lifecycle Management, et d'autres utilisateurs peuvent maintenant l'extraire et le modifier.
- Pour annuler l'extraction du test ou du composant sans en modifier le numéro de version ni enregistrer les modifications effectuées, utilisez l'option **Annuler l'extraction**. Le test ou composant est réintégré et toutes les modifications apportées après l'extraction sont perdues.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue **Extraire**, voir " [Boîte de dialogue Extraire](#) " page 74.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue **Archiver**, voir " [Boîte de dialogue Archiver](#) " page 74.

#### 5. Ajouter et modifier manuellement des étapes

Utilisez l'onglet **Étapes** pour effectuer les opérations suivantes :

- ajouter, modifier, déplacer et supprimer des étapes de tests ou de composants ;
- importer des étapes à partir de fichiers Excel ou CSV ;
- mettre en forme des étapes à l'aide de fonctions d'édition de texte enrichi ;
- ajouter des captures d'écran et des pièces jointes à des étapes ;
- insérer des appels à un test externe Application Lifecycle Management ;
- insérer des paramètres dans des étapes.

Pour plus d'informations, voir " [Onglet Étapes](#) " page 81.

**Remarque :** Il est recommandé de limiter le contenu de tous les champs prenant en charge le texte enrichi, tel que **Description**, à 2500 caractères.

#### 6. Ajouter automatiquement des étapes à l'aide de l'outil Capture des étapes

Dans l'onglet **Étapes**, sélectionnez une application pour votre test puis cliquez sur le bouton **Capture des étapes** pour naviguer dans votre application et effectuer des actions utilisateur types. Pour plus d'informations, voir " [Onglet Étapes](#) " page 81.

Au fur et à mesure que vous effectuez des actions, Sprinter les capture et les convertit en étapes. La barre latérale **Étapes capturées** vous permet de définir si vous souhaitez convertir chaque action utilisateur en une étape ou regrouper plusieurs actions dans des étapes. Pour plus d'informations, voir " [Barre latérale Étapes capturées](#) " page 93.

#### 7. Gérer des paramètres d'étapes

Ajoutez des paramètres à votre test ou composant à l'aide du volet **Paramètres** de l'onglet **Test/Composant**. Vous pouvez ensuite associer ces paramètres à des étapes dans l'onglet **Étapes**.

**Remarque :** Pour les tests, seuls les paramètres d'entrée sont pris en charge. Pour les composants, les paramètres d'entrée et de sortie sont pris en charge, par composant.

Pour plus d'informations sur le volet **Paramètres**, voir " [Volet Paramètres \(Groupe Définitions du mode Plan\)](#) " page 77.

#### 8. Gérer des pièces jointes d'étapes (tests uniquement)

Utilisez le volet **Pièces jointes** de l'onglet **Test** pour ajouter ou supprimer des pièces jointes de test. Il n'est pas disponible pour les composants.

Pour plus d'informations sur le volet **Pièces jointes**, voir " [Volet Pièces jointes \(Groupe Définitions du mode Plan\)](#) " page 80.



## 9. Gérer des captures de composants (composants uniquement)

Utilisez le volet **Captures** pour ajouter, annoter ou supprimer des captures d'écran pour les composants. Ces captures sont ensuite enregistrées avec votre composant dans Application Lifecycle Management.

Ce volet n'est pas disponible pour les tests.

## 10. Enregistrer le test ou le composant dans Application Lifecycle Management

Dans le volet **Tests et composants**, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton **Enregistrer**. La boîte de dialogue Enregistrer s'ouvre pour les tests ou composants que vous enregistrez pour la première fois.
- Sélectionnez **Enregistrer > Enregistrer sous**. La boîte de dialogue Enregistrer sous s'ouvre et vous permet d'enregistrer votre test ou composant sous un autre nom.

Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue **Enregistrer/Enregistrer sous**, voir "[Boîte de dialogue Enregistrer/Enregistrer sous](#)" page 70.

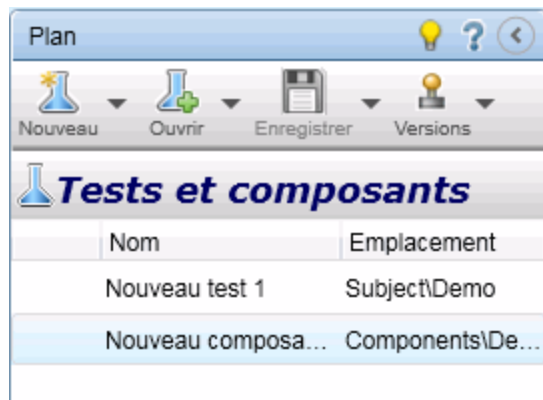
## Zone Plan

Cette zone vous permet de créer, d'ouvrir et d'enregistrer des tests et des composants.

Tâches que vous pouvez effectuer dans la zone **Plan** :




- "[Comment créer un test ou un composant](#)" page 63




L'image suivante illustre la zone Plan.




<b>Accès</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Démarrez Sprinter et fermez la fenêtre <b>Bienvenue</b>, si elle est ouverte.</li> <li>2. Cliquez sur <b>Plan</b> dans la barre de titre de Sprinter.</li> </ol>
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Éléments à retenir lorsque vous utilisez la liste des tests et composants</a> " page 68



Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
 Nouveau	<p>Crée un test ou un composant et l'ajoute à la liste <b>Tests et composants</b>.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nouveau test HP ALM.</b> (Par défaut) Ajoute un nouveau test vierge à la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>• <b>Nouveau composant métier HP ALM.</b> Ajoute un nouveau composant métier à la liste <b>Tests et composants</b>.</li> </ul>
 Ouvrir	<p>Ajoute un test ou composant existant à la liste <b>Tests et composants</b>.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ouvrir un test HP ALM.</b> (Par défaut) Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir un test ALM. Les tests que vous sélectionnez sont ajoutés à la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>• <b>Ouvrir un composant métier HP ALM.</b> Ouvre la boîte de dialogue Ouvrir un composant métier ALM. Les composants que vous sélectionnez sont ajoutés à la liste <b>Tests et composants</b>.</li> </ul> <p>Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Ouvrir</a>" page 68.</p>
 Enregistrer	<p>Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Enregistrer/Enregistrer sous</a>" (décrite à la page 70), qui permet d'enregistrer les éléments dans la liste <b>Tests et composants Tests</b>.</p> <p><b>Raccourci :</b> Ctrl+S</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enregistrer.</b> Enregistre le test ou le composant sélectionné.</li> <li>• <b>Enregistrer sous.</b> Enregistre une copie du test ou du composant sélectionné à l'emplacement spécifié.</li> </ul> <p><b>Remarque :</b> Les options d'enregistrement sont désactivées lorsque plusieurs tests ou composants sont sélectionnés.</p>

Élément de l'interface	Description
	<p>Permet de gérer des versions des tests et composants.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Extraire.</b> Extrait le test ou le composant d'ALM.</li> <li>• <b>Archiver.</b> Archive le test ou le composant dans ALM.</li> <li>• <b>Annuler l'extraction.</b> Annule l'extraction du test ou du composant et supprime toutes les modifications effectuées depuis l'extraction.</li> </ul> <p><b>Remarques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ces options sont activées uniquement lorsque vous êtes connecté à un projet Application Lifecycle Management qui prend en charge le contrôle de version.</li> <li>• L'affichage de l'historique des versions et de l'historique des repères des tests et composants n'est pas pris en charge.</li> </ul> <p><b>Important :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avant de mettre à niveau un projet dans ALM, veuillez à archiver tous les fichiers Sprinter dans le module Ressources des tests.</li> </ul>
<p><b>Nom</b></p>	<p>Liste des tests et composants ouverts.</p> <p><b>Remarques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque vous sélectionnez un test ou un composant, le volet Détails affiche le <b>Groupe Définitions</b> pour ce test ou composant. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Groupe Définitions (onglet Test/Composant)</a>" page 75.</li> <li>• L'astérisque ajouté à côté d'un nom de test ou de composant indique que celui-ci contient des modifications qui n'ont pas été enregistrées.</li> <li>• Un symbole d'avertissement  en regard d'un test ou d'un composant dénote un problème dans les définitions du test ou du composant ou dans l'onglet <b>Étapes</b>. Lorsque vous sélectionnez le test ou le composant, le symbole d'avertissement s'affiche également en regard du nœud dans le groupe Définitions ou l'étape qui est à l'origine de l'avertissement. Sélectionnez le nœud et vérifiez les définitions affichées pour tous les messages d'avertissement. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Groupe Définitions (onglet Test/Composant)</a>" page 75.</li> <li>• Un symbole de verrou  en regard d'un test ou d'un composant indique qu'il est actuellement verrouillé (dans un projet sans contrôle de version) ou extrait à l'intention d'un autre utilisateur (dans un projet avec contrôle de version).</li> </ul>

Élément de l'interface	Description
<Options du menu contextuel (clic droit)>	<p>Les options suivantes sont disponibles dans le menu contextuel, lorsque vous sélectionnez un test ou un composant dans la liste.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Extraire.</b> Extrait le test ou les composants d'ALM.</li> <li>• <b>Archiver.</b> Archive le test ou les composants dans ALM.</li> <li>• <b>Annuler l'extraction.</b> Annule l'extraction du test ou du composant et supprime toutes les modifications effectuées depuis l'extraction.</li> <li>• <b>Supprimer.</b> Supprime les tests ou composants sélectionnés de la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>• <b>Enregistrer.</b> Enregistre le test ou le composant sélectionné.</li> <li>• <b>Enregistrer sous.</b> Enregistre une copie du test ou du composant sélectionné à l'emplacement spécifié.</li> </ul>
	<b>Masquer/Afficher.</b> Masque ou affiche la zone <b>Plan</b> .

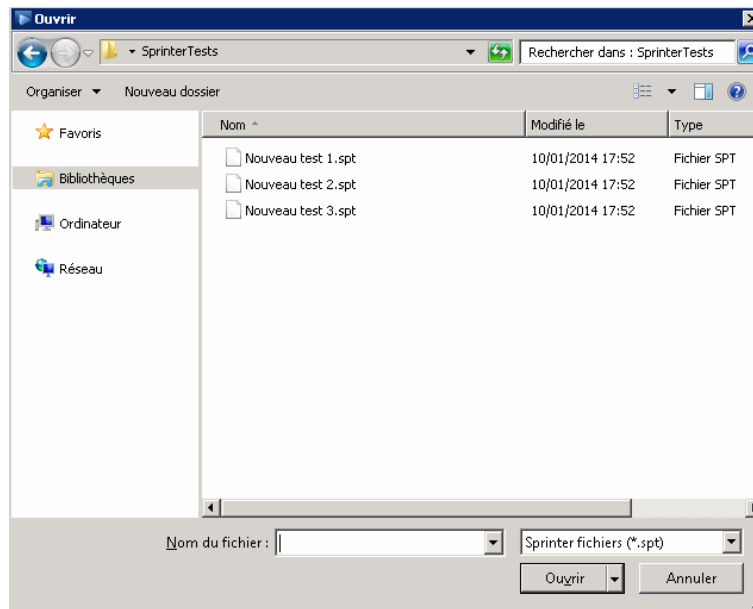
## Éléments à retenir lorsque vous utilisez la liste des tests et composants

- Un symbole d'avertissement  en regard d'un test ou d'un composant dénote un problème dans les définitions du test ou du composant ou dans l'onglet **Étapes**. Lorsque vous sélectionnez le test ou le composant, le symbole d'avertissement s'affiche également en regard du nœud dans le groupe **Définitions** ou l'étape qui est à l'origine de l'avertissement. Sélectionnez le nœud et vérifiez les définitions affichées pour tous les messages d'avertissement. Pour plus d'informations, voir "[Groupe Définitions \(onglet Test/Composant\)](#)" page 75.
- Un symbole de verrou  en regard d'un test ou d'un composant indique qu'il est actuellement verrouillé par un autre utilisateur dans le système de fichiers (dans un projet sans contrôle de version) ou extrait à l'intention d'un autre utilisateur (dans un projet avec contrôle de version).
- Pour obtenir une description complète de toutes les fonctionnalités de la liste **Tests et composants**, voir "[Zone Plan](#)" page 65.

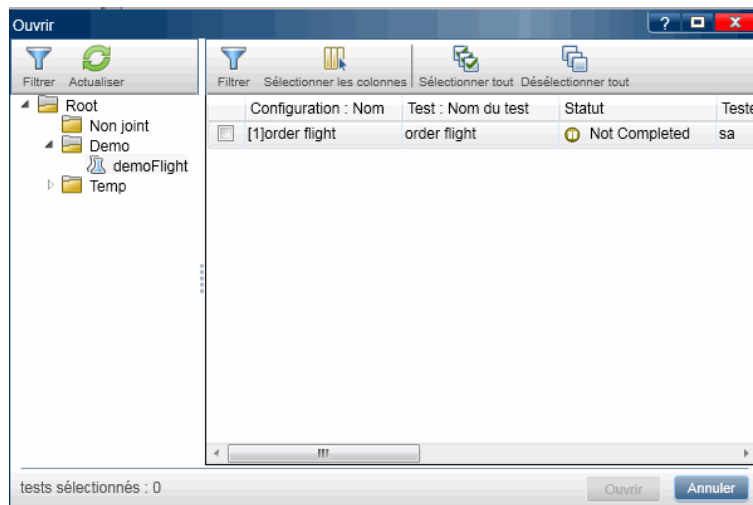
## Boîte de dialogue Ouvrir

Cette boîte de dialogue vous permet d'ouvrir un test ou un composant à partir d'Application Lifecycle Management. Les tests s'ouvrent à partir du module Plan de test dans Application Lifecycle Management. Les composants s'ouvrent à partir du module Composants métier d'Application Lifecycle Management. Vous pouvez filtrer les tests ou les composants affichés pour faciliter la sélection.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Ouvrir lorsque vous n'utilisez pas ALM pour vous connecter.








L'image suivante illustre la boîte de dialogue Ouvrir lorsque vous utilisez ALM pour vous connecter.



<p><b>Accès</b></p>	<p>Dans la zone <b>Plan</b> , cliquez sur Ouvrir.</p> <p>Dans la zone <b>Plan</b>, sélectionnez <b>Ouvrir</b> &gt; <b>Ouvrir un test HP ALM</b> ou <b>Ouvrir</b> &gt; <b>Ouvrir un composant métier HP ALM</b>.</p>
<p><b>Informations importantes</b></p>	<p>Les options de cette boîte de dialogue sont identiques pour l'ouverture de tests et de composants.</p>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

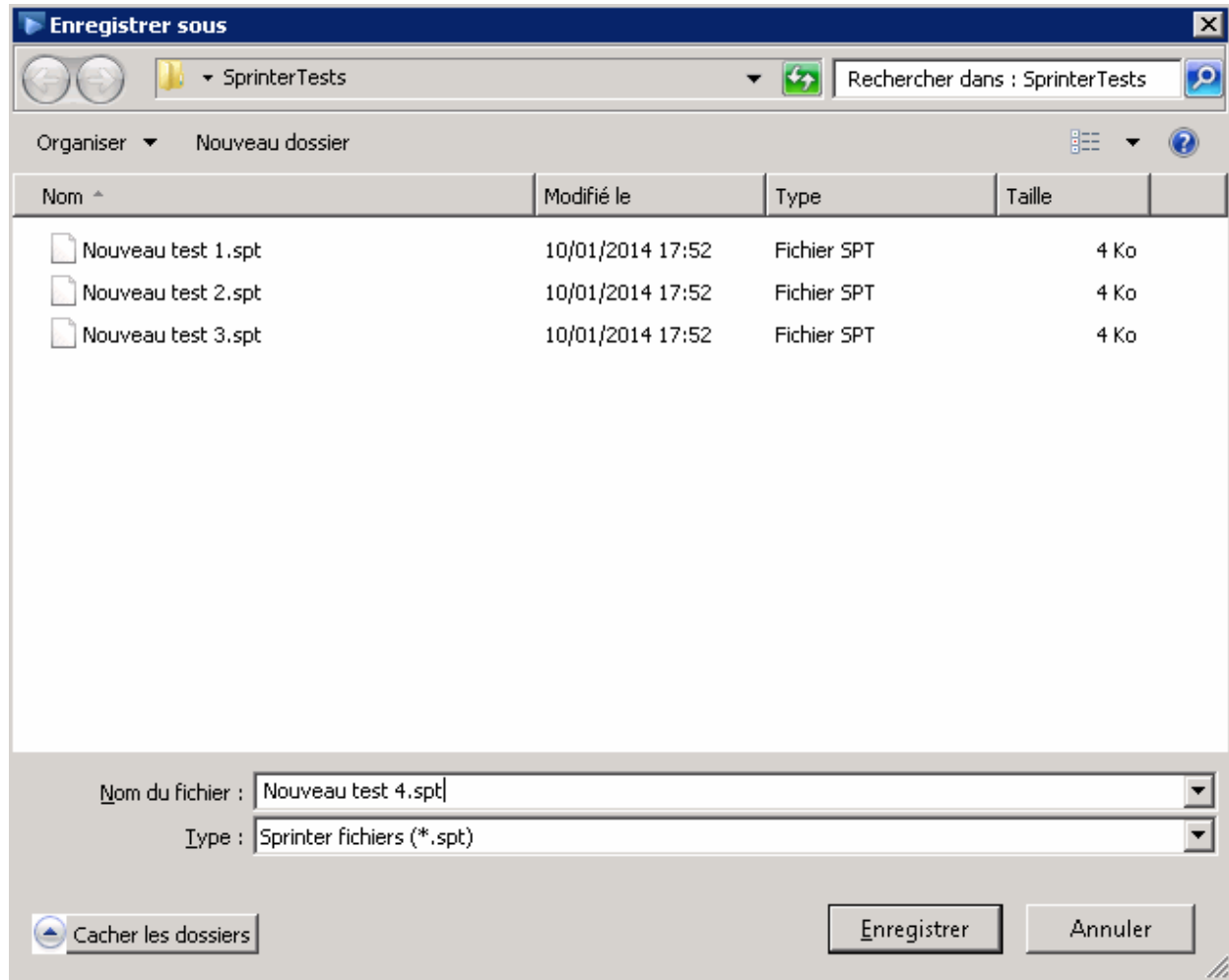
Élément de l'interface	Description
	Ouvre la boîte de dialogue Filtrer qui permet de filtrer les tests ou composants en fonction de critères précis. Pour plus d'informations, cliquez sur <b>Aide</b> dans la boîte de dialogue Filtrer.
	Ouvre la boîte de dialogue Sélectionner les colonnes qui permet de choisir les colonnes à afficher. Pour plus d'informations, cliquez sur <b>Aide</b> dans la boîte de dialogue Sélectionner les colonnes.
	Recharge les données depuis ALM.
	Sélectionne tous les tests ou composants actuellement affichés dans la liste.
	Désélectionne tous les tests ou composants actuellement affichés dans la liste.
<b>&lt;liste des dossiers&gt;</b>	Située sur le côté gauche de la boîte de dialogue. Affiche tous les dossiers de tests ou composants disponibles dans votre projet.  <b>Remarque :</b> Vous ne pouvez pas déplacer des éléments d'un dossier.
<b>&lt;Liste des tests&gt;</b> <b>&lt;Liste des composants&gt;</b>	Située sur le côté droit de la boîte de dialogue. Liste des tests ou composants du dossier sélectionné dans la liste des dossiers. Activez les cases à cocher en regard des tests ou composants que vous souhaitez ouvrir dans Sprinter.

## Boîte de dialogue Enregistrer/Enregistrer sous

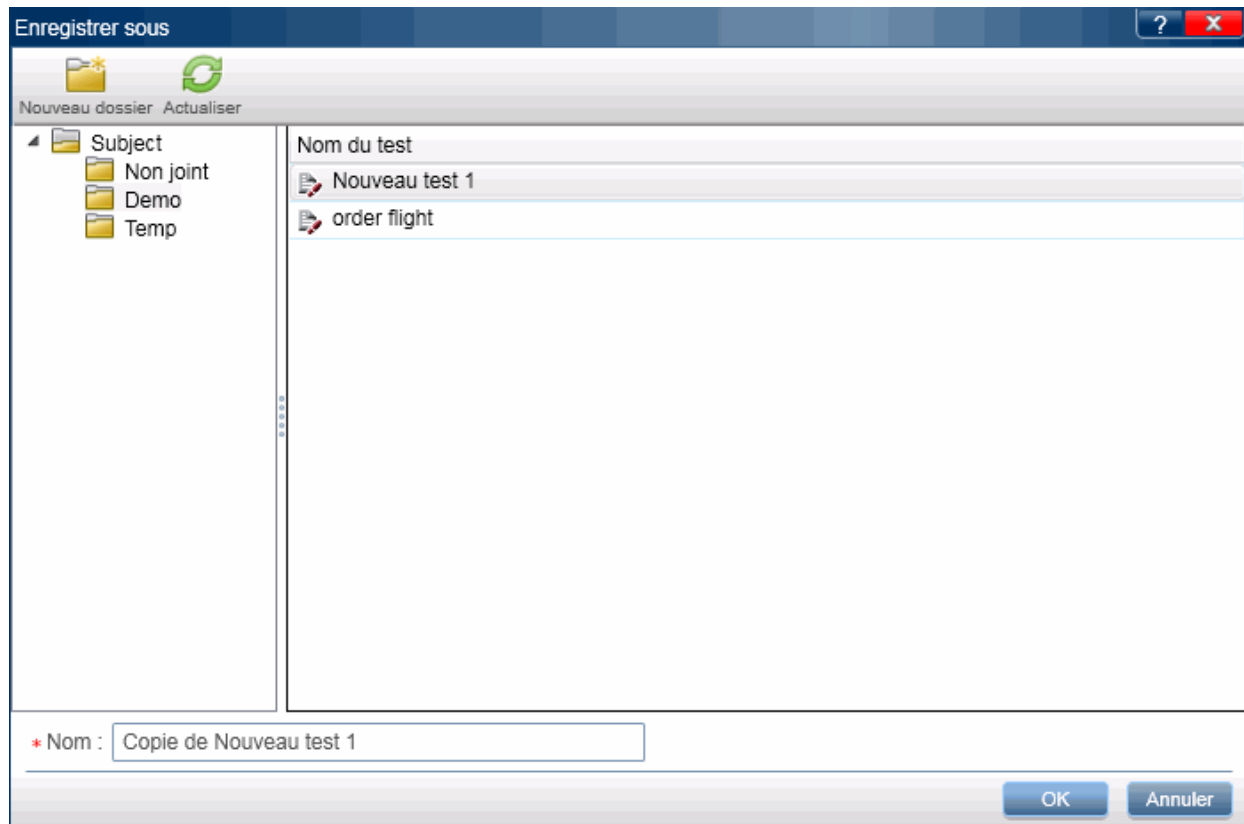
Cette boîte de dialogue permet de sélectionner un emplacement dans lequel enregistrer votre test ou composant.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Enregistrer sous.

Pour ceux qui n'utilisent pas ALM :





Pour les utilisateurs d'ALM :



<b>Accès</b>	Dans la zone <b>Plan</b> , effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none"><li>• Cliquez sur <b>Enregistrer</b> ou appuyez sur CTRL+S</li><li>• Sélectionnez <b>Enregistrer</b> &gt; <b>Enregistrer sous</b>.</li></ul>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les options de la boîte de dialogue Enregistrer sont identiques à celles de la boîte de dialogue Enregistrer sous.</li><li>• Les options de la boîte de dialogue Enregistrer/Enregistrer sous sont identiques pour l'enregistrement de tests ou de composants.</li><li>• La boîte de dialogue <b>Enregistrer</b> s'ouvre pour les tests ou composants que vous enregistrez pour la première fois.</li><li>• La boîte de dialogue <b>Enregistrer sous</b> s'ouvre et permet de renommer un test ou un composant.</li></ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :



Élément de l'interface	Description
	Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Nouveau dossier</a> " (décrite à la page <a href="#">73</a> ), qui vous permet d'ajouter un dossier sous le dossier actuellement sélectionné dans la liste des dossiers.
	Actualise le volet du dossier sélectionné en affichant son contenu actuel.
<b>&lt;liste des dossiers&gt;</b>	Située sur le côté gauche de la boîte de dialogue. Affiche tous les dossiers de tests ou composants disponibles dans votre projet.  <b>Remarque :</b> Vous ne pouvez pas déplacer des éléments d'un dossier.
<b>&lt;Liste des tests&gt;</b> <b>&lt;Liste des composants&gt;</b>	Située sur le côté droit de la boîte de dialogue. Liste des tests ou composants du dossier sélectionné dans la liste des dossiers.

## Boîte de dialogue Nouveau dossier

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Cette boîte de dialogue permet de créer dans Application Lifecycle Management un nouveau dossier dans lequel enregistrer votre test ou composant.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Nouveau dossier.



<b>Accès</b>	Dans la boîte de dialogue Enregistrer/Enregistrer sous, cliquez sur <b>Nouveau dossier</b> .
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Boîte de dialogue Enregistrer/Enregistrer sous</a> " page <a href="#">70</a>

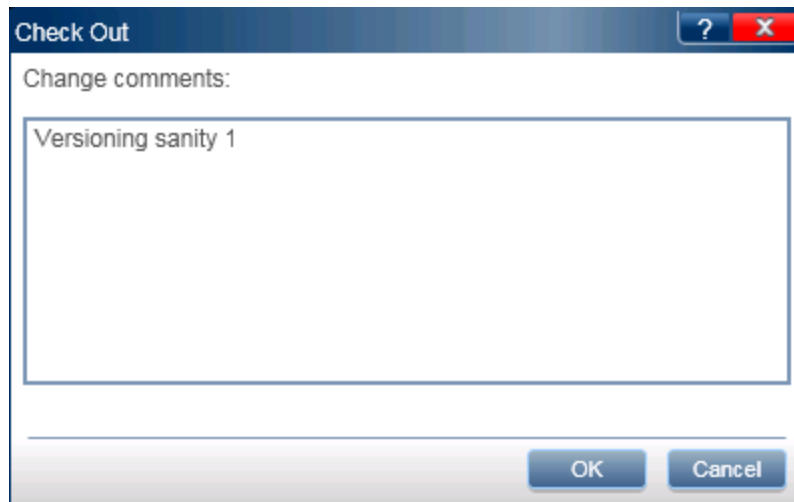
Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur les éléments de l'interface utilisateur, leurs descriptions s'affichent.

## Boîte de dialogue Extraire

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Cette boîte de dialogue vous permet d'ajouter un commentaire qui sera associé à l'extraction.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Extraire.



<b>Accès</b>	Dans la zone <b>Plan</b> , sélectionnez <b>Versions &gt; Extraire</b> .
<b>Informations importantes</b>	Vous ne pouvez extraire que la dernière version.
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Comment créer un test ou un composant " page 63</a>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

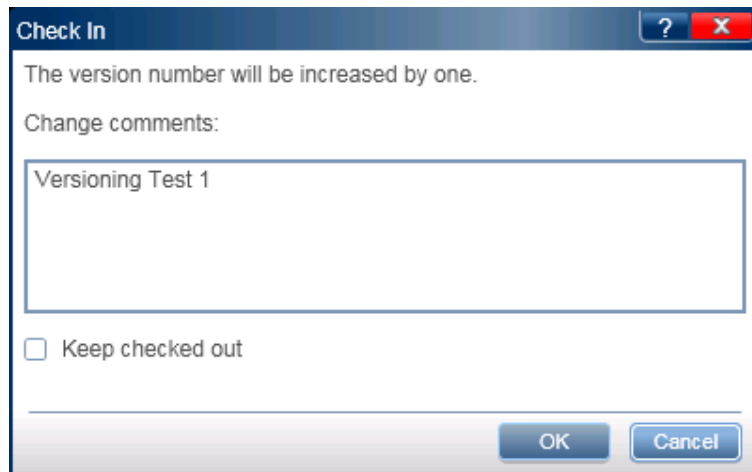
<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Commentaires sur la modification</b>	Zone de texte permettant de décrire le motif de l'extraction.

## Boîte de dialogue Archiver

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Cette boîte de dialogue vous permet d'ajouter un commentaire qui sera associé à l'archivage.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Archiver.



<b>Accès</b>	Dans la zone <b>Plan</b> , sélectionnez <b>Versions &gt; Archiver</b> .
<b>Informations importantes</b>	Après l'archivage, le numéro de version est incrémenté de un.
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Comment créer un test ou un composant " page 63</a>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Commentaires sur la modification</b>	Zone de texte permettant de décrire la modification.
<b>Garder le résultat de l'extraction</b>	Conserve le test ou composant extrait. Cette option est très pratique pour : <ul style="list-style-type: none"><li>• Créer une nouvelle version de test. Lorsque vous activez cette option, indiquez un commentaire, puis cliquez sur <b>OK</b>. Sprinter crée une nouvelle version du test dans ALM.</li><li>• Saisir des commentaires alors que vous travaillez toujours sur une modification.</li></ul>

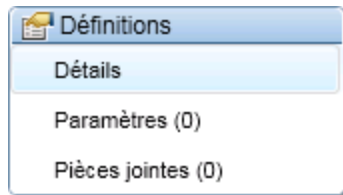
## Groupe Définitions (onglet Test/Composant)

Le groupe **Définitions** du mode Plan est situé sur le côté gauche de l'onglet **Test** ou **Composant** dans la fenêtre principale.

Ce groupe inclut les volets suivants :

- [" Volet Détails \(Groupe Définitions du mode Plan\) " à la page suivante](#)
- [" Volet Paramètres \(Groupe Définitions du mode Plan\) " page 77](#)
- [" Volet Pièces jointes \(Groupe Définitions du mode Plan\) " page 80 \(Tests uniquement\)](#)

Les nœuds **Paramètres** et **Pièces jointes** indiquent entre parenthèses le nombre d'éléments inclus pour le test ou composant sélectionné.



## Volet Détails (Groupe Définitions du mode Plan)

Ce volet affiche les détails du test ou du composant.

L'image suivante illustre le volet Détails.

### Détails

Nom : Nouveau test 3

Emplacement : C:\Users\Administrator\Desktop\SprinterTests\Nouveau test 3.spt

Concepteur : Administrator

Date de création : 11/01/2014

Description : A simple Sprinter test

Commentaires :

L'image suivante illustre le volet Détails des tests.

**Détails**

Nom : Nouveau test 1

Emplacement :

Concepteur : admin

Date de création : 5/16/2012

Statut : Design

Description :

Commentaires :

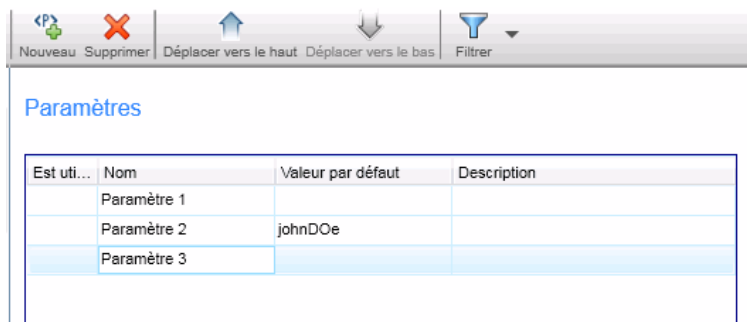
<b>Accès</b>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dans la zone <b>Plan</b>, sélectionnez un test ou un composant dans la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>2. Cliquez sur l'onglet <b>Test</b> ou <b>Composant</b> dans le volet de droite.</li> <li>3. Sélectionnez le nœud <b>Définitions</b> &gt; <b>Détails</b>.</li> </ol>
<b>Informations importantes</b>	<p>Le volet Détails des tests comporte un champ <b>Concepteur</b> en lecture seule.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le volet Détails des composants comporte un champ <b>Créé par</b> en lecture seule.</li> <li>• Si votre test ou composant comporte des champs définis par l'utilisateur, ils sont affichés et peuvent être modifiés dans le volet <b>Détails</b>.</li> <li>• Les tests et composants ne peuvent être enregistrés qu'après la saisie d'informations dans les champs obligatoires définis par l'utilisateur (marqués d'un astérisque), s'ils ont été définis pour le projet.</li> </ul>

Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur les éléments de l'interface utilisateur, leurs descriptions sont accessibles.

## Volet Paramètres (Groupe Définitions du mode Plan)

Ce volet vous permet de créer des paramètres et d'en modifier les détails. Il affiche les paramètres existants et vous permet de modifier leurs valeurs.

L'image suivante illustre le volet Paramètres des tests.



L'image suivante illustre le volet Paramètres des composants.



#### Paramètres d'entrée






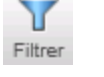
Est uti...	Nom	Valeur par défaut	Est crypté	Description
	InParameter1		<input type="checkbox"/>	

#### Paramètres de sortie

Est uti...	Nom	Description
	OutParameter1	

<p><b>Accès</b></p>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dans la zone <b>Plan</b>, sélectionnez un test ou un composant dans la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>2. Cliquez sur l'onglet <b>Test</b> ou <b>Composant</b> dans le volet de droite.</li> <li>3. Sélectionnez le nœud <b>Définitions &gt; Paramètres</b>.</li> </ol>
<p><b>Informations importantes</b></p>	<p>Pour les tests, seuls les paramètres d'entrée sont pris en charge. Pour les composants, les paramètres d'entrée et de sortie sont pris en charge.</p>

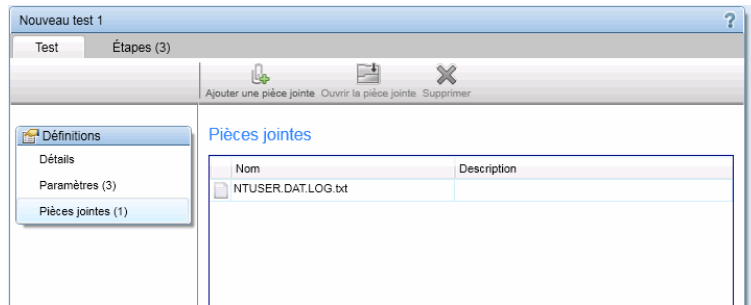
Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
	Ajoute un nouveau paramètre d'entrée pour les tests.
	Ajoute un nouveau paramètre d'entrée ou de sortie (pour les composants uniquement). Le menu déroulant contient les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nouveau paramètre d'entrée</b> (valeur par défaut)</li> <li>• <b>Nouveau paramètre de sortie</b></li> </ul>
	Supprime les paramètres sélectionnés de la liste.
	Déplace le paramètre sélectionné vers le haut de la liste.
	Déplace le paramètre sélectionné vers le bas de la liste.
	Permet de filtrer la liste des paramètres en fonction d'une chaîne de texte. <b>Remarque :</b> Vous pouvez utiliser du texte brut avec le caractère générique *.
<b>Est utilisé</b>	Indique si le paramètre est utilisé par le test ou le composant.
<b>Nom</b>	Nom du paramètre.
<b>Valeur par défaut</b>	Valeur par défaut d'un paramètre d'entrée.
<b>Valeur</b>	Valeur du paramètre. <b>Disponible uniquement pour :</b> paramètres de sortie dans les composants
<b>Est crypté</b>	Indique si le paramètre doit être crypté ou non. Cette option est automatiquement sélectionnée si le paramètre est déjà crypté dans ALM. <b>Disponible uniquement pour :</b> les paramètres d'entrée définis pour des composants
<b>Description</b>	Description du paramètre et de son objet.

## Volet Pièces jointes (Groupe Définitions du mode Plan)




Ce volet s'affiche pour vous permettre de gérer les pièces jointes utilisées dans votre test. Il n'est pas disponible pour les composants.

L'image suivante illustre le volet Pièces jointes.



<p><b>Accès</b></p>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dans la zone <b>Plan</b>, sélectionnez un test dans la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>2. Cliquez sur l'onglet <b>Test</b> dans le volet de droite.</li> <li>3. Sélectionnez le nœud <b>Définitions &gt; Pièces jointes</b>.</li> </ol>
<p><b>Informations importantes</b></p>	<p>Ce volet n'est disponible que pour les tests.</p>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

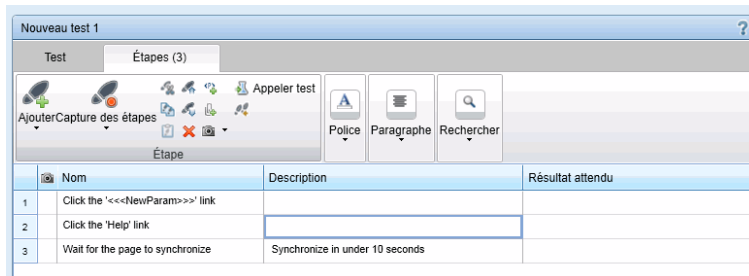
Élément de l'interface	Description
	<p>Ajoute une pièce jointe à la liste.</p>
	<p>Ouvre la pièce jointe sélectionnée dans une application externe, en fonction du type de fichier.</p> <p><b>Remarque :</b> Pour que la pièce jointe puisse être ouverte, il faut que l'application associée soit installée sur l'ordinateur.</p>
	<p>Supprime la pièce jointe sélectionnée de la liste.</p>
<p><b>Nom</b></p>	<p>Nom de fichier de la pièce jointe.</p>
<p><b>Description</b></p>	<p>Description textuelle de la pièce jointe.</p>



# Onglet Étapes

Cet onglet affiche les étapes de votre test ou composant et vous permet de les modifier, déplacer et supprimer. Vous pouvez également ajouter des pièces jointes, des appels à des tests Application Lifecycle Management externes, et des captures d'écran.

L'image suivante illustre l'onglet Étapes d'un test manuel.



<b>Accès</b>	Effectuez les opérations suivantes : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dans la zone <b>Plan</b>, sélectionnez un test ou un composant dans la liste <b>Tests et composants</b>.</li><li>2. Cliquez sur l'onglet <b>Étapes</b>.</li></ol>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vous pouvez redimensionner la fenêtre Sprinter et les colonnes à l'écran pour afficher toutes les informations.</li><li>• Cliquez avec le bouton droit sur la zone d'en-tête de colonne pour sélectionner les colonnes à afficher.</li><li>• Les paramètres des étapes sont représentés sous la forme &lt;&lt;&lt;<b>nom du paramètre</b>&gt;&gt;&gt;. Si un paramètre a été supprimé de la liste des paramètres, il apparaît sous la forme &lt;<b>nom du paramètre</b>&gt;.</li></ul>
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Barre latérale Capture</a> " page 92

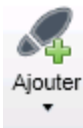








L'onglet Étapes contient un ruban et une représentation des étapes sous forme de grille.



## Onglet Étapes - Ruban


Le ruban contient les sections **Étape**, **Police**, **Paragraphe** et **Rechercher**.

### Section Étape

La section **Étape** du ruban vous permet de gérer les étapes du test ou du composant. Le tableau suivant décrit les éléments de l'interface utilisateur :

Élément de l'interface	Description
	<p>Ajoute une nouvelle étape à la grille des étapes.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Après l'étape sélectionnée</b> (valeur par défaut) (ALT+N)</li> <li>• <b>Avant l'étape sélectionnée</b> (MAJ+ALT+N)</li> <li>• <b>Après toutes les étapes</b> (CTRL+ALT+N)</li> </ul>
	<p>Lance une session <b>Capture des étapes</b>, au cours de laquelle vous naviguez dans votre application en effectuant des actions utilisateur comme lors d'une session d'exécution normale. Sprinter capture chaque action, la convertit en étape et l'ajoute à la suite de l'étape sélectionnée dans la grille des étapes.</p> <p>Pour plus d'informations sur les fonctions disponibles dans une session <b>Capture des étapes</b>, reportez-vous à la section "<a href="#">Barre latérale Étapes capturées</a>" page 93.</p>
 Couper les étapes  Copier les étapes  Coller les étapes	<p><b>Couper/Copier/Coller les étapes.</b> Permet de couper, copier et coller une ou plusieurs étapes.</p>
	<p><b>Déplacer l'étape vers le haut/vers le bas.</b> Déplace l'étape sélectionnée vers le haut ou vers le bas dans la grille des étapes.</p>
	<p><b>Supprimer les étapes.</b> Supprime les étapes sélectionnées.</p>
	<p><b>Insérer un paramètre.</b> Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Insérer un paramètre</a>" (décrite à la page 86), qui vous permet d'insérer un paramètre à l'emplacement du curseur dans les champs <b>Description</b> ou <b>Résultat attendu</b>.</p>
	<p><b>Ajouter une pièce jointe.</b> Ajoute un fichier provenant du système de fichiers en tant que pièce jointe à l'étape sélectionnée (tests uniquement).</p>

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Capture d'écran.</b> Permet d'ajouter une capture d'écran à l'étape sélectionnée (ALT+C).</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Faire une capture d'écran.</b> Ouvre la barre latérale Capture, vous permettant de faire une capture d'écran du bureau et de la joindre à l'étape sélectionnée. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Barre latérale Capture</a>" page 92.</li><li>• <b>Supprimer la capture d'écran.</b> Supprime la capture d'écran jointe à l'étape sélectionnée.</li></ul>
	<p><b>Appeler test.</b> Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Appeler test</a>" (décrite à la page 88) qui vous permet d'insérer un appel dans un test Application Lifecycle Management externe en tant qu'étape de votre test. Lorsque vous exécutez votre test, les étapes du test externe sont affichées dans la barre latérale Étapes.</p> <p><b>Remarque :</b> Vous ne pouvez insérer que des appels à des tests manuels. Ceci n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.</p>

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Importer des étapes.</b> Permet d'importer des étapes depuis un fichier Excel ou CSV.</p> <p>Le fichier importé doit être conforme à ce qui suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le tableau doit figurer dans la première feuille du classeur.</li> <li>• Les étapes doivent être déclarées dans une structure de tableau, avec les en-têtes en haut et les données des étapes au-dessous.</li> <li>• Les en-têtes du tableau doivent correspondre aux colonnes du volet Étapes. Pour les fichiers CSV, assurez-vous que la ligne d'en-tête est séparée de la ligne de données par un caractère défini comme séparateur commun dans les paramètres régionaux de l'ordinateur.</li> <li>• Les colonnes standard (<b>Nom, Description, Résultat attendu</b>) peuvent comporter un titre en anglais ou dans une autre langue.</li> <li>• Lors de l'importation d'étapes depuis un fichier CSV sur un système d'exploitation non anglais qui n'utilise pas la virgule comme séparateur, toutes les données apparaissent dans une seule colonne. Par exemple, dans la version allemande de Windows 7, le séparateur par défaut, un point-virgule, est ignoré.</li> </ul> <p><b>Solution :</b> Remplacez le séparateur par défaut défini dans vos paramètres régionaux par une virgule. Sélectionnez Panneau de configuration &gt; Région et langue &gt; Paramètres supplémentaires. Remplacez la valeur définie dans la liste déroulante <b>Séparateur de listes</b> par une virgule.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les noms des colonnes définies par l'utilisateur (UDF) doivent être identiques aux libellés des champs dans ALM Customization.</li> </ul>

### Section Police

La section **Police** du ruban vous permet de mettre en forme le texte des champs comportant des fonctions de texte enrichi, comme **Description** et **Résultat attendu**, ou les champs définis par l'utilisateur du type **Mémo**. Elle comprend les commandes standard suivantes :

- Sélectionner une police
- Définir la taille de la police
- Augmenter/Réduire la taille de la police
- Définir la couleur de mise en surbrillance du texte
- Définir la couleur du texte
- Définir les attributs du texte : Gras/Italique/Souligné
- Supprimer la mise en forme du texte


### Section Paragraphe

La section **Paragraphe** du ruban vous permet de définir les propriétés des paragraphes du texte dans les champs **Description** et **Résultat attendu**. Elle comprend les commandes standard suivantes :

- Créer des listes à puces
- Créer des listes numérotées
- Retrait à droite/à gauche
- Aligner le texte à gauche/au centre/à droite/Justifier



### Section Rechercher

La section **Rechercher** du ruban vous permet de faire des recherches dans le texte associé aux étapes. Le tableau suivant décrit les éléments de l'interface utilisateur :

Élément de l'interface	Description
<texte recherché>	Texte à rechercher dans les étapes. Vous pouvez rechercher du texte dans les champs <b>Nom</b> , <b>Description</b> ou <b>Résultat attendu</b> , ou bien dans tout champ défini par l'utilisateur.
	Rechercher vers le bas/vers le haut. Permet de choisir le sens de la recherche.
<b>Mot entier</b>	Indique au moteur de recherche de rechercher un mot entier.

### Onglet Étapes - Grille des étapes

La grille des étapes présente les tests ou les composants sous forme de grille. Le tableau suivant décrit les éléments de l'interface utilisateur (les éléments dépourvus d'icônes sont affichés entre des crochets chevrons) :

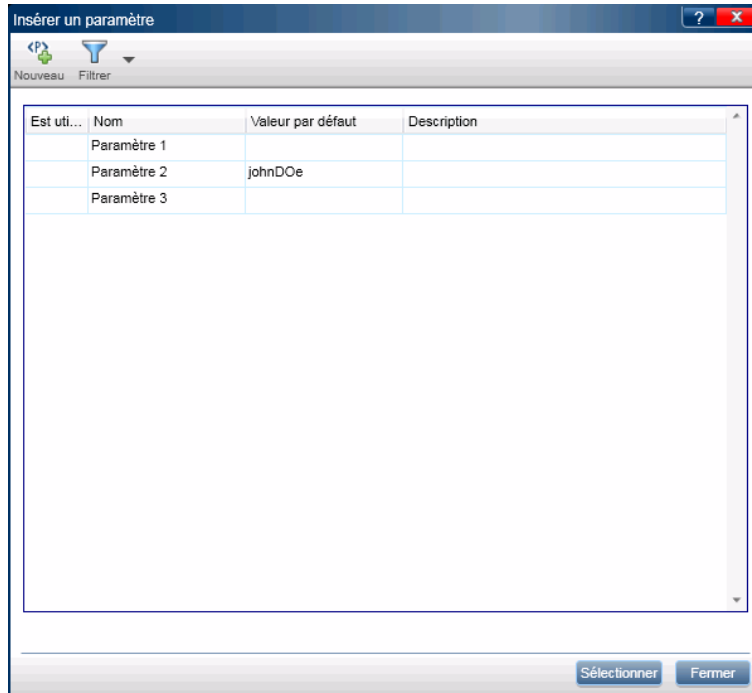
Élément de l'interface	Description
	<b>Capture d'écran.</b> Indique si une capture d'écran est jointe à l'étape sélectionnée. L'icône Capture d'écran  indique qu'il existe une capture d'écran.
<b>Nom</b>	Nom de l'étape. <b>Valeur par défaut (pour les nouvelles étapes) :</b> Étape <NUMÉRO>
<b>Description</b>	Description textuelle de l'étape. <b>Conseil :</b> Ce champ prend en charge le texte enrichi.
<b>Résultat attendu</b>	Résultat attendu de l'étape. <b>Conseil :</b> Ce champ prend en charge le texte enrichi.

Élément de l'interface	Description
<b>&lt;champs définis par l'utilisateur&gt;</b>	(Facultatif) Si votre projet Application Lifecycle Management comporte des champs définis par l'utilisateur, ils sont affichés dans la grille des étapes sous leurs noms logiques. Un astérisque rouge dans l'en-tête d'un champ défini par l'utilisateur indique que ce champ est obligatoire ; vous devez donc fournir une valeur.
<b>Pièces jointes</b>	Liste des fichiers qui sont joints à l'étape (tests uniquement).
<b>&lt;Options du menu contextuel (clic droit)&gt; - Colonne Étapes</b>	<p>Les options suivantes sont disponibles lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur la colonne du numéro d'étape dans la grille des étapes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Couper les étapes (CTRL + X)</li> <li>• Copier les étapes (CTRL + C)</li> <li>• Coller les étapes (CTRL + V)</li> <li>• Ajouter une étape avant l'étape sélectionnée (MAJ + ALT + N)</li> <li>• Ajouter une étape après l'étape sélectionnée (ALT + N)</li> <li>• Supprimer l'étape (CTRL + SUPPR)</li> </ul>
<b>&lt;Options du menu contextuel (clic droit)&gt; - colonnes de texte modifiable</b>	<p>Les options suivantes sont disponibles lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur du texte modifiable dans la grille des étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Couper</b></li> <li>• <b>Copier</b></li> <li>• <b>Coller</b></li> </ul>

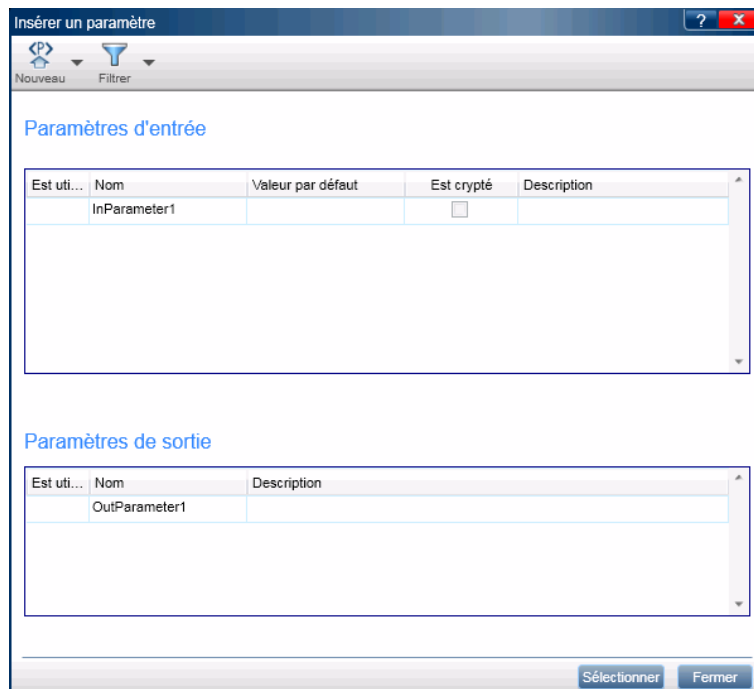
## Boîte de dialogue Insérer un paramètre

Cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner un paramètre dans une liste pour l'insérer et l'utiliser dans une étape. Vous pouvez également ajouter un nouveau paramètre à la liste.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Insérer un paramètre des tests.



L'image suivante illustre la boîte de dialogue Insérer un paramètre des composants. Ceci n'est disponible que pour les utilisateurs d'ALM.

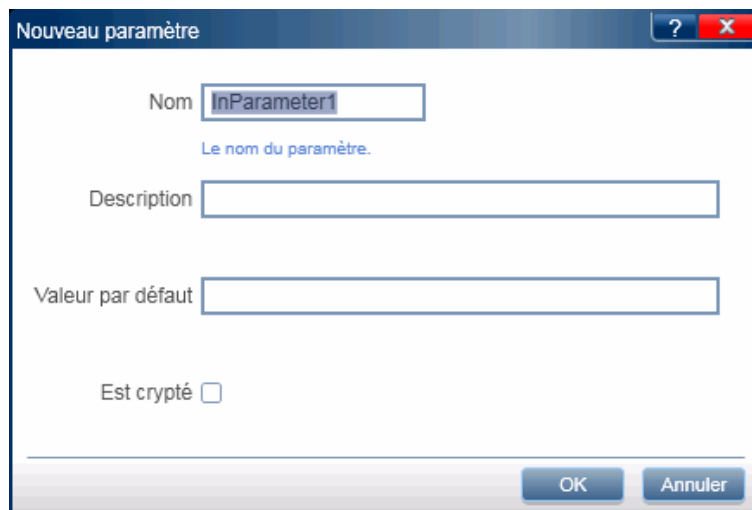


<b>Accès</b>	Effectuez les opérations suivantes : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dans le tableau des étapes, cliquez dans la colonne <b>Description</b> ou <b>Résultat attendu</b> d'une étape.</li><li>2. Cliquez sur <b>Insérer un paramètre</b>.</li></ol>
<b>Informations importantes</b>	Pour les tests, seuls les paramètres d'entrée sont pris en charge. Pour les composants, les paramètres d'entrée et de sortie sont pris en charge.
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Boîte de dialogue Nouveau paramètre</a> " ci-dessous

## Boîte de dialogue Nouveau paramètre

Cette boîte de dialogue vous permet de définir un nouveau paramètre à ajouter à la liste des paramètres disponibles.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Nouveau paramètre.



<b>Accès</b>	Dans la " <a href="#">Boîte de dialogue Insérer un paramètre</a> " page 86, cliquez sur <b>Nouveau</b> .
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'option <b>Est crypté</b> n'est disponible que pour les composants métier d'entrée, si vous vous connectez avec ALM. Lorsqu'elle est cochée, le champ <b>Valeur par défaut</b> affiche une valeur cryptée et n'est pas modifiable.</li><li>• Vous pouvez également ajouter des paramètres directement dans le " <a href="#">Volet Paramètres (Groupe Définitions du mode Plan)</a> " (décrit à la page 77).</li></ul>

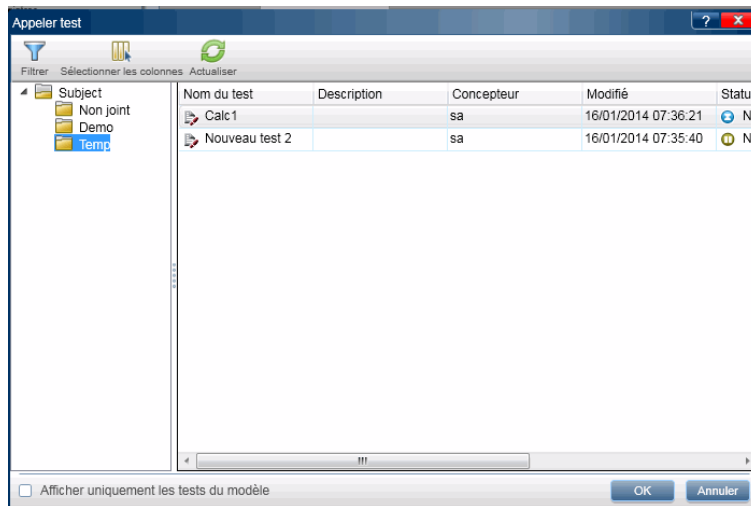
## Boîte de dialogue Appeler test

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.






Cette boîte de dialogue vous permet d'insérer un appel à un test Application Lifecycle Management externe en tant qu'étape de votre test. Lorsque vous exécutez vos étapes, les étapes du test externe sont affichées dans la barre latérale Étapes. Cette fonction n'est pas prise en charge pour les composants.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Appeler test.



<b>Accès</b>	Dans l'" Onglet Étapes " page 81, cliquez sur le bouton <b>Appeler test</b> .
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous ne pouvez insérer que des appels à des tests manuels.</li> <li>• La fonction Appeler test n'est pas prise en charge pour les composants.</li> </ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

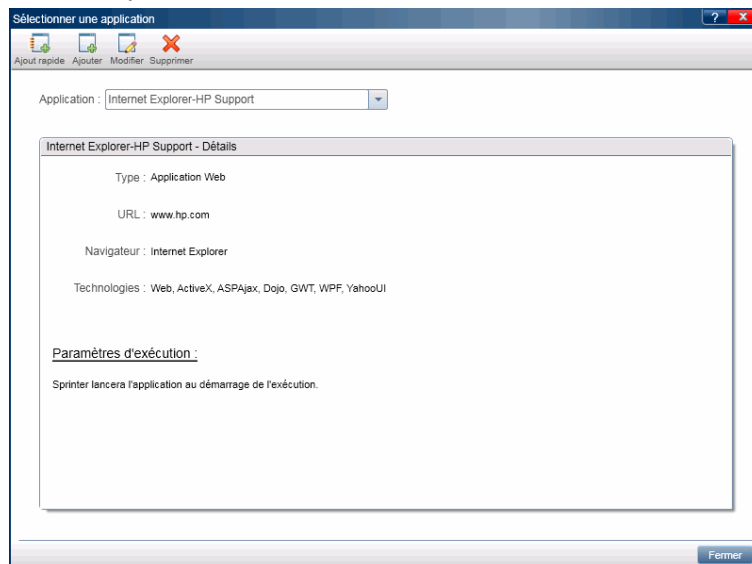
<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	Ouvre la boîte de dialogue Filtrer d'Application Lifecycle Management, qui vous permet de filtrer les tests en fonction de critères précis. Pour plus d'informations sur le filtrage de tests et composants, cliquez sur <b>Aide</b> dans la boîte de dialogue Filtrer des instances de test.
	Ouvre la boîte de dialogue Sélectionner les colonnes Application Lifecycle Management, qui vous permet de sélectionner les colonnes à afficher dans la boîte de dialogue. Pour plus d'informations sur la sélection des colonnes, cliquez sur <b>Aide</b> dans la boîte de dialogue Sélectionner les colonnes.
	Actualise le volet du dossier sélectionné en affichant son contenu actuel.

Élément de l'interface	Description
<liste des dossiers>	Située sur le côté gauche de la boîte de dialogue. Affiche tous les dossiers de tests disponibles dans votre projet.  <b>Remarque :</b> Vous ne pouvez pas déplacer des éléments d'un dossier.
<Liste des tests>	Située sur le côté droit de la boîte de dialogue. Liste des tests du dossier sélectionné dans la liste des dossiers. Sélectionnez le test que vous souhaitez appeler.
<b>Afficher uniquement les tests du modèle</b>	Filtre la liste des tests pour n'afficher que les modèles de test.  <b>État par défaut :</b> Sélectionné

## Boîte de dialogue Sélectionner une application

Cette boîte de dialogue vous permet de définir ou de sélectionner l'application qui sera utilisée par votre test. Vous pouvez également ajouter, modifier ou supprimer des applications existantes.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Sélectionner une application quand une application a été définie auparavant.



<b>Accès</b>	Effectuez les opérations suivantes : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passez en mode <b>Plan</b>.</li> <li>2. Ouvrez ou créez un test ou un composant métier.</li> <li>3. Sélectionnez l'onglet <b>Étapes</b>.</li> <li>4. Développez le bouton <b>Capture des étapes</b> et choisissez <b>Sélectionner une application</b> dans le menu déroulant.</li> </ol>
<b>Informations importantes</b>	Pour plus d'informations sur la façon dont Sprinter gère la liste des applications, voir " <a href="#">Gestion des informations utilisateur</a> " page 33.
<b>Voir également</b>	Les fonctionnalités de cette boîte de dialogue sont semblables à celles de la gestion des applications en mode Exécution. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Applications</a> " page 196.

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Ajout rapide d'application</a> " (décrite à la page 209), qui vous permet d'ajouter une application à partir d'une liste d'applications en cours d'exécution. Ceci n'est disponible que pour les utilisateurs d'ALM.
	Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application</a> " (décrite à la page 203), qui vous permet de définir manuellement une nouvelle application à ajouter à votre liste d'applications.
	Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application</a> " (décrite à la page 203), qui vous permet de modifier les détails de l'application sélectionnés dans la liste d'application.
	Supprime l'application sélectionnée de la liste d'applications.
<b>Application</b>	Liste des applications disponibles. Utilisez les boutons <b>Ajouter</b> , <b>Ajout rapide</b> , <b>Modifier</b> et <b>Supprimer</b> pour gérer la liste d'applications.  Pour utiliser une application définie auparavant, saisissez le premier caractère de son nom, puis sélectionnez-la dans la liste qui s'affiche.  Pour plus d'informations sur la façon dont Sprinter gère la liste des applications, voir " <a href="#">Gestion des informations utilisateur</a> " page 33.



Élément de l'interface	Description
<b>Zone de détails sur l'application</b>	Affiche les informations relatives à l'application que vous avez sélectionnée dans la liste d'applications. Cliquez sur le bouton <b>Modifier</b> pour ouvrir " <a href="#">Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application</a> " (décrite à la page 203) et modifier ces détails.

## Barre latérale Capture




Cette barre latérale vous permet d'ajouter une capture à un composant métier ou à une étape de test ou de composant.

L'image suivante illustre la barre latérale **Capture**.



<b>Accès - Capture de composant</b>	<p>Pour ajouter une capture de composant pour les utilisateurs d'ALM :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dans la zone <b>Plan</b>, sélectionnez un composant dans la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>2. Dans le volet de droite, sélectionnez l'onglet Composant et cliquez sur le nœud <b>Capture</b>.</li> <li>3. Cliquez sur le bouton <b>Capture d'écran</b>.</li> </ol>
<b>Accès - Capture d'étape</b>	<p>Pour ajouter une capture d'étape :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dans la zone <b>Plan</b>, sélectionnez une entrée dans la liste <b>Tests et composants</b>.</li> <li>2. Dans le volet de droite, cliquez sur l'onglet <b>Étapes</b>.</li> <li>3. Cliquez sur le bouton <b>Capture d'écran</b>.</li> </ol>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour fermer la barre latérale, cliquez sur le bouton <b>Annuler</b> .</li> <li>• Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise .</li> <li>• Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</li> </ul>

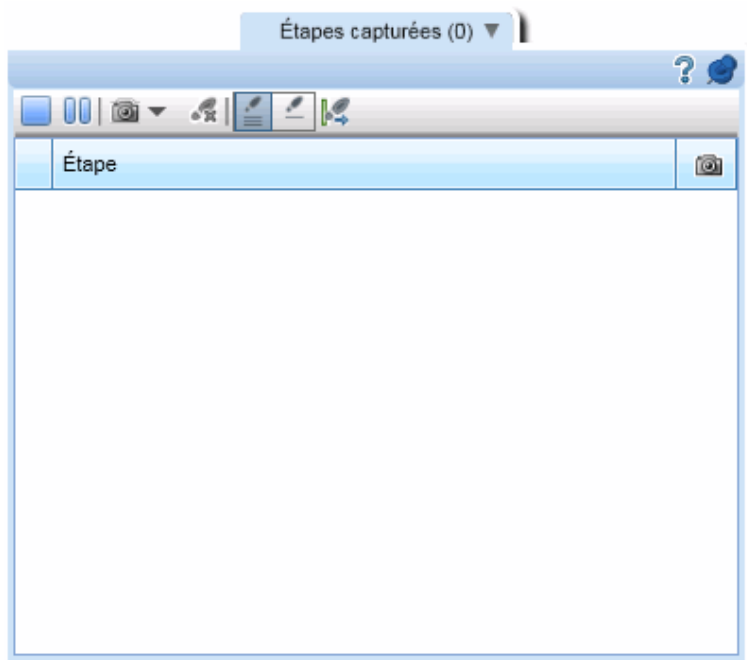
Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :



Élément de l'interface	Description
	<b>Capture.</b> Capture l'écran en cours et ferme la barre latérale.
	<b>Annoter la capture d'écran.</b> Fait une capture de l'écran et l'ouvre dans l'espace de travail d'annotation. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Barre latérale Outils d'annotation</a> " page 175.
	<b>Annuler.</b> Met fin à la session de capture sans effectuer de capture d'écran.

## Barre latérale Étapes capturées







Cette barre latérale affiche les étapes qui résultent des actions utilisateur effectuées au cours de votre session Capture des étapes.



L'image suivante illustre la barre latérale **Étapes capturées**.



<b>Accès</b>	<p>En mode Plan, cliquez sur le bouton <b>Capture des étapes</b> de l'onglet Étapes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour fermer la barre latérale, cliquez sur le bouton <b>Fin de la session de capture des étapes</b> .</li> <li>• Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise .</li> <li>• Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</li> </ul>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans cette barre latérale, les étapes sont affichées en mode lecture seule. Pour les modifier, vous devez d'abord mettre fin à la session Capture des étapes, puis passer dans l'" <a href="#">Onglet Étapes</a> " page 81.</li> <li>• Par défaut, plusieurs actions utilisateur sont ajoutées à une même étape, jusqu'à ce que vous indiquiez à l'outil Capture des étapes d'en commencer une nouvelle. Pour créer automatiquement une nouvelle étape pour chaque action effectuée, cliquez sur le bouton <b>Une seule action utilisateur par étape</b> décrit ci-dessous.</li> </ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<b>Fin de la session de capture des étapes.</b> Met fin à la session Capture des étapes et ajoute les étapes capturées à la grille des étapes.
 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interrompre la capture.</b> Suspend momentanément la capture des actions utilisateur.</li> <li>• <b>Reprendre la capture.</b> Reprend la capture des actions utilisateur.</li> </ul>
	<p>Outils de gestion des captures d'écran :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Capture d'écran.</b> Fait une capture de l'écran et la joint à l'étape sélectionnée dans la barre latérale.</li> <li>• <b>Capture d'écran annotée.</b> Ouvre la barre latérale Outils d'annotation. La capture d'écran annotée sera jointe à l'étape sélectionnée dans la barre latérale. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Barre latérale Outils d'annotation</a> " page 175.</li> <li>• <b>Supprimer la capture d'écran.</b> Supprime la capture d'écran de l'étape sélectionnée.</li> </ul>
	<b>Supprimer l'étape.</b> Supprime l'étape sélectionnée de la grille des étapes.
	<b>Plusieurs actions utilisateur par étape.</b> Indique à Sprinter d'ajouter toutes les actions utilisateur à la dernière étape.


Élément de l'interface	Description
	<b>Une seule action utilisateur par étape.</b> Crée une nouvelle étape pour chaque action utilisateur.
	<p><b>Démarrer une nouvelle étape.</b> Crée une nouvelle étape à laquelle Sprinter doit ajouter toutes les actions utilisateur futures.</p> <p><b>Remarque :</b> Ce bouton s'applique uniquement lorsque l'option <b>Plusieurs actions utilisateur par étape</b> est activée.</p>
<b>Zone d'affichage des étapes</b>	<p>Représentation des étapes sous forme de grille comportant les éléments suivants :</p> <p><b>Numéro de l'étape.</b> Numéro d'ordre de l'étape.</p> <p><b>Étape.</b> Description textuelle de l'action utilisateur effectuée. À la fin de la session Capture des étapes, ce texte est ajouté par défaut à la zone de description de l'étape. Vous pouvez également configurer le programme de façon à ajouter le texte au champ <b>Nom</b> de l'étape. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Volet Paramètres du plan (boîte de dialogue Paramètres)</a>" page 49. Vous pouvez en outre modifier le nom de l'étape.</p> <p><b>Capture.</b> Icône  indiquant qu'une capture d'écran est associée à l'étape. Si aucune icône n'est présente, c'est que l'étape ne comporte pas de capture d'écran.</p>

## Résolution des problèmes et restrictions - Création de tests et de composants

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour la création de tests comportant des étapes et des tests de processus métier pour les utilisateurs d'ALM.

- Sprinter ne prend pas en charge le niveau d'autorisation **Par le propriétaire uniquement** dans ALM. Un utilisateur qui bénéficie des autorisations **Par le propriétaire uniquement** pour créer, mettre à jour ou supprimer des étapes ne sera pas en mesure d'ajouter, de mettre à jour ou de supprimer même les étapes dont il est le propriétaire.

# Chapitre 4 : Exécution de tests

Dans ce guide, les descriptions des fonctionnalités disponibles uniquement dans le Mode Avancé sont identifiées par l'icône Mode Avancé .

Contenu du chapitre :

## Concepts

- " Tests à étapes " ci-dessous
- " Tests d'exploration " à la page suivante
- " Mode Avancé - Présentation " à la page suivante
- " Exécution de tests en Mode Avancé " page 98

## Tâches

- " Comment exécuter un test manuel dans Sprinter " page 100
- " Comment parcourir les étapes " page 103
- " Comment marquer des étapes " page 104
- " Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes " page 105
- " Comment exécuter un test d'exploration dans Sprinter " page 106
- " Comment tester des applications mobiles avec HPE Mobile Center " page 107

## Référence

- " Zone Configuration de l'exécution " page 116
  - " Éléments à retenir lorsque vous utilisez la liste Exécutions de test " page 115
  - " Test <'Nom du test'>: Toutes les exécutions " page 124
  - " Boîte de dialogue Liste des appareils mobiles " page 126
  - " Boîte de dialogue Ouvrir " page 127
  - " Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution " page 128
  - " Barre latérale Contrôle d'exécution " page 133
  - " Barre latérale Étapes " page 138
  - " Boîte de dialogue Générer un test " page 151
- " Résolution des problèmes et restrictions - Exécution de tests et de composants " page 152

## Tests à étapes

Sprinter permet d'exécuter des étapes que vous ajoutez manuellement à votre test ou à ceux que vous avez importés depuis un fichier externe.

Lorsque vous exécutez votre test, les étapes sont affichées dans la barre latérale **Étapes**. Dans la barre d'état **Étapes**, vous pouvez :



- Parcourir vos étapes
- Marquer l'état des étapes
- Modifier les résultats réels de vos étapes
- Ajouter des pièces jointes à vos étapes
- Ajouter des captures d'écran aux résultats réel de vos étapes
- Modifier les détails de vos étapes
- Soumettre des anomalies
- Effectuer une recherche dans vos étapes
- Afficher les paramètres de vos étapes (Business Process Testing uniquement, pour les utilisateurs d'ALM uniquement)

La barre latérale **Étapes** fournit également un mode **Sous-titre**, qui affiche les descriptions de vos étapes et vous permet de parcourir et de marquer vos étapes dans un sous-titre d'une ligne, tout en conférant plus d'espace d'affichage à votre application.

À la fin de l'exécution, Sprinter enregistre vos modifications dans les résultats de l'exécution

Pour les utilisateurs d'ALM :

- Si vous avez apporté des modifications aux détails des étapes, Sprinter vous invite à les enregistrer dans le module **Plan de test** dans Application Lifecycle Management.
- Si votre test est archivé, Sprinter l'extrait automatiquement, enregistre vos modifications et le réarchive. Si votre test a été extrait par un autre utilisateur, Sprinter vous avertit que vos modifications ne peuvent pas être enregistrées.

## Tests d'exploration

Lorsque le Mode Avancé est activé, vous pouvez naviguer dans votre application sans avoir besoin de suivre des étapes prédéfinies. En effet, pendant que vous naviguez, Sprinter capture chaque action utilisateur que vous effectuez.

Vous pouvez ensuite exporter ces actions dans un nouveau test manuel, dans un test Unified Functional Testing pour les utilisateurs d'ALM, ou dans un fichier Excel. Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test d'exploration dans Sprinter](#)" page 106.

## Mode Avancé - Présentation

Lorsque vous exécutez un test Sprinter en Mode Avancé, Sprinter est capable d'enregistrer l'affichage de votre application et d'identifier ses objets. Cette capacité vous donne accès aux fonctionnalités avancées de Sprinter, notamment le transfert de données, l'enregistrement et la lecture de macros et l'utilisation de la mise en miroir (réplication des actions utilisateur sur plusieurs ordinateurs).

Lorsque vous êtes en Mode Avancé, Sprinter enregistre toutes les actions utilisateur, que vous pouvez afficher sous forme de liste ou dans le Scénario à la fin de votre exécution. Vous pouvez également inclure une liste des actions utilisateur pertinentes dans chaque anomalie que vous soumettez, afin que Sprinter insère automatiquement un scénario d'anomalie pour vous.

Vous pouvez exporter la liste des actions utilisateur à la fin de votre exécution vers une feuille de calcul Excel, les modifier pour les utiliser comme étapes, puis les importer dans un test ultérieurement. Vous pouvez également exporter la liste des différentes étapes à la fin de l'exécution dans un fichier de données Sprinter et les importer dans Unified Functional Testing (UFT).


Après l'exécution d'un test, vous pouvez utiliser les étapes de ce test comme modèle pour générer automatiquement un autre test. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Générer un test](#)" [page 151](#).

Utilisateurs d'ALM : les scanners intégrés de Sprinter vous permettent d'analyser votre application à la recherche de fautes d'orthographe, d'erreurs de standards Web, de liens rompus ou d'erreurs de localisation.

Le Mode Avancé vous permet de tirer parti de ces fonctionnalités de test avancées. Pour utiliser le Mode Avancé, cliquez sur le bouton Mode Avancé dans la "[Fenêtre principale](#)" [page 40](#), puis configurez chaque nœud dans le "[Groupe Mode Avancé](#)" [page 199](#).

Pour plus d'informations, voir "[Mode Avancé](#)" [page 195](#) et "[Exécution de tests en Mode Avancé](#)" [ci-dessous](#).

## Exécution de tests en Mode Avancé

Quand vous exécutez un test manuel dans Sprinter, vous devez déterminer si votre test doit s'exécuter en Mode Avancé .

Le tableau suivant récapitule les fonctionnalités du Mode Avancé afin de vous aider à déterminer si votre test doit être exécuté en Mode Avancé :

Fonctionnalité	Description
<b>Application</b>	<p>Vous devez définir une application avec laquelle le test utilisera le Mode Avancé. La définition d'une application pour votre test permet également à Sprinter d'installer, de désinstaller ou de redémarrer l'application automatiquement lorsque vous démarrez votre test.</p> <p>Sprinter enregistre les paramètres et autres configurations spécifiques à l'utilisateur et les applique lors de votre prochaine exécution de Sprinter.</p> <p>De nombreuses configurations du Mode Avancé sont associées à leur application spécifique.</p> <p>Puisque vous définissez l'application de votre test, tous les tests pour lesquels la même application est définie partageront la même configuration du Mode Avancé.</p> <p>Pour plus d'informations, voir :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "<a href="#">Applications</a>" <a href="#">page 196</a></li><li>• "<a href="#">Gestion des informations utilisateur</a>" <a href="#">page 33</a></li><li>• "<a href="#">Volet Application (Groupe Mode Avancé)</a>" <a href="#">page 201</a></li></ul>

Fonctionnalité	Description
<b>Transfert de données</b>	<p>Permet de saisir automatiquement des données dans les champs de votre application. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Transfert de données - Présentation</a>" page 217.</p> <p><b>Remarque :</b> Cette fonction n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.</p>
<b>Macros</b>	<p>Permet d'enregistrer une série d'actions utilisateur que vous pouvez exécuter sous la forme d'une commande unique lors de votre exécution. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Présentation des macros</a>" page 231.</p>
<b>Mise en miroir</b>	<p>Permet de répliquer les actions utilisateur de votre test sur un autre ordinateur dont la configuration est différente (système d'exploitation, navigateur). Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation</a>" page 252.</p> <p><b>Remarque :</b> Cette fonction n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.</p>
<b>Scanneurs</b>	<p>Permet de vérifier que divers aspects de votre application se comportent correctement au cours d'une session d'exécution. Vous pouvez analyser votre application pour y rechercher des fautes d'orthographe, des liens rompus (applications Web uniquement), des erreurs de standards Web (applications Web uniquement) et des erreurs de localisation. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Présentation des scanneurs</a>" page 238.</p> <p><b>Remarque :</b> Cette fonction n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.</p>
<b>Scénario</b>	<p>Permet d'afficher une chronologie des actions utilisateur réalisées sur votre test. Le Scénario affiche les anomalies, les commentaires et les rappels d'anomalie pour chaque action de votre test. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Fenêtre du scénario</a>" page 191.</p>
<b>Commentaires</b>	<p>Permet d'ajouter des commentaires aux actions utilisateur de votre exécution. Ces commentaires peuvent ensuite être consultés dans le scénario. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Commentaire</a>" page 174 et "<a href="#">Présentation des résultats d'exécution</a>" page 181.</p>
<b>Récapitulatif des actions utilisateur</b>	<p>Permet d'afficher un récapitulatif des actions utilisateur de votre test. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur</a>" page 188.</p>

# Comment exécuter un test manuel dans Sprinter

Les étapes ci-dessous indiquent comment exécuter un test manuel dans Sprinter..

Les sections marquées avec l'icône du mode Avancé  ne s'appliquent que lorsque le Mode Avancé est actif.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

## 1. Ouvrir un test pour les utilisateurs d'ALM

Vous pouvez ouvrir un test de l'une des façons suivantes :

- **Ouvrir un test** Application Lifecycle Management **depuis** Sprinter.



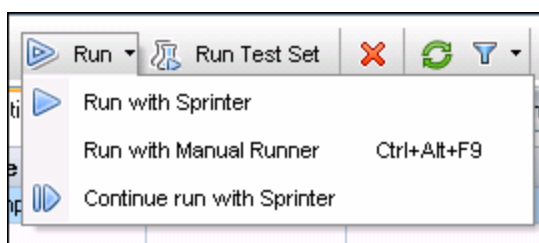
Cliquez sur le bouton **Ouvrir** dans la zone **Configuration de l'exécution**.

Si vous êtes déjà connecté à Application Lifecycle Management, la boîte de dialogue **Ouvrir** s'affiche, vous permettant de sélectionner les tests Application Lifecycle Management que vous souhaitez ouvrir.

Si vous n'êtes pas connecté à Application Lifecycle Management, la boîte de dialogue **Connexion** à Application Lifecycle Management s'ouvre au préalable, vous permettant de vous connecter à Application Lifecycle Management, puis la boîte de dialogue **Ouvrir** apparaît.

Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Ouvrir](#)" page 127.


- **Ouvrir un test** Application Lifecycle Management **depuis** Application Lifecycle Management.
  - Dans Application Lifecycle Management, sélectionnez le module **Exécution des tests** et assurez-vous que l'onglet **Campagnes de test** est bien sélectionné.
  - Sélectionnez l'onglet **Grille d'exécution**.
  - Sélectionnez le ou les tests ou la campagne de test à exécuter.
    - Pour une campagne de test, cliquez sur **Exécuter la campagne de test**, puis sélectionnez **Sprinter** dans la boîte de dialogue qui s'affiche.
    - Pour un test individuel ou plusieurs tests, cliquez sur la flèche pointant vers le bas en regard du bouton **Exécuter**, puis sélectionnez **Exécuter avec Sprinter**. Si vous poursuivez une exécution précédente effectuée avec Sprinter, cliquez sur **Continuer l'exécution avec Sprinter**.



Lorsque vous ouvrez un test, vous pouvez immédiatement ignorer les étapes suivantes. Toutes les autres étapes sont facultatives en fonction de vos besoins :

- Démarrer votre exécution et effectuer les actions utilisateur de votre test
- Arrêtez votre exécution, puis affichez et analysez les résultats

## 2. Ouvrir un test pour ceux qui n'utilisent pas ALM

Cliquez sur le bouton **Ouvrir**  dans la zone **Configuration de l'exécution**.

Lorsque vous ouvrez un test, vous pouvez immédiatement ignorer les étapes suivantes. Toutes les autres étapes sont facultatives en fonction de vos besoins :

- Démarrer votre exécution et effectuer les actions utilisateur de votre test
- Arrêtez votre exécution, puis affichez et analysez les résultats

## 3. Configurer vos définitions de test

Lorsque vous configurez des définitions de test, vous pouvez afficher et modifier les détails du test, les détails de l'exécution, les paramètres et les étapes.

Pour plus d'informations, voir "[Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution](#)" page 128.

## 4. Configurer le mode Avancé

Avant d'exécuter votre test en Mode Avancé, vous devez configurer le Mode Avancé pour l'application que vous testez. Déterminez si vous devez utiliser le transfert de données, les macros et autres les fonctionnalités avancées fournies par le Mode Avancé. Pour plus d'informations, voir "[Exécution de tests en Mode Avancé](#)" page 98 et "[Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé](#)" page 198.

- **Configurer la mise en miroir.** Utilisez la fonction de mise en miroir pour répliquer vos actions utilisateur sur plusieurs ordinateurs avec des configurations différentes (systèmes d'exploitation, navigateurs, etc.). Pour exécuter un test avec mise en miroir, vous devez configurer tous les ordinateurs que vous prévoyez d'utiliser pour ce test.

Pour plus d'informations, voir "[Comment préparer un test à la mise en miroir](#)" page 259.


**Remarque :** Cette fonction n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

- **Scanneurs.** Utilisez les scanners pour vérifier que divers aspects de votre application se comportent correctement pendant la session d'exécution, par exemple la conformité W3C, les liens rompus, l'orthographe et la localisation. Vous pouvez aussi configurer les paramètres d'un scanner au cours de la session d'exécution. Cependant, pour afficher la barre latérale Scanneurs, vous devez configurer les paramètres d'un ou de plusieurs scanners avant le début de la session d'exécution.


Pour plus d'informations, voir "[Comment rechercher des anomalies potentielles dans votre application](#)" page 240.

**Remarque :** Cette fonction n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

## 5. Démarrer votre exécution et effectuer les actions utilisateur de votre test

Cliquez sur le bouton **Exécuter** . Pour plus d'informations, voir "[Fenêtre principale](#)" page 40.

- Lancez votre application.

 Si vous exécutez votre test en Mode Avancé et que vous n'avez pas configuré Sprinter pour lancer votre application au démarrage de l'exécution, vous devez lancer manuellement votre application.

**Remarque :** Pour que le Mode Avancé fonctionne avec votre application, il est recommandé de configurer Sprinter de façon à lancer l'application au démarrage de l'exécution.

- Si vous exécutez un test à étapes, vous pouvez exécuter directement ces étapes.
- Vous pouvez effectuer les étapes que vous avez importées dans votre test local depuis un fichier externe, tel que décrit à la section "[Onglet Étapes](#)" page 81.

Pour plus d'informations sur l'exécution des étapes de test, voir :

- "[Comment parcourir les étapes](#)" à la page suivante
- "[Comment marquer des étapes](#)" page 104
- "[Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes](#)" page 105
- Si votre test ne comporte aucune étape, vous pouvez lancer l'exécution de votre test et effectuer des actions utilisateur d'exploration. Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test d'exploration dans Sprinter](#)" page 106

#### 6. Détecter et soumettre des anomalies

Sprinter vous permet de soumettre des anomalies à ALM ou à un système de suivi des anomalies. Vous pouvez également enregistrer une anomalie, créer un rappel afin de la soumettre ultérieurement ou inclure une capture d'écran de l'anomalie dans un e-mail.

Pour plus d'informations, voir "[Comment détecter et soumettre une anomalie](#)" page 158.

#### 7. Utiliser le transfert de données dans votre test

**Remarque :** Cette fonction n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Si vous exécutez votre test en Mode Avancé, vous pouvez saisir automatiquement des données dans les formulaires de votre application à l'aide du transfert de données.

Pour plus d'informations, voir "[Comment injecter des données dans votre application ?](#)" page 220.


#### 8. Utiliser la mise en miroir dans votre test

**Remarque :** Cette fonction n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Lorsque vous exécutez un test avec mise en miroir, vous pouvez afficher le statut de tous les ordinateurs de votre test, comparer leurs affichages, puis détecter et résoudre les différences.

Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test avec mise en miroir](#)" page 261.

Pour plus d'informations sur la fonctionnalité de mise en miroir, voir "[Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation](#)" page 252.


9.  Utiliser des scanners dans votre test

**Remarque :** Cette fonction n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Lorsque vous effectuez des analyses au cours d'une session d'exécution, vous pouvez surveiller la progression de chaque scanner dans la fenêtre de progression de l'analyse. À l'issue de chaque analyse, vous pouvez en afficher et traiter les résultats.

Pour plus d'informations, voir :


- "[Fenêtre de progression de l'analyse](#)" page 247
- "[Visionneuse de résultats d'analyse](#)" page 248

10.  Utiliser des macros dans votre test

Si vous exécutez le test en Mode Avancé, vous pouvez automatiser les actions des utilisateurs à l'aide de macros.

Pour plus d'informations, voir "[Comment enregistrer et exécuter des macros ?](#)" page 232.

11. Arrêtez votre exécution, puis affichez et analysez les résultats

Cliquez sur le bouton **Terminer l'exécution** . Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Contrôle d'exécution](#)" page 133.

Vous pouvez maintenant afficher les résultats de votre exécution dans la fenêtre principale. Pour plus d'informations, voir "[Comment consulter les résultats d'exécution](#)" page 182.

## Comment parcourir les étapes

**Remarque :** Cette tâche fait partie d'une tâche de niveau avancé. Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.

Vous pouvez afficher les étapes de votre test dans la barre latérale **Étapes** ou dans le mode **Sous-titres**.

### Barre latérale Étapes (mode par défaut)

La barre latérale **Étapes** affiche toutes les informations sur les étapes et active toutes les fonctionnalités de marquage, modification et ajout de pièces jointes et d'ouverture d'anomalies.


- Cliquez sur le bouton **Développer/Réduire**  pour développer ou réduire une étape. Vous pouvez également cliquer deux fois sur l'en-tête d'une étape pour réduire une étape.

- Par défaut, la zone d'**affichage de l'étape** est définie sur **Développer automatiquement**. Si vous cliquez donc sur l'en-tête d'une étape, celle-ci se développera. Quand l'option Développer automatiquement n'est pas sélectionnée, vous devez cliquer deux fois sur l'en-tête de l'étape pour la développer.
- Lorsque vous démarrez une exécution, la **zone d'affichage des étapes** développe la première étape. Si vous passez d'une exécution à l'autre, la dernière étape que vous avez marquée sera développée.
- Lorsque vous définissez le statut d'une étape sur **Succès**, la **zone d'affichage des étapes** passe automatiquement à l'étape suivante du test.

Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Étapes](#)" page 138.

### Mode Sous-titres

Le mode Sous-titres affiche la description de chaque étape sous forme de sous-titre à l'écran. Et il vous permet de marquer le statut de l'étape et d'ajouter des pièces jointes aux étapes.

- Cliquez sur la barre latérale **Étapes** bouton > **Afficher les sous-titres**  pour afficher les étapes en mode Sous-titres.
- Lorsque vous démarrez une exécution, le sous-titre affiche la première étape. Si vous passez d'une exécution à l'autre, la dernière étape que vous avez marquée s'affichera.
- Lorsque vous définissez le statut d'une étape sur **Succès**, le sous-titre passe automatiquement à l'étape suivante du test.
- Vous pouvez modifier l'apparence des sous-titres, tel que décrit à la section "[Boîte de dialogue Paramètres des sous-titres](#)" page 150.
- Vous pouvez utiliser des touches d'accès rapide pour marquer le statut d'une étape, parcourir des étapes et effectuer d'autres fonctions en mode Sous-titres. Pour plus d'informations, voir "[Volet Paramètres des touches d'accès rapide \(boîte de dialogue Paramètres\)](#)" page 48.

Pour plus d'informations, voir "[Barre d'outils des sous-titres](#)" page 149.

## Comment marquer des étapes

**Remarque :** Cette tâche fait partie d'une tâche de niveau avancé. Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.

Vous pouvez marquer les étapes de votre test à partir des emplacements suivants :

- [Barre d'outils de la barre latérale Étapes](#)
- [Barre d'outils Sous-titres](#)
- [Zone d'affichage des étapes](#)

### Barre d'outils de la barre latérale Étapes

- Sélectionnez au moins une étape de votre test et cliquez sur l'un des boutons de statut 







pour définir leur statut.

- CTRL + clic pour sélectionner plusieurs étapes.
- Cliquez sur une étape puis effectuez MAJ + clic sur une autre étape pour sélectionner une plage d'étapes.
- Vous pouvez également définir le statut de toutes les étapes, y compris de celle en cours, à l'aide des options déroulantes en regard de ces boutons.


Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Étapes](#)" page 138.

### Barre d'outils des sous-titres

- Cliquez sur la barre latérale **Étapes** bouton > **Afficher les sous-titres**  pour afficher les étapes en mode Sous-titres.
- Cliquez sur les boutons **Succès** ou **Échec**   pour marquer l'étape affichée comme ayant le statut Succès ou Échec.
- Cliquez sur le bouton **Statut d'étape**  pour sélectionner un statut dans la liste déroulante.

Pour plus d'informations, voir "[Barre d'outils des sous-titres](#)" page 149.

### Zone d'affichage des étapes

- Vous pouvez cliquer sur le bouton **Statut** (Non exécuté, par défaut)  dans le titre de chaque étape de la zone d'affichage des étapes pour définir le statut de cette étape.
- Si vous sélectionnez plusieurs étapes, vous pouvez cliquer sur le bouton **Statut** dans l'une des étapes sélectionnées pour définir le statut de toutes les étapes sélectionnées.
  - CTRL + clic pour sélectionner plusieurs étapes.
  - MAJ + clic pour sélectionner une plage d'étapes.

Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Étapes](#)" page 138.

## Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes




**Remarque :** Cette tâche fait partie d'une tâche de niveau avancé. Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.

Vous pouvez modifier les résultats réels des étapes, ajouter et supprimer des étapes et y joindre des pièces jointes.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :


1. Modifier le résultat réel d'une étape

Vous pouvez modifier et ajouter une capture d'écran au résultat réel d'une étape à partir des emplacements suivants :


- **La barre d'outils Étapes.** Cliquez sur le bouton **Résultat réel**  pour modifier ou ajouter une capture d'écran aux résultats réels d'une étape. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Résultat réel](#)" page 147.
  - **La barre d'outils Sous-titres.** Cliquez sur le bouton **Résultat réel**  pour modifier ou ajouter une capture d'écran aux résultats réels d'une étape. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Résultat réel](#)" page 147.
  - **L'espace de travail d'annotation.** Dans la barre latérale **Outils**, cliquez sur le bouton  **Espace de travail d'annotation**. En mode Annotation, cliquez sur le bouton **Enregistrer dans le résultat réel** pour ajouter une capture d'écran annotée de votre application aux résultats réels d'une étape. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Outils d'annotation](#)" page 175.
2. Ajouter des pièces jointes à une étape

Cliquez sur la barre latérale **Étapes** > bouton **Pièces jointes**  pour ajouter une pièce jointe à une étape de votre test. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Pièces jointes de l'exécution](#)" page 136.

3. Modifier les détails d'une étape

Cliquez sur la barre latérale **Étapes** > bouton **Modifier l'étape**  pour modifier le nom, la description ou le résultat attendu d'une étape de votre test. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Modifier les étapes](#)" page 146.

4. Ajouter et supprimer des étapes

Cliquez sur la flèche pointant vers le bas en regard de la barre latérale **Étapes** > bouton **Modifier l'étape** , puis sélectionnez **Modifier les étapes**, **Insérer avant**, **Insérer après** ou **Supprimer l'étape** pour modifier, ajouter ou supprimer des étapes dans votre test. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Modifier les étapes](#)" page 146.

## Comment exécuter un test d'exploration dans Sprinter

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Les étapes ci-dessous indiquent comment exécuter un test d'exploration dans Sprinter.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

1. Préparer le test d'exploration
  - Si vous utilisez ALM, lancez un test dans Sprinter, tel que décrit dans "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.
  - Si vous n'utilisez pas ALM, lancez un test dans Sprinter, tel que décrit dans "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.

- Activez le Mode Avancé et sélectionnez une application pour votre test, comme indiqué à l'étape "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.
2. Explorer votre application  
Démarrez votre exécution et effectuez les actions utilisateur de votre test Sprinter capture toutes les actions utilisateur que vous effectuez. Vous pouvez gérer la capture d'actions utilisateur et afficher le statut de votre exécution d'exploration dans la "[Barre latérale Contrôle d'exécution](#)" page 133. Par exemple, vous pouvez interrompre momentanément la capture d'actions utilisateur et la reprendre au moment opportun.  
Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Contrôle d'exécution](#)" page 133.
  3. Vérifier et exporter les actions utilisateur capturées  
À la fin de la session d'exécution, vérifiez les actions utilisateur capturées dans le volet Actions utilisateur du "[Groupe Résultats](#)" page 184. Pour plus d'informations sur l'interface utilisateur, voir "[Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur](#)" page 188.  
Dans ce volet, vous pouvez exporter les actions utilisateur capturées vers :
    - **un nouveau test manuel comportant des étapes (pour les utilisateurs d'ALM).** Dans le nouveau test, chaque action utilisateur est convertie en étape manuelle. Avant d'enregistrer le nouveau test dans Application Lifecycle Management, vous pouvez en modifier les détails, les étapes et toutes les informations définies par l'utilisateur que votre projet Application Lifecycle Management requiert. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Générer un test](#)" page 151.
    - **un nouveau test local comportant des étapes (pour ceux qui n'utilisent pas ALM).** Dans le nouveau test, chaque action utilisateur est convertie en étape. Avant d'enregistrer votre test, vous pouvez en modifier les détails. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Générer un test](#)" page 151.
    - **un fichier de données de test automatisé compatible avec Unified Functional Testing (pour les utilisateurs d'ALM).** Ce fichier XML contient toutes les actions utilisateur et représentations d'objets de test des commandes de votre application que vous avez utilisées au cours de la session d'exécution. Vous pouvez ensuite importer ce fichier dans Unified Functional Testing, où il est converti en test GUI avec un référentiel d'objets local.
    - **un fichier Excel ou CSV.** Ce fichier contient toutes les actions utilisateur que vous avez effectuées au cours de la session d'exécution. Vous pouvez modifier le contenu du fichier puis l'importer dans un test ou composant existant.

## Comment tester des applications mobiles avec HPE Mobile Center

Utilisez l'intégration Sprinter avec HPE Mobile Center pour l'exécution de tests sur des applications mobiles.

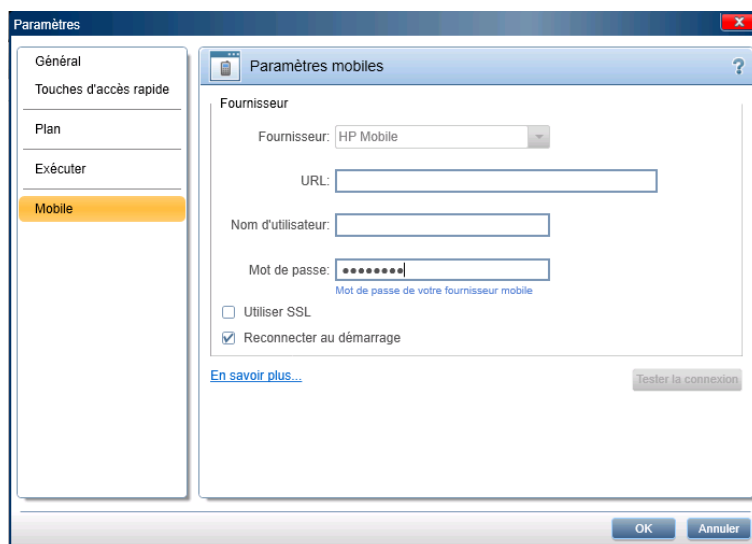
Cette tâche suppose que vous sachiez déjà comment exécuter un test dans Sprinter. Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.

## Conditions préalables

Installez Mobile Center. Pour plus de détails, voir le [site d'aide de Mobile Center](#).

## Connectez-vous à Mobile Center.

1. Cliquez sur **Paramètres**.
2. Sur l'onglet Mobile, entrez l'adresse de votre serveur Mobile Lab et saisissez les détails de connexion.




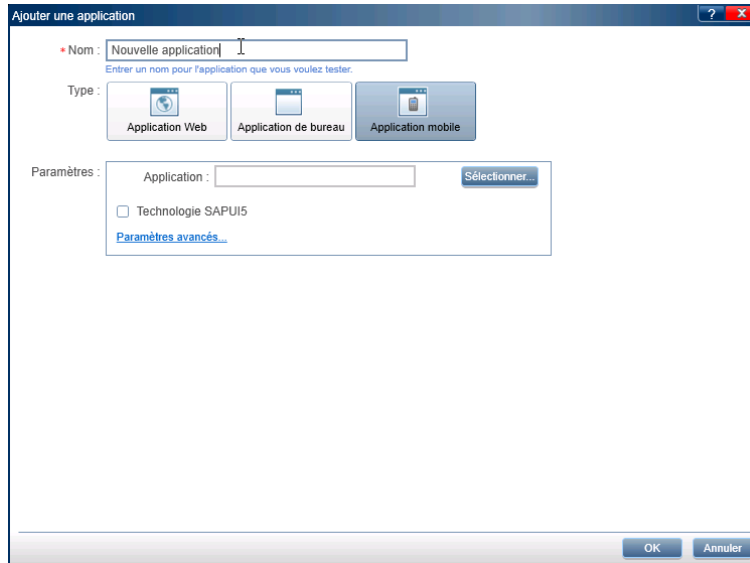
## Exécution de votre test mobile

Vous pouvez exécuter votre test mobile à partir du mode Plan ou du mode Exécution.

### Mode Plan pour les utilisateurs d'ALM

1. En mode Plan, cliquez sur la flèche **Capture des étapes** > **Sélectionner une application**. La boîte de

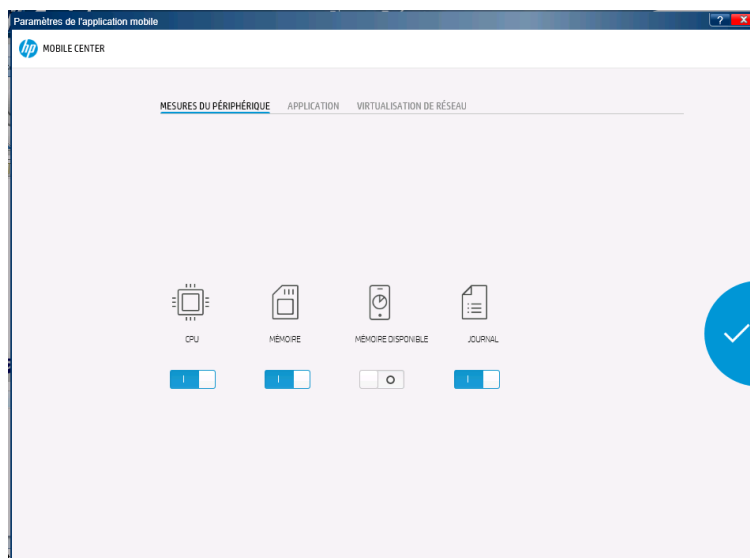
dialogue Sélectionner une application s'affiche. Cliquez sur . La boîte de dialogue Ajouter une application s'affiche.



2. Entrez un nom pour l'application, puis sélectionnez le type **Application mobile**.
3. Cliquez sur le bouton **Sélectionner** et sélectionnez une application à tester. Pour charger une nouvelle application, cliquez sur le bouton “+” et chargez le fichier .apk ou .ipa.

**Remarque :** Pour utiliser la fonctionnalité d'enregistrement et de relecture, assurez-vous de repackager votre application à tester avant le chargement. Pour plus de détails sur la préparation de votre application, voir [Préparation de votre application pour le chargement](#).

4. (Facultatif) Sélectionnez **Technologie SAPUI5** si vous utilisez la technologie SAPUI5 dans les applications mobiles. Sprinter lancera l'application avec l'agent SAP UFT afin d'enregistrer tous les contrôles.
5. Cliquez sur **Paramètres avancés**. La boîte de dialogue Paramètres de l'application mobile s'affiche.



- a. Dans l'onglet **MÉTRIQUES DE L'APPAREIL**, sélectionnez les paramètres de l'appareil que vous voulez que Sprinter collecte.
- b. Dans l'onglet **APPLICATION**, configurez le comportement de l'application entre les exécutions :
  - **Installer.** Réinstallez l'application à chaque exécution du test.
  - **Redémarrer.** Redémarrez l'application à chaque exécution du test.
  - **Désinstaller.** Désinstallez l'application à chaque exécution du test.
- c. Dans l'onglet **NETWORK VIRTUALIZATION**, sélectionnez **Utiliser la virtualisation de réseau** et sélectionnez un profil de réseau.


**Remarque :** Pour plus d'informations sur la création et le déploiement des profils de virtualisation réseau, consultez le manuel *Network Virtualization User Guide*.

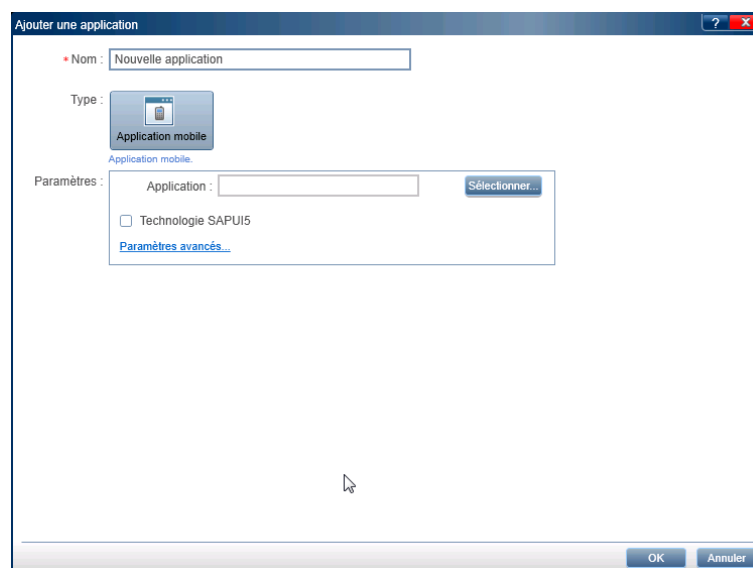
6. De retour dans la fenêtre principale, cliquez sur le bouton **Capture des étapes**. La boîte de dialogue Liste des appareils mobiles s'affiche. Sélectionnez un appareil compatible sur lequel exécuter le test.
7. La fenêtre Mobile RDP s'affiche. Interagissez avec l'appareil mobile en cliquant sur Device Emulator à l'écran.

Les actions sont capturées dans l'étape. Créez une étape pour chaque groupe d'actions.

### Mode Plan pour ceux qui n'utilisent pas ALM

1. En mode Plan, cliquez sur la flèche **Capture des étapes** > **Sélectionner une application**. La boîte de

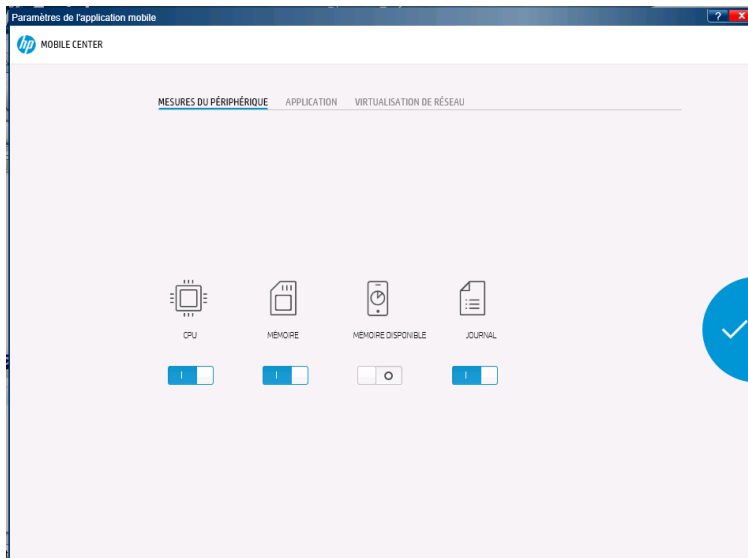
dialogue Sélectionner une application s'affiche. Cliquez sur . La boîte de dialogue Ajouter une application s'affiche.



2. Cliquez sur le bouton **Sélectionner** et sélectionnez une application à tester. Pour charger une nouvelle application, cliquez sur le bouton "+" et chargez le fichier .apk ou .ipa.

**Remarque :** Pour utiliser les fonctions du mode Avancé, assurez-vous de repackager votre application à tester avant le chargement. Pour plus de détails sur la préparation de votre application, voir [Préparation de votre application pour le chargement](#).

- (facultatif) Sélectionnez **Technologie SAPUI5** si vous utilisez la technologie SAPUI5 dans les applications mobiles. Sprinter lancera l'application avec l'agent SAP UFT afin d'enregistrer tous les contrôles.
- Cliquez sur **Paramètres avancés**. La boîte de dialogue Paramètres de l'application mobile s'affiche.



- Dans l'onglet **MÉTRIQUES DE L'APPAREIL**, sélectionnez les paramètres de l'appareil que vous voulez que Sprinter collecte.
- Dans l'onglet **APPLICATION**, configurez le comportement de l'application entre les exécutions :
  - Installer**. Réinstallez l'application à chaque exécution du test.
  - Redémarrer**. Redémarrez l'application à chaque exécution du test.
  - Désinstaller**. Désinstallez l'application à chaque exécution du test.
- Dans l'onglet **NETWORK VIRTUALIZATION**, sélectionnez **Utiliser la virtualisation de réseau** et sélectionnez un profil de réseau.

**Remarque :** Pour plus d'informations sur la création et le déploiement des profils de virtualisation réseau, consultez le manuel *Network Virtualization User Guide*.

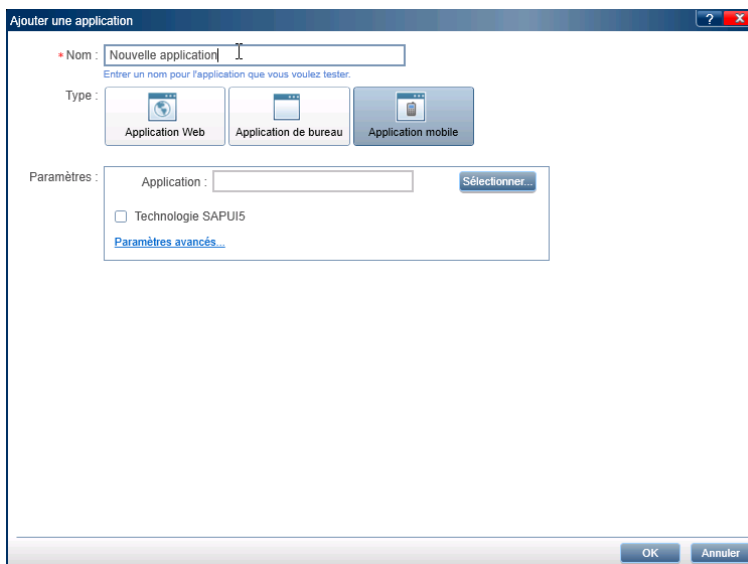
- De retour dans la fenêtre principale, cliquez sur le bouton **Capture des étapes**. La boîte de dialogue Liste des appareils mobiles s'affiche. Sélectionnez un appareil compatible sur lequel exécuter le test.
- La fenêtre Mobile RDP s'affiche. Interagissez avec l'appareil mobile en cliquant sur Device Emulator à l'écran. Dans l'onglet Options, vous pouvez exécuter les commandes de simulation d'événements suivantes :

- Envoyer un SMS
- Simuler un appel entrant
- Changer l'emplacement GPS
- Déplacer votre application à l'arrière-plan
- Effectuer une pression longue, un balayage et un panoramique

Les actions sont capturées dans l'étape. Créez une étape pour chaque groupe d'actions.

### Mode Exécution pour les utilisateurs d'ALM

1. En mode d'exécution, activez **Mode Avancé**.
2. Dans le volet Application, cliquez sur **Ajouter**.
3. Dans la boîte de dialogue Ajouter une application, sélectionnez le type **Application mobile** et le fournisseur **Mobile**.

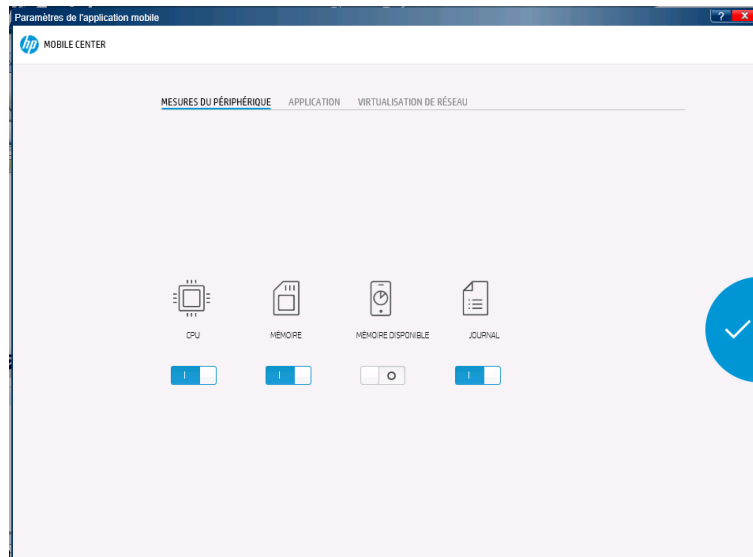


4. Cliquez sur le bouton **Sélectionner** et sélectionnez une application à tester. Pour charger une nouvelle application, cliquez sur le bouton "+" et chargez le fichier .apk ou .ipa.

**Remarque :** Pour utiliser la fonctionnalité d'enregistrement et de relecture, assurez-vous de repackager votre application à tester avant le chargement. Pour plus de détails sur la préparation de votre application, voir [Préparation de votre application pour le chargement](#).

5. (facultatif) Sélectionnez **Technologie SAPUI5** si vous utilisez la technologie SAPUI5 dans les applications mobiles. Sprinter lancera l'application avec l'agent SAP UFT afin d'enregistrer tous les contrôles.
6. Cliquez sur **Paramètres avancés**. La boîte de dialogue Paramètres de l'application mobile s'affiche.





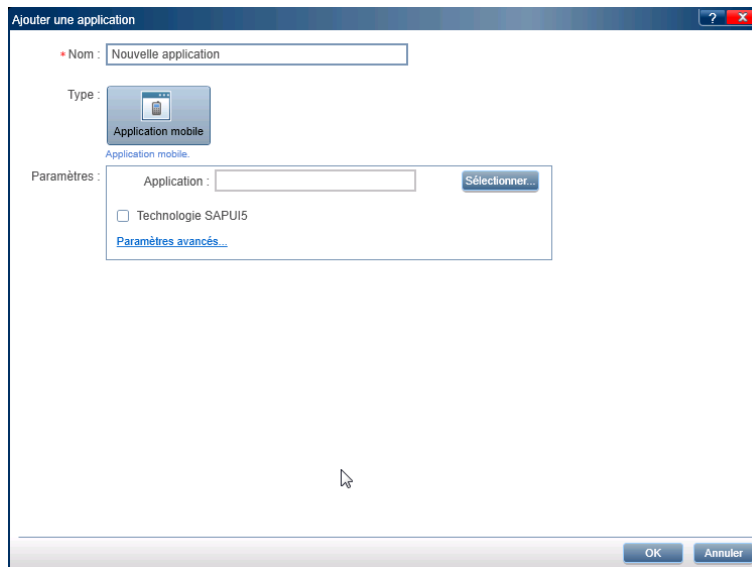
- a. Dans l'onglet **MÉTRIQUES DE L'APPAREIL**, sélectionnez les paramètres de l'appareil que vous voulez que Sprinter collecte.
- b. Dans l'onglet **APPLICATION**, configurez le comportement de l'application entre les exécutions :
  - **Installer.** Réinstallez l'application à chaque exécution du test.
  - **Redémarrer.** Redémarrez l'application à chaque exécution du test.
  - **Désinstaller.** Désinstallez l'application à chaque exécution du test.
- c. Dans l'onglet **NETWORK VIRTUALIZATION**, sélectionnez **Utiliser la virtualisation de réseau** et sélectionnez un profil de réseau.

**Remarque :** Pour plus d'informations sur la création et le déploiement des profils de virtualisation réseau, consultez le manuel *Network Virtualization User Guide*.

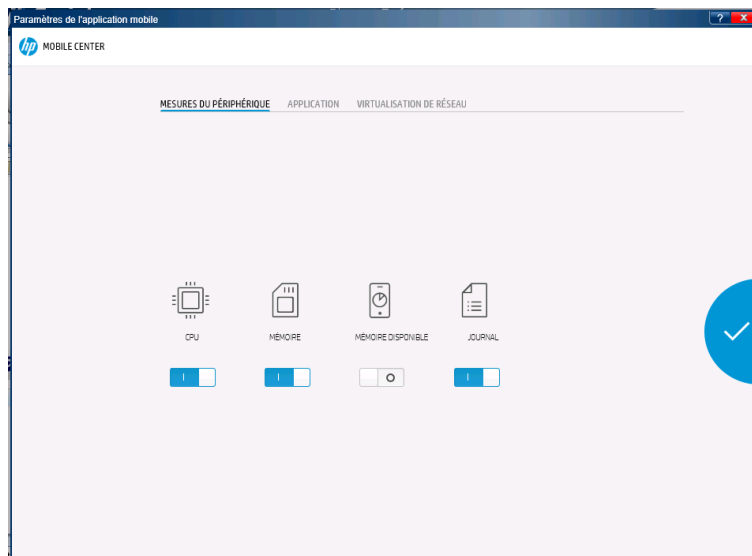
7. De retour dans la fenêtre principale, ouvrez un test pour exécution et cliquez sur le bouton **Exécuter**.
8. La boîte de dialogue Liste des appareils mobiles s'affiche. Sélectionnez un appareil compatible sur lequel exécuter le test.
9. La fenêtre Mobile RDP s'affiche. Suivez les étapes de test en interagissant avec l'appareil mobile à l'écran. Dans l'onglet Options, vous pouvez exécuter les commandes de simulation d'événements suivantes :
  - Envoyer un SMS
  - Simuler un appel entrant
  - Changer l'emplacement GPS
  - Déplacer votre application à l'arrière-plan
  - Effectuer une pression longue, un balayage et un panoramique

## Mode Exécution pour ceux qui n'utilisent pas ALM

1. En mode d'exécution, activez **Mode Avancé**.
2. Dans le volet Application, cliquez sur **Ajouter**. La boîte de dialogue Ajouter une application s'affiche.



3. Cliquez sur le bouton **Sélectionner** et sélectionnez une application à tester. Pour charger une nouvelle application, cliquez sur le bouton "+" et chargez le fichier .apk ou .ipa.
4. (facultatif) Sélectionnez **Technologie SAPUI5** si vous utilisez la technologie SAPUI5 dans les applications mobiles. Sprinter lancera l'application avec l'agent SAP UFT afin d'enregistrer tous les contrôles.
5. Cliquez sur **Paramètres avancés**. La boîte de dialogue Paramètres de l'application mobile s'affiche.






- a. Dans l'onglet **MÉTRIQUES DE L'APPAREIL**, sélectionnez les paramètres de l'appareil que vous voulez que Sprinter collecte.
- b. Dans l'onglet **APPLICATION**, configurez le comportement de l'application entre les exécutions :
  - **Installer**. Réinstallez l'application à chaque exécution du test.
  - **Redémarrer**. Redémarrez l'application à chaque exécution du test.
  - **Désinstaller**. Désinstallez l'application à chaque exécution du test.
- c. Dans l'onglet **NETWORK VIRTUALIZATION**, sélectionnez **Utiliser la virtualisation de réseau** et sélectionnez un profil de réseau.

**Remarque :** Pour plus d'informations sur la création et le déploiement des profils de virtualisation réseau, consultez le manuel *Network Virtualization User Guide*.

6. De retour dans la fenêtre principale, ouvrez un test pour exécution et cliquez sur le bouton **Exécuter**.
7. La boîte de dialogue Liste des appareils mobiles s'affiche. Sélectionnez un appareil compatible sur lequel exécuter le test.
8. La fenêtre Mobile RDP s'affiche. Suivez les étapes de test en interagissant avec l'appareil mobile à l'écran. Dans l'onglet Options, vous pouvez exécuter les commandes de simulation d'événements suivantes :
  - Envoyer un SMS
  - Simuler un appel entrant
  - Changer l'emplacement GPS
  - Déplacer votre application à l'arrière-plan
  - Effectuer une pression longue, un balayage et un panoramique

## Éléments à retenir lorsque vous utilisez la liste Exécutions de test

- Utilisateurs d'ALM : la liste **Exécutions de test** contient la liste de tous les tests que vous pouvez inclure dans votre prochaine exécution. Toutes les modifications apportées à la liste **Exécutions de test** n'affectent pas le module **Exécution des tests** d'Application Lifecycle Management.
- Lorsque vous cliquez sur le bouton **Exécuter**, seuls les tests **actifs** de la liste **Exécutions de test** sont exécutés. Pour plus de détails sur l'**activation** et la **désactivation** des tests, voir la description des options du **menu contextuel (clic droit)** dans la section "[Zone Configuration de l'exécution](#)" à la [page suivante](#). Les tests désactivés s'affichent comme étant désactivés (grisés) dans la liste **Exécutions de test**.
- Après l'exécution d'un test, celui-ci est **désactivé** dans la liste **Exécutions de test**. Pour exécuter le test à nouveau, vous pouvez utiliser les **options du menu contextuel (clic droit)** pour :
  - Activer le test. L'exécution en cours se poursuivra lors de la prochaine exécution de test.

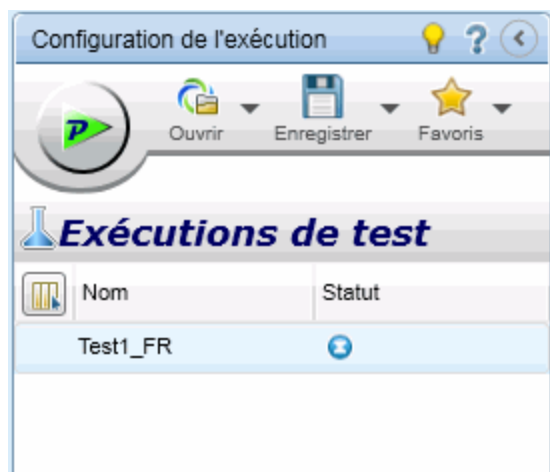
- Ajouter une nouvelle exécution pour le test.
- Remplacer l'exécution en cours par une nouvelle exécution.
- Vous pouvez indiquer les colonnes à afficher dans la liste **Exécutions de test** et ajouter des colonnes à l'affichage, en cliquant sur le bouton Sélectionner des colonnes  ou en cliquant avec le bouton droit sur les en-têtes de colonne. Vous pouvez aussi redimensionner des colonnes et les faire glisser pour modifier l'ordre dans lequel elles s'affichent.
- Utilisateurs d'ALM : un symbole d'avertissement  en regard d'un test indique un problème avec les définitions de ce test. Lorsque vous sélectionnez le test, le symbole d'avertissement s'affiche également en regard du nœud qui est à l'origine de l'avertissement. Sélectionnez le nœud et vérifiez les définitions affichées pour tous les messages d'avertissement. Pour plus d'informations, voir "[Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution](#)" page 128
- Utilisateurs d'ALM : un symbole de verrou  en regard d'un test indique que le test est actuellement verrouillé. Ceci se produit quand l'exécution ou le test est verrouillé dans Application Lifecycle Management.
- Pour obtenir une description complète de toutes les fonctionnalités de la liste **Exécutions de test**, voir "[Zone Configuration de l'exécution](#)" ci-dessous.

## Zone Configuration de l'exécution

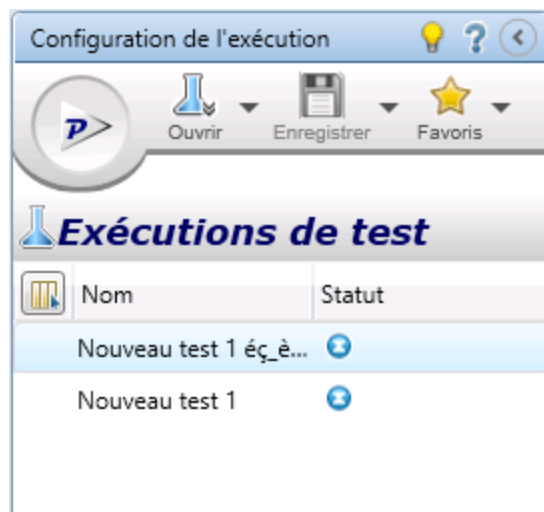
Cette zone vous permet d'ouvrir des tests et de sélectionner les tests à inclure à votre exécution. Vous pouvez définir les détails du test et afficher les résultats du test précédent. Vous pouvez également configurer le Mode Avancé pour votre exécution.

L'image suivante illustre la zone Configuration de l'exécution.

Pour les utilisateurs d'ALM :



Pour ceux qui n'utilisent pas ALM :





<b>Accès</b>	Passez en mode <b>Exécution</b> . La zone <b>Configuration de l'exécution</b> figure dans le volet de gauche.
<b>Tâches connexes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">" Comment exécuter un test manuel dans Sprinter " page 100</a></li> <li>• <a href="#">" Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé " page 198</a></li> <li>• <a href="#">" Comment préparer un test à la mise en miroir " page 259</a></li> <li>• <a href="#">" Comment consulter les résultats d'exécution " page 182</a></li> </ul>
<b>Informations importantes pour les utilisateurs d'ALM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La liste <b>Exécutions de test</b> contient la liste de tous les tests que vous pouvez inclure dans votre prochaine exécution. Les modifications apportées à la liste <b>Exécutions de test</b> ne se reflètent pas dans Application Lifecycle Management ni dans le module Exécution des tests d'Application Lifecycle Management.</li> <li>• Les tests compris dans la liste <b>Exécutions de test</b> correspondent aux <b>instances</b> d'une <b>configuration</b> dans Application Lifecycle Management. Ces instances sont appelées <b>tests</b> dans l'ensemble du produit et dans ce guide.</li> </ul>
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Éléments à retenir lorsque vous utilisez la liste Exécutions de test " page 115</a>



Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Exécuter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exécute tous les tests <b>activés</b> dans la liste <b>Exécutions de test</b>.</li> <li>• Pour plus de détails sur l'activation et la désactivation de tests, consultez ci-dessous la description des <b>options du menu contextuel (clic droit)</b> pour la liste <b>Exécutions de test</b>.</li> </ul>


, suite

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Exécuter en</b> Mode Avancé pour autoriser le transfert de données, la mise en miroir, les scanneurs et les macros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exécute tous les tests <b>activés</b> dans la liste <b>Exécutions de test</b>.</li> <li>• Pour plus de détails sur l'activation et la désactivation de tests, consultez ci-dessous la description des <b>options du menu contextuel (clic droit)</b> pour la liste <b>Exécutions de test</b>.</li> </ul>
 <p>(pour ceux qui n'utilisent pas ALM)</p>	<p><b>Ouvrir un test.</b> Ajoute un test à la liste <b>Exécutions de test</b>.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ouvrir un test.</b> Ajoute un test à la liste <b>Exécutions de test</b>. Si la liste <b>Exécutions de test</b> contient des tests, cette option supprime les tests en cours de la liste et les remplace par votre sélection. Si vos tests ne sont pas enregistrés, un message vous invite à les enregistrer.</li> <li>• <b>Ajouter un test.</b> Ajoute un test à la liste <b>Exécutions de test</b>. L'option <b>Ajouter</b> ajoute votre sélection à la fin de la liste <b>Exécutions de test</b>.</li> </ul>
 <p>(pour les utilisateurs d'ALM)</p>	<p>Ajoute un test à la liste <b>Exécutions de test</b>.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ouvrir un test HP ALM.</b> (Par défaut) Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Ouvrir</a>" <a href="#">page 127</a>.</li> </ul> <p>Si la liste <b>Exécutions de test</b> contient des tests, l'option <b>Ouvrir</b> supprime les tests en cours de la liste et les remplace par votre sélection. Si vos tests ne sont pas enregistrés, un message vous invite à les enregistrer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ajouter un test HP ALM.</b> Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Ouvrir</a>" <a href="#">page 127</a>. Les tests que vous sélectionnez sont ajoutés à la fin de la liste <b>Exécutions de test</b>. L'option <b>Ajouter</b> ajoute votre sélection à la fin de la liste <b>Exécutions de test</b>.</li> </ul>

, suite



Élément de l'interface	Description
	<p>Enregistre les tests sélectionnés dans la liste <b>Exécutions de test</b>.</p> <p><b>Raccourci</b> :Ctrl+S</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Enregistrer</b>. Enregistre les définitions d'exécution des tests sélectionnés.</li><li>• <b>Enregistrer tout</b>. Enregistre les définitions de l'exécution pour tous les tests de la liste <b>Exécutions de test</b>.</li></ul> <p><b>Remarque</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pour ceux qui n'utilisent pas ALM : lors de l'enregistrement d'un test, Sprinter crée un dossier dans le même dossier que votre test, qui contient toutes les informations sur l'exécution de votre test. Le nom du dossier suit le format <b>&lt;nom_test_Exécutions&gt;</b>.</li></ul> <p>Utilisateurs d'ALM : les tests Application Lifecycle Management sont automatiquement enregistrés dans Application Lifecycle Management tout au long de l'exécution du test. Si votre connexion à Application Lifecycle Management est interrompue pendant une exécution, un astérisque sera affiché à côté du nom du test afin d'indiquer que certaines modifications n'ont pas été enregistrées. Vous devez tout d'abord vous reconnecter à Application Lifecycle Management dans la "<a href="#">Boîte de dialogue Connexion à Application Lifecycle Management</a>" <a href="#">page 43</a>, puis cliquer sur le bouton <b>Enregistrer</b> pour enregistrer manuellement les résultats de l'exécution dans Application Lifecycle Management.</p>
	<p>Vous permet d'enregistrer la liste des tests en cours comme favori et de charger une liste de tests enregistrée dans la liste <b>Exécutions de test</b>.</p> <p>Pour plus d'informations sur la façon dont Sprinter gère la liste des favoris, voir "<a href="#">Gestion des informations utilisateur</a>" <a href="#">page 33</a>.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ajouter aux favoris</b>. Enregistre la liste <b>Exécutions de test</b> comme favori dans la liste <b>Favoris</b>.</li><li>• <b>Gérer les favoris</b>. Permet de modifier l'ordre de votre liste de favoris et de supprimer des favoris de la liste. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Gérer les favoris</a>" <a href="#">page 124</a>.</li></ul>

, suite

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Sélectionner les colonnes.</b> Permet de sélectionner les colonnes à afficher dans la liste <b>Exécutions de test</b>. Par exemple pour ajouter la colonne du nom de l'exécution à l'affichage, sélectionnez <b>Exécuter</b>.</p> <p>Vous pouvez également sélectionner des colonnes en cliquant droit sur les en-têtes de colonne.</p>










, suite

Élément de l'interface	Description
<b>Nom</b>	<p>Liste des tests disponibles à inclure dans la prochaine exécution.</p> <p>Utilisateurs d'ALM : les tests compris dans la liste <b>Exécutions de test</b> correspondent aux <b>instances</b> d'une <b>configuration</b> dans Application Lifecycle Management. Ces instances sont appelées <b>tests</b> dans l'ensemble du produit et dans ce guide.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lorsque vous cliquez sur le bouton <b>Exécuter</b>, seuls les tests actifs de la liste <b>Exécutions de test</b> sont exécutés. Pour plus de détails sur l'<b>activation</b> et la <b>désactivation</b> des tests, voir la description des options du <b>menu contextuel (clic droit)</b> décrites ci-dessous. Les tests désactivés s'affichent comme étant désactivés (grisés) dans la liste <b>Exécutions de test</b>.</li><li>• Cliquez avec le bouton droit sur un test de la liste <b>Exécutions de test</b> pour afficher les options du menu contextuel (clic droit) décrites ci-dessous.</li><li>• Pour chaque test de la liste, vous pouvez définir son état en cliquant dans la colonne <b>Statut</b> et en sélectionnant une valeur dans la liste déroulante.</li><li>• Quand vous sélectionnez un test dans la liste <b>Exécutions de test</b>, le volet des détails affiche les groupes pour ce test. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution</a>" page 128 et "<a href="#">Groupe Résultats</a>" page 184.</li><li>• L'astérisque ajouté à côté d'un nom de test indique que ce test contient des modifications qui n'ont pas été enregistrées.</li><li>• Utilisateurs d'ALM : un symbole d'avertissement  en regard d'un test indique un problème avec les définitions de ce test. Lorsque vous sélectionnez le test, le symbole d'avertissement s'affiche également en regard du nœud qui est à l'origine de l'avertissement. Sélectionnez le nœud et vérifiez les définitions affichées pour tous les messages d'avertissement. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution</a>" page 128.</li><li>• Utilisateurs d'ALM : un symbole de verrouillage  en regard d'un test indique que le test est actuellement verrouillé. Ceci se produit lorsque vous chargez une précédente exécution d'un test et que cette exécution est également en cours de modification dans Application Lifecycle Management.</li><li>• Les colonnes <b>Nom</b> et <b>Statut</b> s'affichent par défaut. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur les en-têtes de colonne de la liste <b>Exécutions de test</b> pour ajouter et sélectionner les colonnes affichées et faire glisser les</li></ul>

, suite

Élément de l'interface	Description
	séparateurs de colonne afin d'ajuster la largeur des colonnes. Vous pouvez également faire glisser des colonnes pour modifier l'ordre dans lequel elles s'affichent.
<b>&lt;Options du menu contextuel (clic droit)</b> >	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Déplacer vers le haut.</b> Déplace le test sélectionné vers le haut de la liste <b>Exécutions de test</b>.</li><li>• <b>Déplacer vers le bas.</b> Déplace le test sélectionné vers le bas de la liste <b>Exécutions de test</b>.</li><li>• <b>Supprimer.</b> Supprime les tests sélectionnés de la liste <b>Exécutions de test</b>.</li><li>• <b>Activer/désactiver le test.</b> Inclut ou supprime les tests sélectionnés dans la prochaine session d'exécution. Les tests désactivés s'affichent comme étant désactivés (grisés) dans la liste <b>Exécutions de test</b>.</li><li>• <b>Exécuter ce test uniquement.</b> Lance une exécution avec le test sélectionné uniquement.</li><li>• <b>Remplacer la nouvelle exécution.</b> Supprime le test sélectionné de la liste <b>Exécutions de test</b>, le remplace par une nouvelle copie et enregistre tous les résultats de l'exécution. (cela peut être utile si un test de la liste <b>Exécutions de test</b> a échoué et que vous voulez le réexécuter).</li><li>• <b>Ajouter une nouvelle exécution.</b> Ajoute une nouvelle exécution des tests sélectionnés à la liste <b>Exécutions de test</b>.</li><li>• <b>Afficher toutes les exécutions.</b> Ouvre la boîte de dialogue " <a href="#">Test &lt;'Nom du test'&gt;: Toutes les exécutions</a> " page 124.</li></ul>

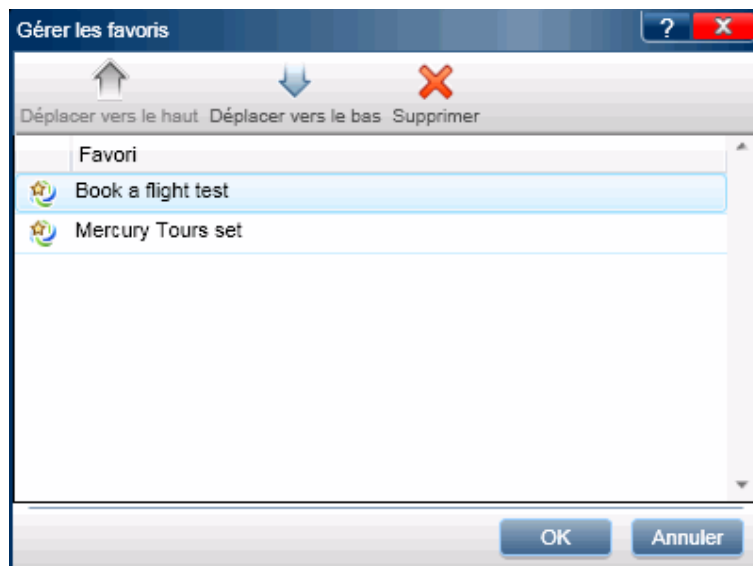
, suite

Élément de l'interface	Description
<p><b>Statut</b></p>	<p>Les valeurs du statut incluent les valeurs système par défaut suivantes, ainsi les des valeurs de statut définies par l'utilisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Succès.</b> Le test a réussi.</li> <li>•  <b>Échec.</b> Le test a échoué.</li> <li>•  <b>Bloqué.</b> Le test est bloqué.</li> <li>•  <b>Non terminé.</b> Le test s'est arrêté au milieu de l'exécution.</li> <li>•  <b>Non exécuté.</b> (Sélection par défaut) Le test n'a pas encore été exécuté.</li> <li>•  <b>N/A.</b> Le statut actuel n'est pas applicable.</li> </ul> <p>Les colonnes <b>Nom</b> et <b>Statut</b> s'affichent par défaut. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur les en-têtes de colonne de la liste <b>Exécutions de test</b> pour ajouter et sélectionner les colonnes affichées et faire glisser les séparateurs de colonne afin d'ajuster la largeur des colonnes. Vous pouvez également faire glisser des colonnes pour modifier l'ordre dans lequel elles s'affichent.</p>
<p><b>Nom du test (pour les utilisateurs d'ALM)</b></p>	<p>(Non affiché par défaut) Le nom du test tel qu'il apparaît dans le <b>Plan de tests</b> d'Application Lifecycle Management.</p> <p>Cliquez avec le bouton droit sur les en-têtes de colonne de la liste <b>Exécutions de test</b> pour sélectionner les colonnes à afficher.</p>
<p><b>Nom de la campagne de test (pour les utilisateurs d'ALM)</b></p>	<p>(Non affiché par défaut) Nom de la campagne de test qui contient le test, tel qu'il apparaît dans <b>Exécution des tests</b> de Application Lifecycle Management.</p> <p>Cliquez avec le bouton droit sur les en-têtes de colonne de la liste <b>Exécutions de test</b> pour sélectionner les colonnes à afficher.</p>
<p><b>Exécuter</b></p>	<p>(Non affiché par défaut) Nom de l'exécution.</p> <p>Cliquez avec le bouton droit sur les en-têtes de colonne de la liste <b>Exécutions de test</b> pour sélectionner les colonnes à afficher.</p>
	<p>Vous permet de configurer et d'activer le Mode Avancé pour vos tests. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Groupe Mode Avancé</a>" page 199.</p>

## Boîte de dialogue Gérer les favoris

Cette boîte de dialogue vous permet de modifier l'ordre de vos favoris dans la liste des favoris et de les supprimer de cette liste.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Gérer les favoris.



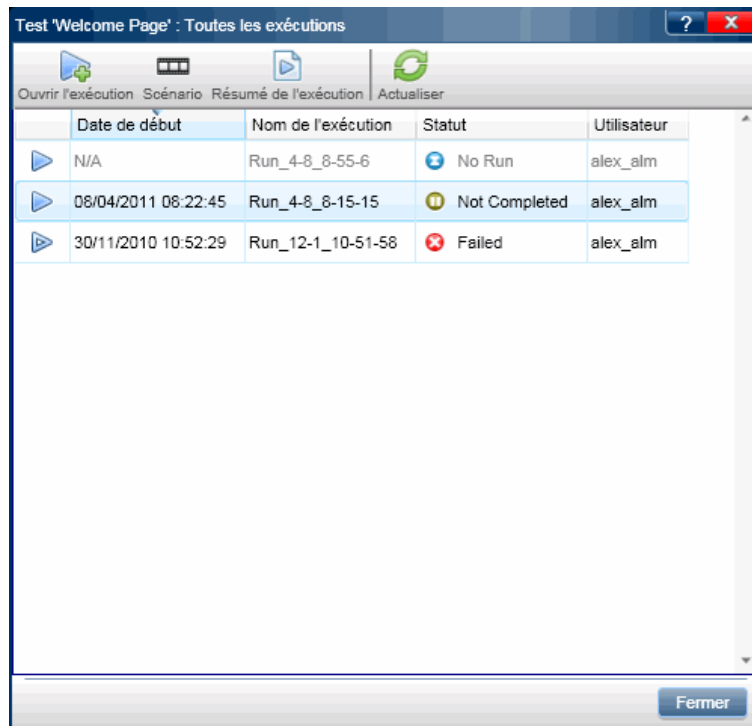
<b>Accès</b>	Dans la zone <b>Configuration de l'exécution</b> , sélectionnez <b>Favoris &gt; Gérer les favoris</b> .
--------------	---

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

## Test <'Nom du test'>: Toutes les exécutions




Cette boîte de dialogue vous permet d'afficher les résultats de la précédente exécution. Vous pouvez charger une exécution précédente dans la liste **Exécutions de test**, afficher les résultats d'exécution dans le scénario, ainsi qu'un récapitulatif des résultats d'exécution.


L'image suivante illustre la boîte de dialogue Test <'Nom du test'> : Toutes les exécutions.



<b>Accès</b>	Dans la liste <b>Exécutions de test</b> , cliquez avec le bouton droit sur un test et sélectionnez <b>Afficher toutes les exécutions</b> .
<b>Tâches connexes</b>	" <a href="#">Comment consulter les résultats d'exécution</a> " page 182
<b>Informations importantes</b>	L'exécution en cours dans la liste <b>Exécutions de test</b> s'affiche toujours au début de la liste de Toutes les exécutions, mais elle est désactivée.

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
 Ouvrir l'exécution	Ajoute l'exécution sélectionnée à la liste <b>Exécutions de test</b> .
 Scénario	Ouvre la " <a href="#">Fenêtre du scénario</a> " page 191 pour l'exécution sélectionnée.
 Récapitulatif de l'exécution	Affiche le récapitulatif d'exécution de l'exécution sélectionnée.

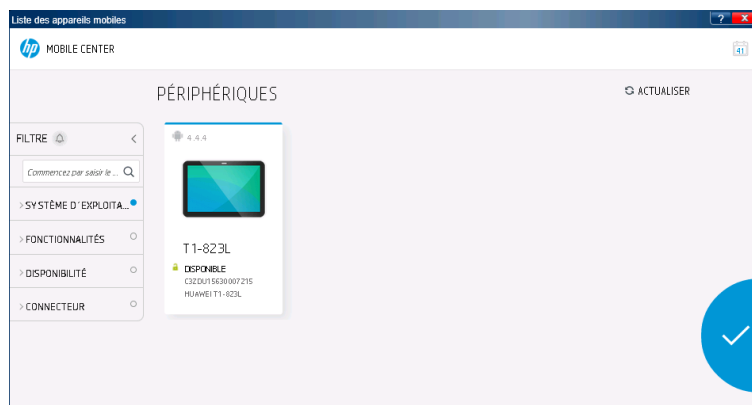
Élément de l'interface	Description
	Actualise la liste des exécutions à partir du système de fichiers Application Lifecycle Management.
<b>&lt;Liste des exécutions&gt;</b>	Liste des exécutions du test. La liste des exécutions affiche les colonnes suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b> Icône Exécuter.</b> Cette icône est bleue pour les exécutions qui ont été effectuées avec Sprinter et verte pour celles réalisées avec l'exécuteur manuel d'Application Lifecycle Management.</li> <li>• <b> Date de début.</b> Date et heure auxquelles l'exécution du test débute.</li> <li>• <b> Nom de l'exécution.</b> Nom que vous avez attribué à l'exécution dans le volet Paramètres généraux.</li> <li>• <b> Statut.</b> Statut actuel du test.</li> <li>• <b> Utilisateur.</b> Utilisateur qui a exécuté le test.</li> </ul>


## Boîte de dialogue Liste des appareils mobiles

Ce volet vous permet de sélectionner des appareils de test mobiles depuis votre fournisseur de cloud.

 Les paramètres mobiles sont pertinents uniquement pour les tests exécutés en Mode Avancé.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Liste des appareils mobiles.



<b>Accès</b>	Exécutez le test en  mode Avancé avec une application mobile.
<b>Voir également</b>	" Volet Paramètres mobiles (boîte de dialogue Paramètres) " page 54

<b>Informations importantes pour les utilisateurs d'ALM</b>	Vous pouvez sélectionner jusqu'à trois appareils.
---	---

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

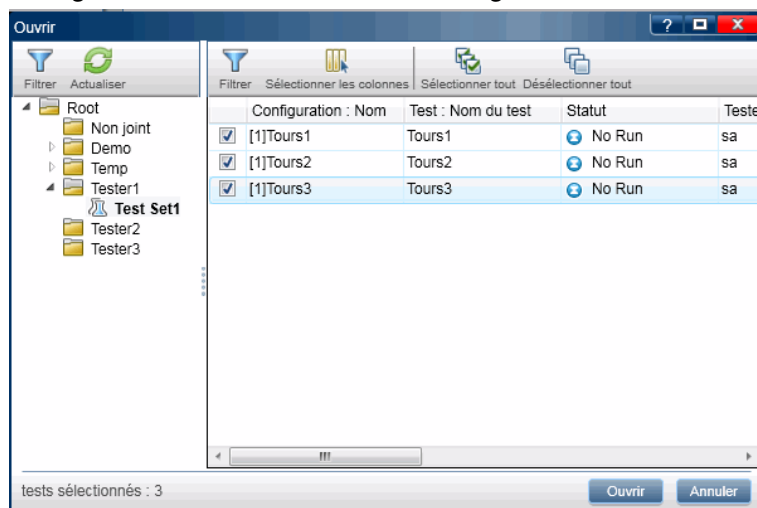
Élément de l'interface	Description
<b>Filtre</b>	Saisissez le nom d'un appareil pour ne filtrer que celui-ci.
<b>SE</b>	Filtrez selon le système d'exploitation installé sur l'appareil mobile.
<b>Fonctionnalités</b>	Filtrez selon les fonctionnalités de l'appareil mobile : <ul style="list-style-type: none"><li>• Physique ou émulateur</li><li>• Téléphone ou tablette</li></ul>
<b>Disponibilité</b>	Filtrez selon la disponibilité de l'appareil mobile.
<b>Connecteur</b>	Filtrez selon le connecteur à utiliser lors de la sélection d'un appareil mobile.

## Boîte de dialogue Ouvrir

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.







Cette boîte de dialogue vous permet d'ouvrir un test depuis Application Lifecycle Management (à partir du module Exécution des tests Application Lifecycle Management). Vous pouvez filtrer les tests affichés afin de faciliter la sélection des tests.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Ouvrir.



<b>Accès</b>	Dans la zone <b>Configuration de l'exécution</b> , sélectionnez <b>Ouvrir</b> > <b>Ouvrir un test</b> Application Lifecycle Management ou <b>Ajouter un test</b> Application Lifecycle Management.
--------------	--

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits de gauche à droite (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
	<b>Filtrer des dossiers.</b> Ouvre la boîte de dialogue Filtrer qui permet de filtrer la liste des dossiers affichés. Pour plus d'informations, cliquez sur <b>Aide</b> dans la boîte de dialogue Filtrer.
	Recharge les données depuis le projet ALM.
	<b>Filtrer des tests.</b> Ouvre la boîte de dialogue Filtrer qui permet de filtrer les tests affichés.
	Ouvre la boîte de dialogue Sélectionner les colonnes d'Application Lifecycle Management qui permet de choisir les colonnes à afficher. Pour plus d'informations, cliquez sur <b>Aide</b> dans la boîte de dialogue Sélectionner les colonnes.
	Sélectionne tous les tests en cours affichés dans la liste.
	Désélectionne tous les tests en cours affichés dans la liste.
<Arborescence de la campagne de test>	Située sur le côté gauche de la boîte de dialogue. Affiche vos campagnes de test de façon hiérarchique. Une campagne de test contient un sous-ensemble des tests de votre projet.  <b>Remarque :</b> Vous ne pouvez pas déplacer des éléments d'un dossier.
<Liste des tests>	Située sur le côté droit de la boîte de dialogue. Liste des tests de la campagne de test sélectionnée dans l'arborescence de campagne de test. Activez les cases à cocher en regard des tests que vous voulez ouvrir dans Sprinter.

## Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution

Le groupe **Définitions** de la zone Configuration de l'exécution se trouve sur le côté gauche de la fenêtre principale.



Ce groupe inclut les volets suivants :

- " Volet Paramètres généraux (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution) " ci-dessous
- " Volet Étapes (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution) " à la page suivante
- " Volet Paramètres (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution) " page 132

Le nombre qui apparaît entre parenthèses dans les nœuds **Étapes** et **Paramètres** indiquent le nombre d'étapes et de paramètres pour le test sélectionné.

## Volet Paramètres généraux (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution)

Ce volet affiche les détails de votre test et vous permet de les modifier.

L'image suivante illustre le volet Paramètres généraux.

Pour ceux qui n'utilisent pas ALM :

The screenshot shows a 'General Settings' dialog box with the following fields:

- Test name: New Test
- Location: C:\Users\afel\AppData\Local\Temp\Sprinter\New Test
- Owner:
- \* Run name:  (with a blue link 'Enter a name for the run.' below it)
- Tester name:
- Description:

Pour les utilisateurs d'ALM :

## Paramètres généraux

Instance de test : Select Arilines

Nom du test : Select Arilines

Campagne de test : Root\Mercury Tours Web Site\Sanity\Select Airlines Sanity

Propriétaire : alex\_alm

\* Nom de l'exécution :

Description :

Pièces jointes : Aucune pièce jointe

<b>Accès</b>	Dans la fenêtre principale, sélectionnez un test dans la liste <b>Exécutions de test</b> puis sélectionnez le nœud <b>Définitions &gt; Paramètres généraux</b> .
<b>Tâches connexes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">" Comment exécuter un test manuel dans Sprinter " page 100</a></li><li>• <a href="#">" Comment exécuter un test d'exploration dans Sprinter " page 106</a></li></ul>
<b>Informations importantes pour les utilisateurs d'ALM</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si votre test Application Lifecycle Management intègre des champs définis par l'utilisateur pouvant être modifiés, ils s'affichent et peuvent être modifiés dans le volet Paramètres généraux.</li><li>• Les paramètres des tests Application Lifecycle Management sont définis dans Application Lifecycle Management et sont en lecture seule dans le volet Paramètres généraux.</li></ul>

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur pouvant être modifiés sont disponibles dans le volet lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

Utilisateurs d'ALM : si Application Lifecycle Intelligence (ALI) est activé pour votre projet ALM, le volet Paramètres généraux comporte un champ supplémentaire, **Compilation de test**. Ce menu déroulant vous permet de sélectionner une version spécifique (ID de version) sur laquelle exécuter votre test.

## Volet Étapes (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution)

Ce volet affiche les étapes de votre test.

Pour les utilisateurs d'ALM : Pour les tests de processus métier, il affiche la hiérarchie, notamment les composants, les étapes, les groupes, les flux et les itérations.

Il permet également d'importer des étapes vers un test depuis un fichier externe.

L'image suivante illustre l'onglet Étapes d'un test.

N°	Statut	Nom	Description	Résultat attendu	Capture d'écran (Attendu)
1	+	Étape 1	Enter 'jo' in the '_username' edit field.		
2	+	Étape 2	Enter the encrypted password in the '_password' edit field.		
3	+	Étape 3	Click the "Login" button		
4	+	Étape 4	Click the "Money Transfer" link		
5	+	Étape 5	Select the "Money Marget[543877] \$84.00 item from the "fromAccount" combo box.		
6	+	Étape 6	Select the "Checking [843875] \$1,757.00" item from the "toAccount" combo box		
7	+	Étape 7	Click the "Next" button.		

Pour les utilisateurs d'ALM : L'image suivante illustre l'onglet Étapes d'un test de processus métier.

### Étapes

Nom	Description :	Résultat attendu	Résultat ré
Update order	Order updating		
Login and Initialize Applicati	Login and Initialize Application Flow		
Login	<p><b>Summary</b>                      Checks whether the Flight Reservation window or the Login dialog box is currently displayed. If not, it invokes an instance of the application and logs in.</p> <p><b>Pre-Condition</b>                      1. The Flight Reservation window is displayed OR                      2. The Login dialog box is displayed OR                      3. Neither is displayed (the application is not running).</p> <p>The main condition is that if the application is running, then it should be in a state where the Flight Reservation window is displayed and no child dialog exists (that is, the application is not in the middle of looking up a flight, faxing or previewing a fax).</p> <p><b>Post-Condition</b>                      The Flight Reservation</p>		

<b>Accès</b>	Dans la fenêtre principale, sélectionnez un test dans la liste <b>Exécutions de test</b> puis sélectionnez le nœud <b>Définitions &gt; Étapes</b> .
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous pouvez redimensionner la fenêtre Sprinter et les colonnes à l'écran pour afficher toutes les informations.</li> <li>• Vous pouvez développer les images des miniatures dans vos étapes en cliquant deux fois sur l'image ou en sélectionnant le bouton <b>Vue développée</b> dans la barre d'outils.</li> <li>• Cliquez avec le bouton droit sur la zone d'en-tête de colonne pour sélectionner les colonnes à afficher.</li> <li>• Les valeurs <b>Nom</b>, <b>Description</b> et <b>Résultat attendu</b> peuvent être modifiées dans la "<b>Barre latérale Étapes</b>" pendant l'exécution du test (description à la page 138).</li> <li>• Utilisateurs d'ALM : les paramètres des étapes sont représentés par la &lt;valeur réelle &gt;. S'il n'existe aucune valeur réelle, le paramètre s'affiche en tant que &lt;&lt;&lt;nom de paramètre&gt;&gt;&gt;.</li> <li>• Utilisateurs d'ALM : vous ne pouvez pas <b>Exporter</b>, <b>Imprimer</b> ou envoyer par <b>E-mail</b> les étapes d'un test de processus métier.</li> </ul>

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans le volet.

## Volet Paramètres (Groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution)

Ce volet s'affiche et vous permet de modifier les valeurs réelles des paramètres utilisés dans votre test.

Pour les utilisateurs d'ALM : Pour les tests de processus métier, ce volet n'affiche que les paramètres d'entrée.

L'image suivante illustre le volet Paramètres.

### Paramètres

Nom	Valeur réelle	Valeur par défaut	Description	Test
mercury tours url	<input type="text"/>			Connect
password	<input type="text"/>			Sign-On
user name	<input type="text"/>			Sign-On
expected property values	<input type="text"/>			HTML Tag
properties to verify	<input type="text"/>			HTML Tag
tag name	<input type="text"/>			HTML Tag

<b>Accès</b>	Dans la fenêtre principale, sélectionnez un test dans la liste <b>Exécutions de test</b> puis sélectionnez le nœud <b>Définitions &gt; Paramètres</b> .
--------------	---

<b>Informations importantes pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Les valeurs par défaut du volet Paramètres proviennent du test. Seule la <b>valeur réelle</b> peut être modifiée dans Sprinter. Toutes les autres valeurs doivent être modifiées dans Application Lifecycle Management.</p> <p>Pour obtenir des détails sur l'utilisation des paramètres dans des tests, voir le Application Lifecycle Management - Manuel de l'utilisateur.</p>
---	---

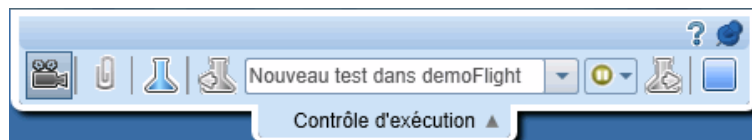
Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :


Élément de l'interface	Description
<b>Nom</b>	Nom du paramètre.
<b>Valeur réelle</b>	Valeur qui sera utilisée dans l'exécution du test. S'il n'existe aucune valeur actuelle, la valeur par défaut sera utilisée.
<b>Valeur par défaut</b>	Valeur par défaut du paramètre.
<b>Description</b>	Description du paramètre.
<b>Test</b>	Test source du paramètre.

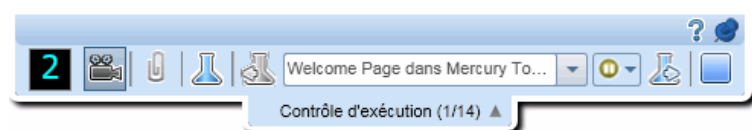
## Barre latérale Contrôle d'exécution





Cette barre latérale vous permet de définir le statut de votre test et de passer d'un test à l'autre dans la liste de tests que vous exécutez.

L'image suivante illustre la barre latérale **Contrôle d'exécution** dans un test hors Mode Avancé.











 Dans Mode Avancé, cette barre latérale permet également d'afficher le nombre d'actions utilisateur de votre exécution.










<p><b>Accès</b></p>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passez en mode Exécution.</li> <li>2. Ouvrez un test ou un composant.</li> <li>3. Cliquez sur le bouton Exécuter  ou le bouton Exécuter du mode Avancé .</li> </ol> <p>Pour terminer l'exécution et fermer la barre latérale :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Développez la barre latérale.</li> <li>2. Cliquez sur le bouton Arrêter .</li> </ol> <p><b>Conseil :</b> Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise . Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</p>
<p><b>Tâches connexes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">" Comment exécuter un test manuel dans Sprinter " page 100</a></li> <li>• <a href="#">" Comment exécuter un test d'exploration dans Sprinter " page 106</a></li> </ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
	<p> <b>Actions utilisateur.</b> Affiche le nombre d'actions utilisateur effectuées dans l'exécution en cours.</p>
	<p><b>Interrompre/Reprendre la capture.</b> Permet à Sprinter d'interrompre ou de reprendre la capture de chaque action utilisateur pendant sa réalisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si vous interrompez la capture, toutes les actions suivantes ne sont pas représentées dans la <a href="#">" Fenêtre du scénario " page 191</a> ou dans le rapport Actions utilisateur. Si vous avez activé l'option <b>Capture d'écran vidéo automatique</b> dans la boîte de dialogue Paramètres, celle-ci est également interrompue. Pour plus d'informations, voir <a href="#">" Volet Paramètres d'exécution (boîte de dialogue Paramètres) " page 50</a>.</li> <li>• Utilisateurs d'ALM : si vous effectuez un test sur plusieurs ordinateurs (mise en miroir) et que vous interrompez la capture, toutes les actions suivantes ne seront pas répliquées sur les ordinateurs secondaires.</li> <li>• Utilisateurs d'ALM : si après l'interruption de la capture, vous effectuez des actions dans le test qui affectent l'interface utilisateur, des différences significatives entre les ordinateurs principaux et secondaires peuvent survenir. Au redémarrage de la capture, les ordinateurs secondaires ne pourront peut-être pas répliquer les actions utilisateur tant que vous n'aurez pas mis à jour manuellement l'interface utilisateur de l'ordinateur secondaire afin qu'elle corresponde à celle de l'ordinateur principal.</li> </ul>

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Pièces jointes (tests uniquement).</b> Ouvre la " Boîte de dialogue Pièces jointes de l'exécution " (décrite à la page 136), qui vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer des pièces jointes dans votre exécution.</p>
	<p><b>Détails du test (tests uniquement).</b> Ouvre " Boîte de dialogue Détails du test " (décrit à la page 137).</p>
	<p><b>Test précédent.</b> Revient sur le test précédent de la liste <b>Exécutions de test</b>.</p> <p><b>Test suivant.</b> Permet de passer au test suivant de la liste <b>Exécutions de test</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les barres latérales et tous les écrans sont mis à jour et affichent l'état en cours du test précédent/suivant dans la liste <b>Exécutions de test</b>.</li> <li>• Lorsque vous passez d'un test à l'autre, il se peut que vous deviez effectuer des actions dans l'application de test afin de vous assurer qu'elle se trouve dans un état approprié pour le test que vous voulez réaliser.</li> <li>•  Si vous travaillez en Mode Avancé, vous voudrez probablement arrêter la capture tout en effectuant ces actions, afin qu'elles n'apparaissent pas dans la barre latérale <b>Contrôle d'exécution</b>, la " Fenêtre du scénario " page 191 ou la liste des actions dans une anomalie.</li> <li>• Pour les utilisateurs d'ALM :  Si vous exécutez un test avec mise en miroir, vous pouvez poursuivre la capture de sorte que ces actions soient répliquées sur vos ordinateurs secondaires. Si vous arrêtez la capture, vous devrez effectuer ces actions utilisateur sur chaque ordinateur secondaire de votre exécution.</li> </ul> <p><b>Restrictions :</b> Dans certains cas, il se peut que le bouton de test précédent/suivant soit désactivé.</p> <p><b>Solution :</b> Utilisez la liste déroulante pour passer d'un test à l'autre.</p>
<p>&lt;Liste des tests&gt;</p>	<p>Liste des tests de votre exécution. Chaque test de la liste inclut la date et l'heure du test, ainsi que son statut.</p> <p>Pour passer d'un test à un autre, cliquez sur les boutons <b>Test précédent</b> ou <b>Test suivant</b> ou cliquez sur la flèche qui pointe vers le bas en regard de la <b>liste des tests</b>, puis sélectionnez un test.</p>

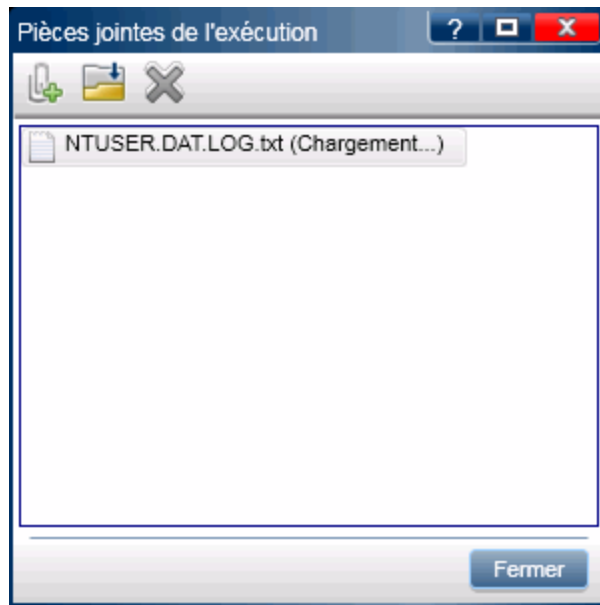
Élément de l'interface	Description
<Statut du test>	<p>Statut du test en cours. Vous pouvez modifier le statut du test en cours en cliquant sur la flèche qui pointe vers le bas en regard de l'icône du statut, puis en sélectionnant un statut dans la liste.</p> <p><b>Valeurs du statut :</b></p> <p>Les valeurs du statut incluent les valeurs système par défaut suivantes, ainsi les des valeurs de statut définies par l'utilisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•  <b>Succès.</b> Le test a réussi.</li><li>•  <b>Échec.</b> Le test a échoué.</li><li>•  <b>Non terminé.</b> Le test s'est arrêté en milieu d'exécution.</li><li>•  <b>Bloqué.</b> Le test est bloqué.</li><li>•  <b>Non exécuté.</b> (Sélection par défaut) Le test n'a pas encore été exécuté.</li><li>•  <b>N/A.</b> Le statut actuel n'est pas applicable.</li></ul>
	<p><b>Fin de l'exécution.</b> Met un terme à la session de test et revient sur la "<a href="#">Fenêtre principale</a>" page 40.</p>


## Boîte de dialogue Pièces jointes de l'exécution

Cette boîte de dialogue affiche les pièces jointes de l'exécution et vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer des pièces jointes (non disponible pour les étapes de composants métier).




L'image suivante illustre la boîte de dialogue Pièces jointes de l'exécution.





<b>Accès</b>	Dans la " <a href="#">Barre latérale Contrôle d'exécution</a> " <a href="#">page 133</a> , cliquez sur le bouton <b>Pièces jointes de l'exécution</b>  .
<b>Tâches connexes</b>	" <a href="#">Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes</a> " <a href="#">page 105</a>

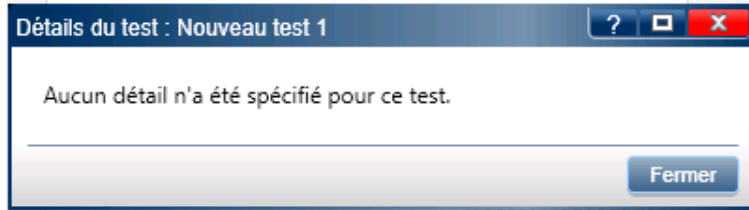
Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :


<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<b>Ajouter une pièce jointe.</b> Permet d'accéder à un fichier et de l'ajouter en tant que pièce jointe.
	<b>Ouvrir la pièce jointe.</b> Ouvre la pièce jointe sélectionnée dans le programme par défaut pour le type de fichier de la pièce jointe.
	<b>Supprimer une pièce jointe.</b> Supprime la pièce jointe sélectionnée.

## Boîte de dialogue Détails du test

Cette boîte de dialogue affiche la description et les pièces jointes de votre test.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Détails du test.



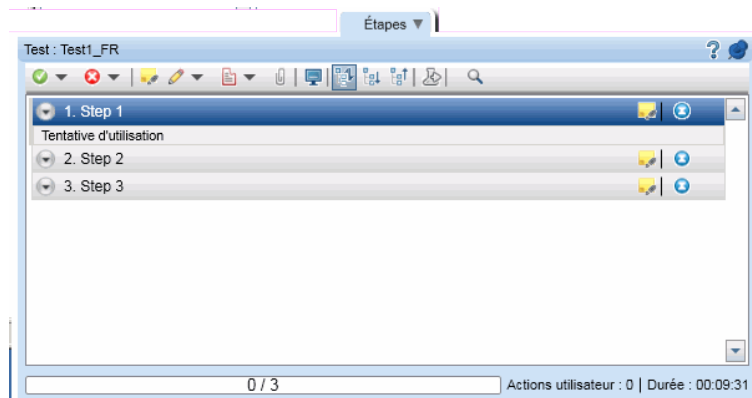
<b>Accès</b>	Sélectionnez " <a href="#">Barre latérale Contrôle d'exécution</a> " page 133 > bouton <b>Détails du test</b>  .
<b>Informations importantes</b>	Cliquez sur la vignette d'une pièce jointe pour l'ouvrir dans le programme par défaut du type de fichier.

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

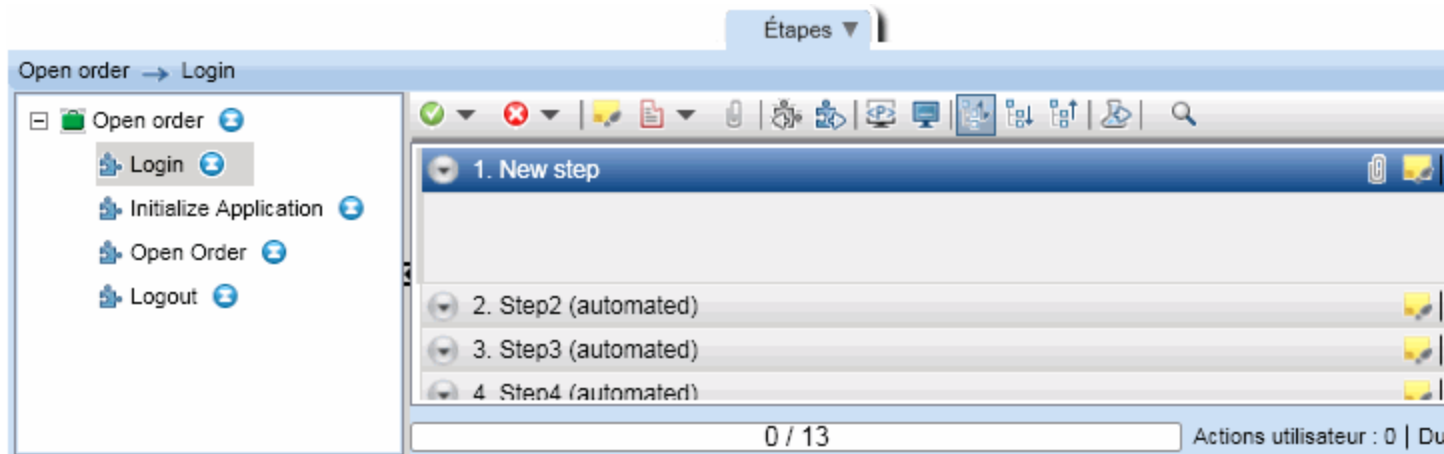
## Barre latérale Étapes




Cette barre latérale vous permet de parcourir, de marquer et de modifier les étapes de votre test.

L'image suivante illustre la barre latérale **Étapes**.



Pour les utilisateurs d'ALM : Si vous exécutez un test de processus métier, la barre latérale **Étapes** affiche la hiérarchie du test et ses composants dans autre volet situé à gauche. La zone d'affichage des étapes affiche les étapes du composant sélectionné.





<p><b>Accès</b></p>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passez en mode <b>Exécution</b>.</li> <li>2. Ouvrez un test ou un composant.</li> <li>3. Cliquez sur le bouton Exécuter  ou le bouton Exécuter du mode Avancé .</li> </ol> <p><b>Conseil :</b> Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise . Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son entête et faites-le glisser.</p>
<p><b>Tâches connexes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">" Comment parcourir les étapes " page 103</a></li> <li>• <a href="#">" Comment marquer des étapes " page 104</a></li> <li>• <a href="#">" Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes " page 105</a></li> </ul>
<p><b>Informations importantes</b></p>	<p>Si votre test manuel ne comporte pas d'étapes et que vous n'avez pas modifié le fichier de configuration Sprinter, la barre latérale <b>Étapes</b> ne s'affiche pas.</p>
<p><b>Informations importantes pour les utilisateurs d'ALM</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Certaines options sont disponibles uniquement lorsque vous êtes connecté à Application Lifecycle Management.</li> <li>• Certaines options sont disponibles uniquement quand vous utilisez Business Process Testing.</li> <li>• Les étapes des composants s'affichent dans l'ordre dans lequel elles ont été créées et non dans leur ordre logique dans le composant.</li> <li>• Les champs définis par l'utilisateur dans les étapes ne sont pas pris en charge dans les tests de processus métier Application Lifecycle Management.</li> </ul>







La barre latérale Étapes contient les éléments suivants :








- " Barre d'outils Étapes " ci-dessous
- " Zone d'affichage des étapes " page 142
- " Barre de statut des étapes " page 145

## Barre d'outils Étapes

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
<Barre de titre>	<p>La barre de titre de la barre latérale <b>Étapes</b> affiche le nom du test.</p> <p>Utilisateurs d'ALM : c'est le nom du test tel qu'il apparaît dans le module Plan de test d'Application Lifecycle Management.</p> <p>Pour les utilisateurs d'ALM : Pour les tests Business Process Testing, la barre de titre affiche le nom du test de processus métier et le composant en cours.</p>
	<p><b>Valider les étapes sélectionnées.</b> (Par défaut) Marque les étapes sélectionnées avec le statut Succès. (CTRL + clic pour sélectionner plusieurs étapes.)</p> <p>Cliquez sur la flèche pointant vers le bas pour les options suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Valider.</b> Marque les étapes sélectionnées avec le statut Succès.</li><li>• <b>Valider tout.</b> Marque toutes les étapes avec le statut Succès.</li><li>• <b>Valider les étapes sélectionnées et les précédentes non marquées.</b> Marque l'étape sélectionnée avec le statut Succès et toutes les étapes non marquées avant l'étape sélectionnée avec le statut <b>Succès</b>. Cette option est uniquement disponible quand une seule étape est sélectionnée.</li></ul>
	<p><b>Échec des étapes sélectionnées.</b> (Par défaut) Marque les étapes sélectionnées avec le statut Échec. (CTRL + clic pour sélectionner plusieurs étapes.)</p> <p>Cliquez sur la flèche pointant vers le bas pour les options suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Échec.</b> Marque les étapes sélectionnées avec le statut Échec.</li><li>• <b>Échec des étapes sélectionnées, valider les précédentes non marquées.</b> Marque l'étape sélectionnée avec le statut Échec et toutes les étapes non marquées avant l'étape sélectionnée avec le statut Succès. Cette option est uniquement disponible quand une seule étape est sélectionnée.</li></ul>

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Résultat réel.</b> Permet de modifier le résultat réel et/ou d'ajouter une capture d'écran normale ou annotée au résultat réel. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Résultat réel</a>" page 147</p> <p>Si vos étapes possèdent des champs définis par l'utilisateur dans Application Lifecycle Management, ceux-ci peuvent être modifiés dans la boîte de dialogue Résultat réel.</p>
	<p><b>Modifier l'étape.</b> Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Modifier les étapes</a>" page 146. (non disponible pour les tests de processus métier)</p> <p>Cliquez sur la flèche pointant vers le bas pour les options suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modifier l'étape.</b> (Par défaut) Permet de modifier une étape.</li> <li>• <b>Insérer avant.</b> Permet d'insérer une nouvelle étape avant l'étape en cours.</li> <li>• <b>Insérer après.</b> Permet d'insérer une nouvelle étape après l'étape en cours.</li> <li>• <b>Supprimer l'étape.</b> Supprime l'étape sélectionnée.</li> </ul>
	<p><b>Anomalie intelligente.</b> Permet de soumettre une anomalie à ALM ou à un système de suivi des anomalies.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anomalie intelligente.</b> (Par défaut) Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente</a>" page 166, qui vous permet d'inclure dans votre description d'anomalie des informations de scénario d'anomalie automatiquement générées.</li> <li>• <b>Nouvelle anomalie.</b> Ouvre la boîte de dialogue Nouvelle anomalie qui vous permet de soumettre manuellement une anomalie à ALM ou à un système de suivi des anomalies. Lorsque vous créez une anomalie, ajoutez les pièces jointes pertinentes et les étapes nécessaires pour reproduire l'anomalie.</li> <li>• <b>Ajouter un rappel d'anomalie.</b> Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Rappel d'anomalie</a>" page 172.</li> </ul>
	<p><b>Pièces jointes.</b> (Tests uniquement) Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Pièces jointes de l'exécution</a>" page 136 qui vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer des pièces jointes dans votre étape.</p>
	<p><b>Composant précédent</b> (Test de processus métier uniquement). Remet le volet de droite et la zone d'affichage des étapes sur le composant précédent.</p>
	<p><b>Composant suivant</b> (Test de processus métier uniquement). Avance le volet de droite et la zone d'affichage des étapes sur le composant suivant.</p>

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<b>Mode Paramètres</b> (Test de processus métier uniquement). Affiche et vous permet de modifier les valeurs réelles des paramètres du composant sélectionné dans le volet de gauche.
	<b>Afficher les sous-titres.</b> Affiche les étapes sous la forme de sous-titres à l'écran. Pour obtenir des détails sur l'utilisation des sous-titres, voir " <a href="#">Barre d'outils des sous-titres</a> " page 149.
	<b>Développer automatiquement.</b> Développe chaque étape quand vous cliquez sur son titre.
	<b>Développer tout.</b> Développe toutes les étapes dans la zone d'affichage des étapes.
	<b>Réduire tout.</b> Réduit toutes les étapes dans la zone d'affichage des étapes.
	<b>Test suivant.</b> Arrête l'exécution du test en cours et avance au prochain test de l'exécution. Pour revenir à un test précédent, utilisez le bouton <b>Test précédent</b> dans la " <a href="#">Barre latérale Contrôle d'exécution</a> " (décrite à la page 133).
	<b>Rechercher.</b> Permet de rechercher du texte spécifique dans les étapes. <ul style="list-style-type: none"><li>• Cette fonction effectue une recherche du texte spécifique sur le nom de l'étape, sa description et le résultat attendu.</li><li>• Le texte de recherche n'est pas sensible à la casse.</li><li>• La première étape contenant le texte s'ouvre automatiquement.</li></ul>



### Zone d'affichage des étapes








Cette zone affiche les étapes dans l'exécution en cours.

Pour les utilisateurs d'ALM : Pour les tests de processus métier, elle affiche les étapes du composant en cours. Dans le Mode Paramètres (Tests de processus métier uniquement), elle affiche les paramètres du composant sélectionné dans le volet de gauche.

<b>Navigation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Par défaut, la zone d'affichage de l'étape est définie sur Développer automatiquement. Si vous cliquez donc sur l'en-tête d'une étape, celle-ci se développera.</li><li>• Lorsque vous démarrez une exécution, la zone d'affichage des étapes développe la première étape. Si vous passez sur une autre exécution que vous n'avez pas encore complétée, la dernière étape que vous avez marquée est développée.</li><li>• Quand l'option <b>Développer automatiquement</b> est sélectionné (par défaut), un clic sur le titre de l'étape sélectionne et développe celle-ci. Un autre clic réduit la tâche.</li><li>• Quand l'option <b>Développer automatiquement</b> n'est pas sélectionnée, un double-clic sur le titre de l'étape la sélectionne et la développe. Un autre double-clic réduit l'étape.</li><li>• Lorsque vous définissez le statut d'une étape sur Succès, la zone d'affichage des étapes avance automatiquement à l'étape suivante du test.</li></ul>
-------------------	---

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<b>Développer/réduire.</b> Développe ou réduit l'étape sélectionnée. Quand l'étape est développée, le nom, la description et les résultats attendus s'affichent.
	<b>Résultat réel.</b> Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Résultat réel</a> " page 147 qui vous permet de modifier le résultat réel et d'ajouter une capture d'écran simple ou annotée au résultat réel.

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Statut.</b> Affiche une liste déroulante qui vous permet de définir le statut de l'étape.</p> <p><b>Les valeurs de statut par défaut sont :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Succès.</b> L'étape a réussi.</li> <li>•  <b>Échec.</b> L'étape a échoué.</li> <li>•  <b>Bloqué.</b> L'étape est bloquée.</li> <li>•  <b>Non terminé.</b> L'étape s'est arrêtée au milieu de l'exécution.</li> <li>•  <b>Non exécuté</b> (par défaut) L'étape n'a pas encore été exécutée.</li> <li>•  <b>N/A.</b> Le statut actuel n'est pas applicable.</li> </ul> <p><b>Remarque :</b> Utilisateurs d'ALM : outre les éléments de statut par défaut mentionnés ci-dessus, la liste inclut tous les statuts définis par l'utilisateur pour votre projet Application Lifecycle Management. Pour plus d'informations sur les statuts définis par l'utilisateur, consultez le manuel Application Lifecycle Management Administrator Guide.</p> <p><b>Conseil :</b> Vous pouvez effectuer CTRL + clic pour sélectionner plusieurs étapes, puis utiliser l'une des sélections de la liste déroulante pour définir le statut de toutes les étapes sélectionnées.</p>
<p>&lt;Contenu de l'étape&gt;</p>	<p>Quand une étape est développée, les champs suivants s'affichent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nom.</b> Si le nom est trop long pour pouvoir être affiché dans le titre de l'étape et qu'il est tronqué, le nom complet de l'étape est affiché dans la description de l'étape.</li> <li>• <b>Description</b></li> <li>• <b>Résultat attendu</b></li> <li>• <b>Résultat réel (si ajouté).</b> Si vous avez ajouté une capture d'écran au résultat réel, une icône est ajoutée à cette zone. Si vous déplacez le curseur au-dessus de l'icône, la capture d'écran s'affichera.</li> <li>• <b>Pièces jointes de l'étape.</b> Si vous avez ajouté une pièce jointe à une étape, une icône indiquera la présence d'une pièce jointe.</li> </ul> <p>Un double-clic sur l'icône ouvre la pièce jointe dans le programme par défaut défini pour ce type de fichier. Pour les images, vous devez déplacer le pointeur sur l'icône pour afficher un aperçu de la pièce jointe.</p>



## Barre de statut des étapes

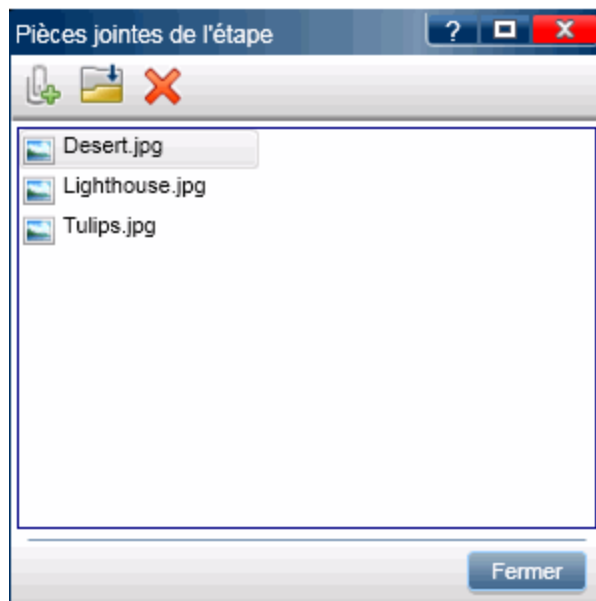
Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :


Élément de l'interface	Description
<Barre de statut des étapes>	Affiche une barre de progression et un texte indiquant le nombre d'étapes dont le statut n'est pas <b>Non exécuté</b> , sur le nombre total d'étapes.
Actions utilisateur	Affiche le nombre d'actions utilisateur effectuées dans l'exécution du test en cours.
Durée	Affiche le temps passé sur l'exécution en cours. Le compte de la <b>Durée</b> se remet à 0 quand vous passez d'une exécution à l'autre dans la barre latérale <b>Contrôle d'exécution</b> .

## Boîte de dialogue Pièces jointes de l'étape




Cette boîte de dialogue affiche les pièces jointes d'étape et vous permet d'ajouter, de modifier ou de supprimer des pièces jointes.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Pièces jointes de l'étape.



<b>Accès</b>	Dans la barre latérale <b>Étapes</b> , cliquez sur le bouton <b>Pièces jointes de l'étape</b>  .
<b>Tâches connexes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• " Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes " page 105</li></ul>

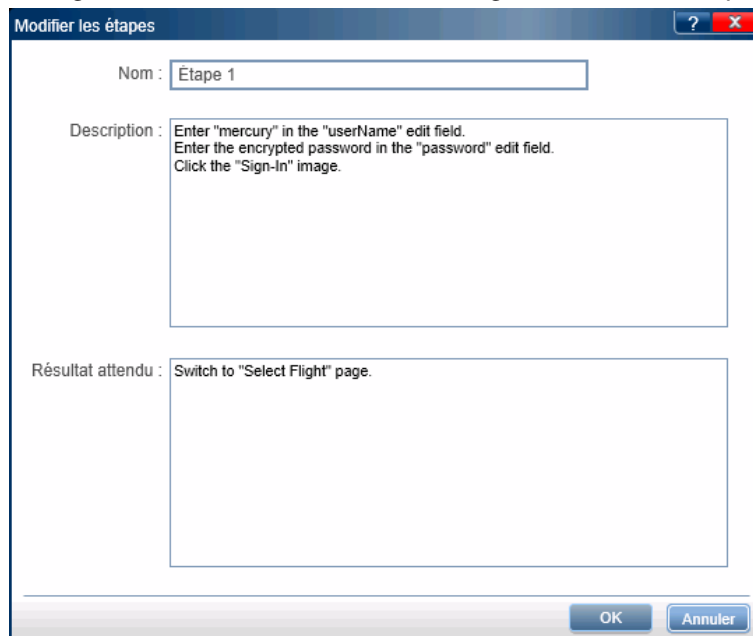
Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<b>Ajouter une pièce jointe.</b> Permet d'accéder à un fichier et de l'ajouter en tant que pièce jointe.
	<b>Ouvrir la pièce jointe.</b> Ouvre la pièce jointe sélectionnée dans le programme par défaut pour le type de fichier de la pièce jointe.
	<b>Supprimer une pièce jointe.</b> Supprime la pièce jointe sélectionnée.

## Boîte de dialogue Modifier les étapes

Cette boîte de dialogue vous permet de modifier une étape de votre test.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Modifier les étapes.



<b>Accès</b>	Cliquez sur " Barre latérale Étapes " page 138 et le bouton > <b>Modifier les étapes</b>  .
--------------	--

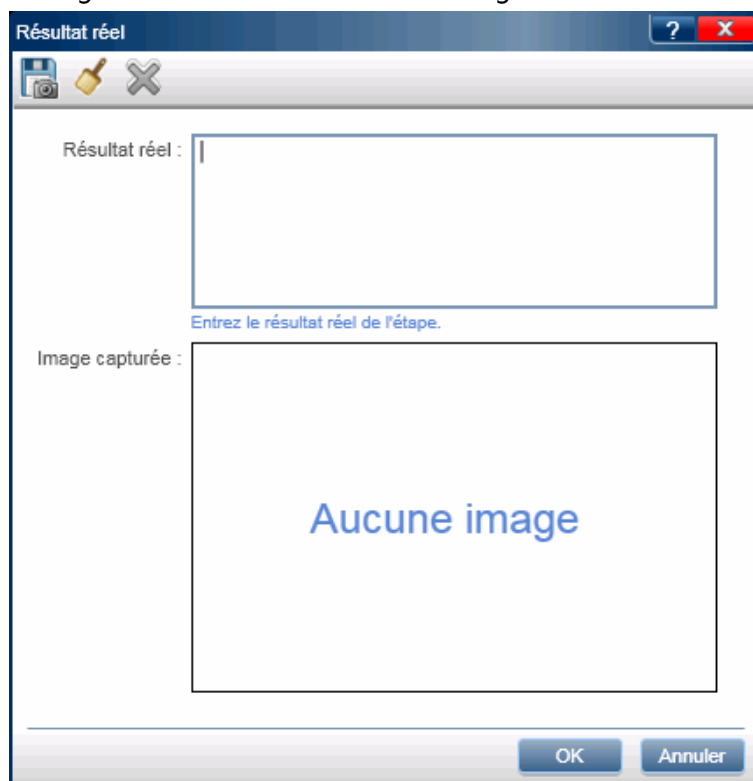
<b>Tâches connexes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">" Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes " page 105</a></li></ul>
<b>Informations importantes pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Les modifications apportées aux étapes d'un test Application Lifecycle Management sont enregistrées dans les résultats de l'exécution du module Exécution des tests de Application Lifecycle Management. Quand l'exécution se termine, vous pouvez enregistrer les modifications dans le test et dans le module Plan de test de Application Lifecycle Management.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les modifications apportées aux étapes qui ont été importées dans votre test depuis un fichier externe sont enregistrées dans le test et non dans le fichier externe.</li></ul>
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Tests à étapes " page 96</a>




Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

## Boîte de dialogue Résultat réel




Cette boîte de dialogue vous permet de modifier le résultat réel d'une étape de votre test.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Résultat réel.



<b>Accès</b>	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez sur "<a href="#">Barre latérale Étapes</a>" page 138 &gt; bouton <b>Résultat réel</b> </li> <li>• Cliquez sur "<a href="#">Barre latérale Étapes</a>" page 138 &gt; En-tête de l'étape &gt; bouton <b>Résultat réel</b> </li> <li>• Cliquez sur "<a href="#">Barre latérale Outils</a>" page 162 &gt; section <b>Capture d'écran</b> &gt; bouton <b>Enregistrer dans le résultat réel</b> </li> </ul>
<b>Tâches connexes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "<a href="#">Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes</a>" page 105</li> <li>• "<a href="#">Comment détecter et soumettre une anomalie</a>" page 158</li> </ul>
<b>Informations importantes pour les utilisateurs d'ALM</b>	Si vos étapes possèdent des champs définis par l'utilisateur dans Application Lifecycle Management, ceux-ci peuvent être modifiés dans la boîte de dialogue Résultat réel.

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :


<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<b>Enregistrer la capture d'écran comme résultat réel.</b> Enregistre une capture d'écran de votre application et l'ajoute au résultat réel de l'étape en cours.
	<b>Enregistrer l'annotation comme résultat réel.</b> Ouvre l'espace de travail d'annotation et vous permet d'annoter une capture d'écran de votre application. Lorsque vous fermez l'Espace de travail d'annotation, la capture d'écran annotée est ajoutée au Résultat réel de votre étape. Pour plus d'informations sur l'utilisation de l'espace de travail d'annotation, voir " <a href="#">Barre latérale Outils d'annotation</a> " page 175.
	<b>Supprimer.</b> Supprime la capture d'écran ou l'annotation du résultat réel de l'étape en cours.
<b>Résultat réel</b>	Résultat réel de l'étape en cours.
<b>Image</b>	Affiche la pièce jointe image que vous avez enregistrée avec le résultat réel de l'étape en cours.
<b>&lt;champs définis par l'utilisateur pour les utilisateurs d'ALM&gt;</b>	Champs supplémentaires définis pour l'entité <b>Étape</b> dans la personnalisation du projet ALM. Pour plus d'informations, consultez la documentation ALM.

## Barre d'outils des sous-titres





Cette barre d'outils vous permet d'exécuter, de marquer et de modifier les étapes de votre test dans le mode Sous-titres.






L'image suivante illustre la barre d'outils Sous-titres.



<b>Accès</b>	Cliquez sur la " <a href="#">Barre latérale Étapes</a> " page 138 > bouton <b>Sous-titres</b>  puis passez le pointeur sur le sous-titre.
<b>Tâches connexes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• " <a href="#">Comment parcourir les étapes</a> " page 103</li><li>• " <a href="#">Comment marquer des étapes</a> " page 104</li><li>• " <a href="#">Comment modifier et ajouter des résultats réels et des pièces jointes à des étapes</a> " page 105</li></ul>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vous pouvez utiliser des <b>touches d'accès rapide</b> pour marquer le statut d'une étape, parcourir des étapes et effectuer d'autres fonctions. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Volet Paramètres des touches d'accès rapide (boîte de dialogue Paramètres)</a> " page 48.</li><li>• Vous pouvez toujours afficher la barre latérale <b>Étapes</b> dans le mode Sous-titres en cliquant sur l'onglet de la barre latérale <b>Étapes</b>.</li></ul>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

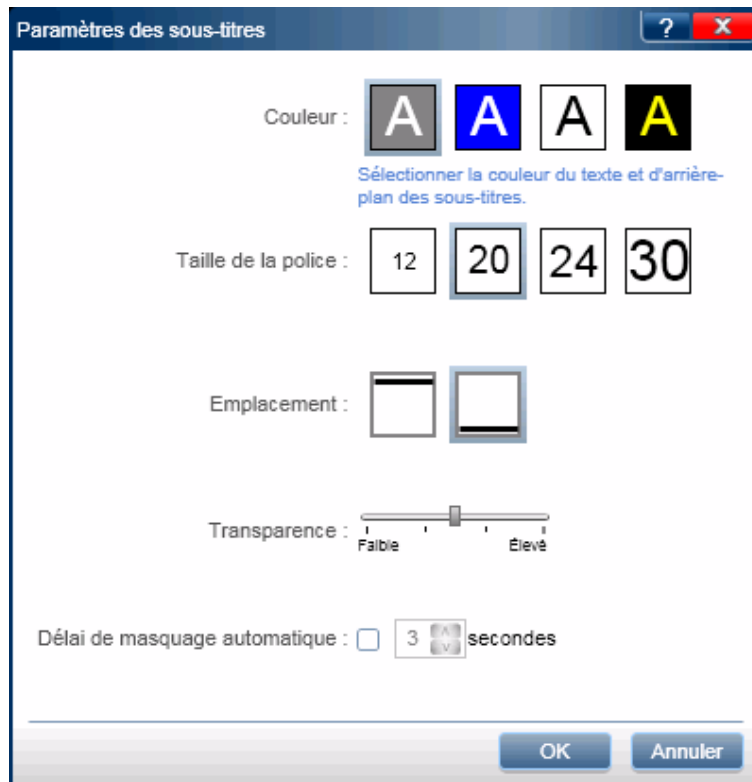
<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<b>Étape précédente.</b> Affiche l'étape précédente.
	<b>Étape suivante.</b> Affiche l'étape suivante.
	<b>Valider.</b> Marque l'étape en cours avec le statut Succès et affiche l'étape suivante.
	<b>Échec.</b> Marque l'étape en cours avec le statut Échec. L'étape suivante ne s'affiche pas automatiquement. Cela vous permet d'ouvrir une anomalie sur l'étape en cours.

Élément de l'interface	Description
	<b>Résultat réel.</b> Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Résultat réel</a> " <a href="#">page 147</a> qui vous permet de modifier le résultat réel et d'ajouter une capture d'écran simple ou annotée au résultat réel.
	<b>Statut d'étape.</b> Permet de sélectionner un statut pour l'étape en cours dans la liste déroulante.
	<b>Masquer les sous-titres.</b> Masque les sous-titres.
	<b>Paramètres.</b> Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Paramètres des sous-titres</a> " ci-dessous.
	<b>Détails de l'étape.</b> Affiche les détails suivants de l'étape : <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Nom</b></li><li>• <b>Description</b></li><li>• <b>Résultat attendu</b></li><li>• <b>Résultat réel.</b> Si vous avez ajouté une capture d'écran au résultat réel, une icône est ajoutée à cette zone. Si vous placez le curseur au-dessus de l'icône, la capture d'écran s'affichera.</li><li>• <b>Pièces jointes de l'étape.</b> Si vous avez ajouté une pièce jointe à une étape, une icône indiquera la présence d'une pièce jointe. Un double-clic sur l'icône ouvre la pièce jointe dans le programme par défaut défini pour ce type de fichier. Pour les images, vous devez déplacer le pointeur sur l'icône pour afficher un aperçu de la pièce jointe.</li></ul> Cliquez à nouveau sur le bouton pour fermer l'affichage des détails de l'étape.



## Boîte de dialogue Paramètres des sous-titres

Cette boîte de dialogue vous permet de définir les options d'affichage des sous-titres.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Paramètres des sous-titres.



**Accès**

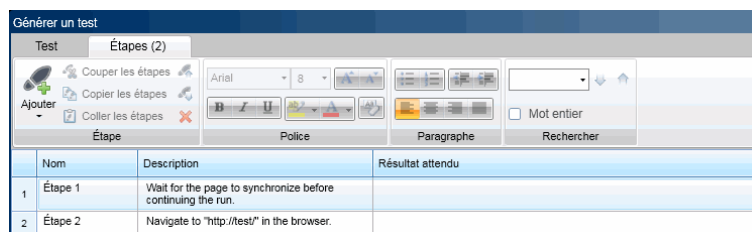
Cliquez sur " [Barre latérale Étapes](#) " page 138 > bouton **Sous-titres**  , passez le pointeur sur le sous-titre et cliquez sur le bouton **Paramètres**  .


Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

## Boîte de dialogue Générer un test

Cette boîte de dialogue vous permet de modifier les détails et les étapes d'un nouveau test manuel. Ce test est basé sur les actions utilisateur que vous avez effectuées au cours d'une session d'exécution d'exploration.

L'image suivante illustre l'onglet Étapes de la boîte de dialogue Générer un test.



<b>Accès</b>	Dans le " <a href="#">Groupe Résultats</a> " <a href="#">page 184</a> , sélectionnez <b>Actions utilisateur</b> , puis cliquez sur le bouton <b>Générer un test</b>  .
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cette fonctionnalité n'est disponible qu'à la fin de la session d'exécution.</li></ul>

La boîte de dialogue Générer un test inclut les éléments d'interface utilisateur suivants :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Onglet Test</b>	Offre les mêmes fonctionnalités que celles disponibles dans l'" <a href="#">Volet Détails (Groupe Définitions du mode Plan)</a> " <a href="#">page 76</a> .
<b>Onglet Étapes</b>	Offre les mêmes fonctionnalités que celles disponibles dans l'" <a href="#">Onglet Étapes</a> " <a href="#">page 81</a> .
<b>Enregistrer</b>	Ouvre la boîte de dialogue Enregistrer pour indiquer un emplacement de test.

## Résolution des problèmes et restrictions - Exécution de tests et de composants

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour l'exécution de tests comportant des étapes et des tests de processus métier.

- Vous ne pouvez pas exécuter Sprinter avec une profondeur de couleurs d'affichage de 256 couleurs (8 bits).
- Si vous fermez la boîte de dialogue **Pièces jointes de l'exécution**, puis que vous la rouvrez alors qu'une pièce jointe est encore en cours de chargement, cette pièce n'est pas affichée. Ne supprimez les pièces jointes d'exécution que si elles sont entièrement chargées.
- Vous devez faire fonctionner les curseurs iOS, le cas échéant, par l'intermédiaire de l'appareil.
- La configuration via le serveur proxy n'est pas prise en charge.
- Le mode analogique n'est pas pris en charge.
- Dans Firefox, les actions sur les boutons **OK** et **Annuler** dans les boîtes de dialogue **Confirmer** et **Inviter** ne sont pas capturées.

Pour les utilisateurs d'ALM :

- Pour utiliser le complément Silverlight, votre application Silverlight doit être initialisée avec la valeur de propriété **EnableHtmlAccess** définie sur "True". Pour plus de détails, voir <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/cc838264.aspx>.
- Lors de l'exécution d'un test Sprinter dans ALM, le rapport Exécution croisée n'affiche pas les étapes du test Sprinter. Pour accéder au rapport, cliquez sur l'onglet **Exécutions de test** et sélectionnez **Analyse > Rapports > Exécution croisée avec étapes**.
- Lors du déplacement d'un curseur jQuery à l'aide de la souris, l'action "souris vers le haut" doit être



effectuée alors que le pointeur de la souris se trouve sur le curseur. Dans le cas contraire, l'action utilisateur n'est pas enregistrée.

- Certaines commandes ASPajax peuvent ne pas être identifiées par Sprinter. Tentez d'actualiser la page.
- Lorsque vous utilisez Sprinter sur un ordinateur équipé de Windows Server 2008 ou 2008 R2, vous devez installer la fonction Expérience utilisateur pour pouvoir afficher toutes les images jointes dans ALM.

#### **Pour installer la fonction Expérience utilisateur :**

- Sur l'ordinateur serveur, sélectionnez **Démarrer > Outils d'administration > Gestionnaire de serveur**.
- Sélectionnez le nœud **Fonctionnalités** et cliquez sur **Ajouter des fonctionnalités** dans le volet de droite.
- Dans la fenêtre de l'Assistant Ajout de fonctionnalités, cochez la case **Expérience utilisateur**, puis cliquez sur **Suivant**.
- Cliquez sur **Installer** pour effectuer l'installation par le biais de l'Assistant.

Pour plus d'informations sur ce problème, voir <http://technet.microsoft.com/en-us/library/cc772567.aspx>.


#### **Restrictions de Business Process Testing**

- Si vous ouvrez un test de processus métier qui ne peut pas être exécuté, Sprinter affiche le test sans aucune étape. Cela peut se produire notamment dans les situations suivantes :
  - Votre test de processus métier comporte un paramètre d'entrée liée à un paramètre de sortie, mais le nombre d'itérations des composants qui contiennent ces paramètres ne concordent pas.
  - Vous avez créé un paramètre de sortie pour un flux, mais il n'est pas lié à un paramètre existant dans un composant.

Notez que dans ce cas Sprinter n'affiche pas de message d'erreur pour le test.

- Si une configuration Business Process Testing inclut plusieurs itérations et que vous l'ouvrez à partir de Sprinter, les paramètres de configuration ne sont pas affichés dans le volet **Paramètres** du groupe Définitions de la zone Configuration de l'exécution.

# Chapitre 5 : Détection et soumission d'anomalies et utilisation des outils

Dans ce guide, les descriptions des fonctionnalités disponibles uniquement dans le Mode Avancé sont identifiées par l'icône Mode Avancé .

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- " Détection et soumission d'anomalies - Présentation " ci-dessous
- " Utilisation des outils d'annotation pour détecter des anomalies " page 156
- " Soumission d'anomalies " page 157

## Tâches

- " Comment détecter et soumettre une anomalie " page 158
- " Comment personnaliser les champs d'un DTS " page 160

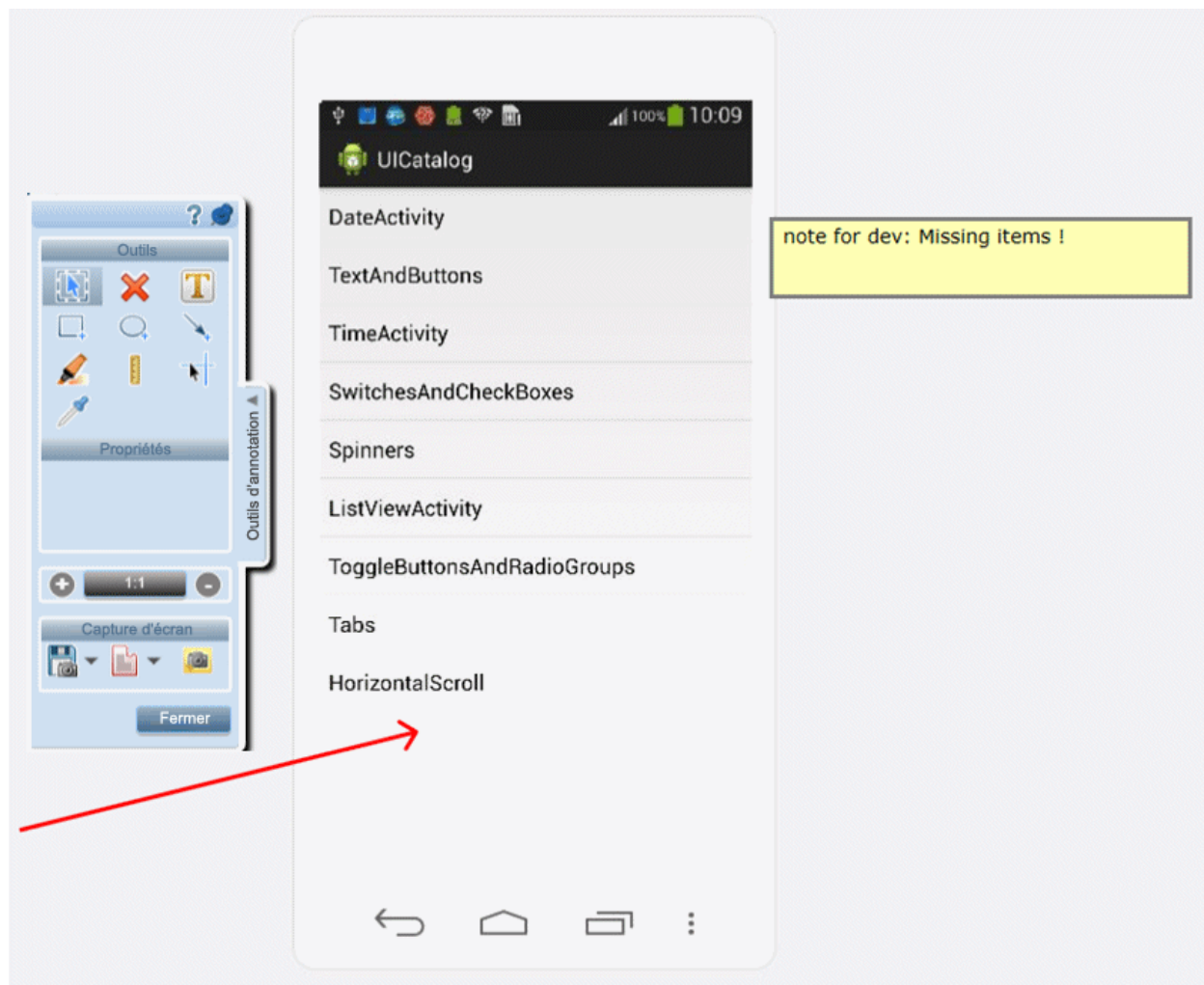
## Référence

- " Barre latérale Outils " page 162
  - " Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente " page 166
  - " Boîte de dialogue Sélection personnalisée " page 169
  - " Boîte de dialogue Nouvelle anomalie " page 170
  - " API du système de suivi des anomalies de Sprinter " page 172
  - " Boîte de dialogue Lier l'anomalie existante " page 173
  - " Boîte de dialogue Rappel d'anomalie " page 172
  - " Boîte de dialogue Commentaire " page 174
  - " Barre latérale Outils d'annotation " page 175
- " Résolution des problèmes et restrictions - DTS " page 179

## Détection et soumission d'anomalies - Présentation

Sprinter fournit des outils qui vous aident à détecter des anomalies dans votre application et à créer des rapports dans ALM ou un système de suivi des anomalies. Ces outils vous permettent de détecter des anomalies et de créer des rapports sans interrompre le flux du test.

Les outils de détection d'anomalies de Sprinter vous permettent d'analyser l'affichage de l'application en cours de test pour y détecter des anomalies relatives à l'alignement, à l'espacement et à l'utilisation des couleurs. Vous pouvez également annoter une capture d'écran à l'aide de formes, de lignes, de flèches et de texte, pour mettre en évidence et signaler des anomalies.



Les outils de soumission d'anomalies de Sprinter vous permettent de soumettre une anomalie à ALM ou à un système de suivi des anomalies, d'envoyer par e-mail ou d'imprimer une capture d'écran annotée de l'écran de l'application ou du système de fichiers.

Ces outils se trouvent dans l'espace de travail d'annotation. Lorsque vous ouvrez l'espace de travail d'annotation, une capture de l'écran en cours s'affiche dans l'espace de travail. Vous pouvez analyser les éléments de cette capture d'écran et y ajouter des annotations. Lorsque vous soumettez une anomalie et joignez une capture d'écran, ajouter une capture d'écran aux résultats réels d'une étape ou si vous enregistrez une anomalie dans l'espace de travail d'annotation, cette capture d'écran sera jointe aux annotations que vous ajoutées.

Autres sujets traités dans cette section :

- [" Utilisation des outils d'annotation pour détecter des anomalies " à la page suivante](#)
- [" Soumission d'anomalies " page 157](#)


# Utilisation des outils d'annotation pour détecter des anomalies

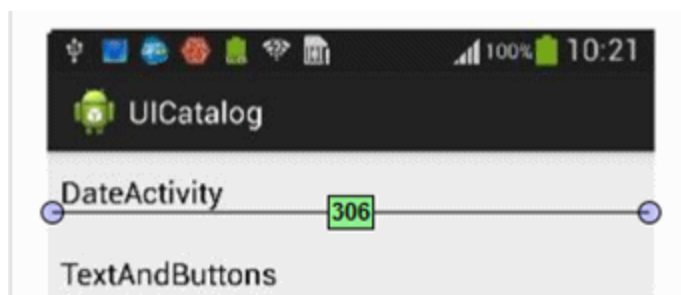
Sprinter fournit plusieurs outils pour vous permettre de détecter des anomalies dans l'affichage de votre application.

Contenu de cette section :

- [Outil Règle](#)
- [Outil Guides](#)
- [Outil Sélecteur de couleurs](#)

## Outil Règle


L'outil Règle  vous permet de mesurer avec précision la distance entre des éléments de l'interface utilisateur dans l'affichage de l'application. Cet outil affiche la longueur de la ligne de règle en pixels.



En général, les éléments de l'interface utilisateur s'affichent de façon horizontale et verticale à l'écran. Par conséquent, l'outil Règle verrouille la ligne de règle sur les axes horizontaux et verticaux lorsque vous la faites glisser (MAJ + glissement pour déverrouiller), afin de faciliter la mesure de la distance entre les éléments. Vous pouvez placer plusieurs lignes de règle sur l'espace de travail d'annotation pour vous aider à comparer les distances de plusieurs éléments de l'interface utilisateur. Vous pouvez effectuer un zoom avant sur l'espace de travail d'annotation pour mesurer plus précisément des éléments.

L'outil Règle s'aligne sur chaque élément pour vous aider à mesurer précisément la distance entre deux éléments d'interface utilisateur.


## Outil Guides

L'outil Guides  vous permet d'examiner l'alignement des éléments de l'interface utilisateur dans l'application.

Lorsque vous sélectionnez l'outil Guides, les lignes verticales et horizontales du guide suivent le curseur à mesure que vous vous déplacez sur la capture d'écran de votre application dans l'espace de travail d'annotation. Lorsque vous cliquez sur le bouton gauche de la souris, les lignes du guide sont placées sur l'espace de travail, ce qui vous permet de déterminer si les éléments sont alignés les uns sur les

autres. Vous pouvez laisser les lignes du guide de l'espace de travail dans la capture d'écran de l'application lorsque vous rapportez l'anomalie ou enregistrez, envoyez par e-mail ou imprimer la capture d'écran. Vous pouvez placer plusieurs jeux de lignes de guide sur l'espace de travail. Vous pouvez effectuer un zoom avant sur l'espace de travail d'annotation pour examiner plus précisément l'alignement des éléments.

### Outil Sélecteur de couleurs

L'outil Sélecteur de couleurs  vous permet de détecter la couleur de chaque point de l'écran et de comparer les couleurs d'au moins deux points à l'écran. Cela vous permet de déterminer si les couleurs sont utilisées de façon cohérente dans l'application en cours de test.

Lorsque vous sélectionnez l'outil Sélecteur de couleurs, une bulle affiche les valeurs RVB (Rouge, Vert, Bleu) au-dessus du curseur lorsque vous vous déplacez au-dessus de l'espace de travail d'annotation. En plaçant plusieurs bulles contextuelles sur l'espace de travail, vous pouvez déterminer si les couleurs de plusieurs éléments à l'écran sont cohérentes. Vous pouvez laisser les bulles contextuelles de l'espace de travail dans la capture d'écran de l'application lorsque vous rapportez l'anomalie ou enregistrez, envoyez par e-mail ou imprimer la capture d'écran.

**Rubrique parent :** [" Détection et soumission d'anomalies - Présentation " page 154](#)

## Soumission d'anomalies

Sprinter vous permet de soumettre des anomalies de plusieurs façons :

- **Anomalie intelligente**

Lorsque vous soumettez une anomalie à l'aide de la fonction **Anomalie intelligente** de Sprinter, vous pouvez indiquer le type d'information à ajouter automatiquement à votre anomalie :

- **Description d'anomalie.** Vous pouvez choisir d'ajouter le scénario d'anomalie à la description de votre anomalie. Le scénario peut inclure une liste générée automatiquement des étapes de test et/ou une liste des actions utilisateur enregistrées que vous avez effectuées lors de l'exécution. Après avoir sélectionné les informations à inclure, la boîte de dialogue Nouvelle anomalie s'ouvre avec les informations sélectionnées qui sont déjà saisies dans la description de l'anomalie. Ensuite, vous renseignez les autres champs et soumettez l'anomalie.
- **Captures d'écran et séquences vidéo.** Vous pouvez choisir de joindre une capture d'écran qui illustre l'anomalie à votre anomalie. Si vous soumettez l'anomalie dans l'espace d'annotation, la capture d'écran inclura toutes les annotations ajoutées. Pour plus d'informations, voir [" Barre latérale Outils d'annotation " page 175](#). Vous pouvez également joindre une vidéo à votre exécution. Pour obtenir des détails sur la configuration des informations à inclure dans votre anomalie, voir [" Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente " page 166](#).

- **Nouvelle anomalie**

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Détails de la nouvelle anomalie directement dans Sprinter et renseigner manuellement tous les champs. L'annotation est enregistrée avec le test ou le composant Sprinter ; elle n'est pas ajoutée comme pièce jointe à l'anomalie.

- **Lier l'anomalie existante pour les utilisateurs d'ALM**

Vous pouvez lier vers une anomalie existante dans Application Lifecycle Management depuis . L'annotation est enregistrée en tant qu'entité liée dans Application Lifecycle Management.

- **Rappel d'anomalie**

Vous pouvez poursuivre l'exécution de votre test sans interrompre son flux en créant un **rappel d'anomalie**.

Un rappel d'anomalie vous permet de résumer l'anomalie dans votre application. Le rappel est inclus aux résultats du test et peut être consulté à la fin de votre test. Ensuite, vous pouvez soumettre l'anomalie ultérieurement à partir des **Résultats** du test. Les informations à votre disposition lors du test sont également disponibles dans les résultats. À ce moment là, vous pouvez donc inclure des captures d'écran annotées, des vidéos et des informations relatives aux étapes ou aux actions dans l'anomalie.

Utilisateurs d'ALM : lorsque vous soumettez une anomalie ALM à l'aide de Sprinter, l'anomalie est créée dans le serveur, le domaine et le projet que vous avez configuré au moment de votre connexion.

Lorsque vous soumettez une anomalie à l'aide de Sprinter, l'anomalie est créée dans le serveur DTS et le projet que vous avez configuré dans la "[Boîte de dialogue Paramètres du système de suivi des anomalies](#)" [page 44](#).


## Comment détecter et soumettre une anomalie

Cette tâche décrit les différents moyens de soumettre une anomalie à l'aide de Sprinter. Vous pouvez également envoyer par e-mail, enregistrer ou imprimer une capture d'écran d'une anomalie de votre application.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

1. Examiner et annoter une capture d'écran de votre application (facultatif)

Vous pouvez utiliser les outils Sprinter d'analyse et d'annotation des écrans pour détecter et marquer les anomalies d'une capture d'écran de votre application.


- a. Dans la barre latérale **Outils**, cliquez sur le bouton **Espace de travail d'annotation**  pour ouvrir cet espace de travail.
- b. Utilisez les outils de la barre latérale **Outils d'annotation** pour rechercher des anomalies et préparer votre capture d'écran. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Outils d'annotation](#)" [page 175](#). Pour plus d'informations, voir "[Détection et soumission d'anomalies - Présentation](#)" [page 154](#).

2. Soumettre une anomalie

Vous pouvez soumettre une anomalie à partir de l'un des emplacements suivants :


- [" Barre latérale Outils " page 162](#)
- [" Barre latérale Étapes " page 138](#)
- [" Barre latérale Outils d'annotation " page 175](#)
- [" Fenêtre du scénario " page 191](#)

Dans ces emplacements, vous pouvez°:

- Cliquez sur le bouton **Anomalie intelligente**  dans les barres latérales **Outils**, **Étapes** ou **Outils d'annotation** pour ouvrir une **Anomalie intelligente** (par défaut). Les anomalies intelligentes incluent automatiquement des informations détaillées sur le scénario d'anomalie dans la description, ainsi qu'une capture d'écran ou une séquence vidéo d'une anomalie de votre application. Pour plus d'informations, voir [" Soumission d'anomalies " page 157](#).

Pour obtenir des détails sur la configuration des informations à inclure dans votre anomalie intelligente, voir [" Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente " page 166](#).

Pour plus d'informations, voir [" Soumission d'anomalies " page 157](#).

- Cliquez sur la flèche pointant vers le bas en regard du bouton **Anomalie intelligente** et sélectionnez  **Nouvelle anomalie** pour ouvrir la boîte de dialogue Nouvelle anomalie. Cela vous permet de définir manuellement les champs de l'anomalie dans ALM. Pour plus d'informations, voir [" Soumission d'anomalies " page 157](#).

Si vous soumettez votre anomalie à partir de l'**espace de travail d'annotation**, cliquez sur le bouton **Fermer** dans la barre latérale **Outils d'annotation** afin de fermer cet espace et de revenir dans votre application.

Pour plus de détails, voir :


- [" Barre latérale Outils " page 162](#)
- [" Barre latérale Étapes " page 138](#)
- [" Barre latérale Outils d'annotation " page 175](#)

Vous pouvez également soumettre une anomalie tout en vérifiant les résultats de votre exécution dans le [" Volet Rappels d'anomalie \(Groupe Résultats\) " page 187](#) et en résolvant les différences dans un test avec mise en miroir dans la [" Visionneuse de différences " page 283](#).

### 3. Créer un rappel d'anomalie

Vous pouvez créer un rappel d'anomalie à partir de l'un des emplacements suivants :

- [" Barre latérale Outils " page 162](#)
- [" Barre latérale Étapes " page 138](#)

Dans ces emplacements, vous pouvez cliquer sur la flèche pointant vers le bas en regard du bouton **Anomalie intelligente**, puis sélectionner  **Rappel d'anomalie** pour ajouter un rappel afin de soumettre une anomalie ultérieurement. Pour plus d'informations, voir [" Boîte de dialogue Rappel d'anomalie " page 172](#).

### 4. Envoyer par e-mail, enregistrer ou imprimer une capture d'écran de l'anomalie (facultatif)

Vous pouvez envoyer par e-mail ou imprimer une capture d'écran d'une anomalie de votre application à partir de l'un des emplacements suivants :

- **Barre latérale Outils**
- **Barre latérale Outils d'annotations**

Dans ces emplacements, vous pouvez cliquer sur la flèche pointant vers le bas en regard du bouton

**Capture d'écran**  et sélectionner :

- **Envoyer par e-mail** pour ouvrir un message électronique dans votre client de messagerie par défaut et inclure une capture d'écran d'une anomalie de votre application sous forme de pièce jointe.
- **Enregistrer** pour enregistrer dans le système de fichiers une capture d'écran d'une anomalie de votre application.
- **Imprimer** pour imprimer une capture d'écran d'une anomalie dans votre application.

Si vous envoyez par e-mail, enregistrez ou imprimez une capture d'écran à partir de **l'espace de travail d'annotation**, cliquez sur le bouton **Fermer** dans la barre latérale **Outils d'annotation** afin de fermer cet espace et de revenir dans votre application.

Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Outils](#)" page 162 et "[Barre latérale Outils d'annotation](#)" page 175.

## Comment personnaliser les champs d'un DTS

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous n'utilisez pas ALM pour vous connecter.

Cette section décrit comment personnaliser l'intégration de Sprinter à votre DTS. Par exemple, vous pouvez ajouter des champs supplémentaires à la boîte de dialogue Nouvelle anomalie et spécifier l'URL pour l'affichage des anomalies.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas personnaliser de champs pour le DTS Agile Manager.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

1. Rechercher le fichier de personnalisation

Ouvrez le dossier DTS approprié, par exemple **<Dossier d'installation>/bin/DTS/JIRA** ou **<Dossier d'installation>/DTS/Bugzilla** et recherchez le fichier **DefaultFieldCustomization.xml**.

Pour ajouter des champs pour tous les projets de votre DTS, modifiez ce fichier directement. Pour ajouter des champs personnalisés pour un projet spécifique, copiez ce fichier et enregistrez-le à l'emplacement souhaité. Un fichier personnalisé spécifiant un nom de projet remplace les valeurs par défaut de ce projet.

2. Ouvrir le fichier pour modification

Ouvrez le fichier XML pour le modifier. Cet exemple illustre le fichier XML pour JIRA :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```



```

<Project>
  <DefectSubmissionFields>
    <Field Name="Priority" IsVisible="True" IsMandatory="true">Minor</Field>
    <Field Name="Component/s" IsVisible="false"/>
    <Field Name="Affects Version/s"/>
  </DefectSubmissionFields>
</Project>

```

### 3. Spécifier un nom de projet - Facultatif

Pour spécifier un nom de projet auquel cette personnalisation doit s'appliquer, ajoutez l'attribut *Nom* (sensible à la casse) à l'élément **Projet**. Par exemple :

```
<Nom du projet="MyDTSProject">
```

### 4. Fournir des valeurs par défaut pour les champs existants - Facultatif

Ajoutez une valeur après la balise de début. Assurez-vous d'avoir fermé l'entrée avec la balise **IncludeField**. L'exemple suivant ajoute 2.00 à la version par défaut. (Les valeurs par défaut ne sont pas automatiquement récupérées du serveur.)

```
<Field Name="Affects Version">2.00</Field>
```

### 5. Ajouter des champs nouveaux - Facultatif

Ajoutez les champs souhaités et, le cas échéant, une valeur par défaut. Par exemple :

```
<Field Name="Responsable">QA</Field>
```

Lorsque vous spécifiez des champs personnalisés de votre DTS, vous ne pouvez pas utiliser les champs suivants :

- **Utilisateurs de JIRA.** Champs contenant des caractères spéciaux : <>\:.;'[]\*^%\$#@!

Pour connaître d'autres restrictions relatives aux types de champ, voir "[Résolution des problèmes et restrictions - DTS](#)" page 179.

### 6. Marquer un champ comme obligatoire - Bugzilla uniquement

Pour les utilisateurs de Bugzilla, indiquez les champs obligatoires en définissant l'attribut **Obligatoire** sur *true* dans l'élément **IncludeField**. Par exemple :

```
<Field Name="Responsable" IsMandatory="true"/>
```

### 7. Supprimer les champs indésirables - Facultatif

Supprimez tous les fichiers que vous ne voulez pas voir apparaître dans la boîte de dialogue Nouvelle anomalie.

**Remarque :** Tous les champs définis comme obligatoires dans le DTS apparaissent dans la boîte de dialogue Nouvelle anomalie et ne peuvent pas être supprimés. Ces champs ne sont pas répertoriés dans le fichier XML.

### 8. Définir l'URL pour l'affichage des anomalies

Vous pouvez définir le chemin de l'URL permettant d'afficher les anomalies. Par défaut, Sprinter utilise le chemin d'accès au serveur spécifié dans la boîte de dialogue Paramètres du système de

suivi des anomalies. Certains systèmes utilisent cependant une URL différente pour afficher les anomalies.

Pour modifier cette URL, ajoutez l'attribut **URLForDefectView** (sensible à la casse) à l'élément du projet. Par exemple :

```
<Project URLForDefectView="http://myserver/bugzilla/">
```

#### 9. Définir le nom du type de problème - JIRA uniquement

Vous pouvez définir le nom du type de problème s'il est différent de celui par défaut, **Bogue**.

Pour modifier le nom du type de problème, ajoutez l'attribut **IssueTypeName** (sensible à la casse) à l'élément du projet. Par exemple :


```
<Project IssueTypeName="Story">
```

#### 10. Enregistrer le fichier

Enregistrez et fermez le fichier **DefaultFieldCustomization.xml**.

## Barre latérale Outils

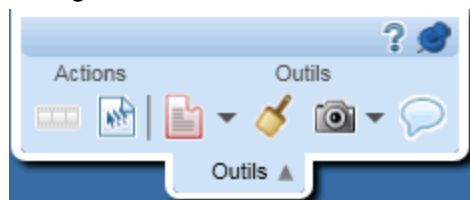
Cette barre latérale vous permet de rechercher des anomalies dans l'interface utilisateur de votre application et de créer des rapports dans ALM ou dans un système de suivi des anomalies. Vous pouvez ouvrir l'espace de travail d'annotation pour annoter une capture d'écran de votre application et l'inclure à une anomalie ou vous pouvez l'enregistrer, l'imprimer ou l'envoyer par e-mail.




 En Mode Avancé, cette barre latérale vous permet également d'ajouter un commentaire à votre test, d'ouvrir la visionneuse de chronologie ou d'afficher une liste des actions utilisateur de votre exécution.

L'image suivante illustre la barre latérale **Outils** hors :Mode Avancé














L'image suivante illustre la barre latérale Outils en :Mode Avancé





<b>Accès</b>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passez en mode Exécution.</li> <li>2. Ouvrez un test ou un composant.</li> <li>3. Cliquez sur le bouton Exécuter  ou le bouton Exécuter du mode Avancé .</li> </ol> <p><b>Conseil :</b> Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise . Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</p>
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Détection et soumission d'anomalies - Présentation</a> " page 154

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<p> <b>Scénario.</b> Ouvre la fenêtre Scénario qui vous permet d'afficher un résumé visuel de toutes les actions utilisateur de votre test. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Fenêtre du scénario</a> " page 191.</p>
	<p> <b>Actions utilisateur.</b> Affiche une liste des actions utilisateur enregistrées. Vous pouvez exporter la liste dans un fichier <b>.xls</b> ou <b>.csv</b>. Vous pouvez également imprimer ou inclure le récapitulatif dans un e-mail. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur</a> " page 188.</p>

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Anomalie intelligente.</b> Permet de soumettre une anomalie.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Anomalie intelligente.</b> (Par défaut) Permet d'inclure dans la description d'anomalie des informations de scénario d'anomalie automatiquement générées. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente</a>" page 166.</li> <li>•  <b>Nouvelle anomalie.</b> Permet de soumettre manuellement une nouvelle anomalie. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Nouvelle anomalie</a>" page 170.</li> <li>•  <b>Ajouter un rappel d'anomalie.</b> Permet d'ajouter un rappel d'anomalie descriptif. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Rappel d'anomalie</a>" page 172.</li> <li>•  <b>Lier l'anomalie existante.</b> Utilisateurs d'ALM : permet d'établir un lien vers une anomalie existante dans Application Lifecycle Management.</li> </ul>
	<p><b>Espace de travail d'annotation.</b> Ouvre l'espace de travail d'annotation et vous permet de détecter les anomalies de l'interface utilisateur dans votre application et d'ajouter des annotations dans une capture d'écran de votre application.</p> <p>Dans l'espace de travail d'annotation, vous pouvez inclure la capture d'écran annotée à l'anomalie, l'enregistrer comme résultat réel de l'étape en cours ou l'enregistrer, l'imprimer ou l'envoyer par e-mail.</p> <p>Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Barre latérale Outils d'annotation</a>" page 175.</p>
	<p><b>Capture d'écran.</b> Prend une image instantanée de votre application.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Envoyer par e-mail.</b> (Par défaut) Ouvre un message dans votre application de messagerie par défaut avec la capture d'écran de l'application en pièce jointe.</li> <li>• <b>Enregistrer.</b> Enregistre la capture d'écran de l'application.</li> <li>• <b>Imprimer.</b> Imprime la capture d'écran de l'application.</li> </ul>

Élément de l'interface	Description
	<p> <b>Ajouter un commentaire.</b> Permet d'ajouter un commentaire à l'action utilisateur en cours. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Boîte de dialogue Commentaire</a> " page 174.</p> <p>Vous pouvez afficher les commentaires que vous avez ajoutés à votre test dans la fenêtre Scénario, pour chaque action. Pour plus d'informations sur la visionneuse de chronologie, voir " <a href="#">Fenêtre du scénario</a> " page 191.</p>
<p><b>&lt;icône personnalisée&gt;</b></p>	<p> Icône représentant le premier outil personnalisé. Pour plus d'informations, voir ci-dessous.</p>

## Ajout d'outils personnalisés à la barre latérale Outils

Sprinter vous permet d'ajouter des outils supplémentaires à la barre latérale Outils. Ces outils sont disponibles pendant l'exécution du test, de la même manière que tous les autres boutons de la barre latérale Outils.

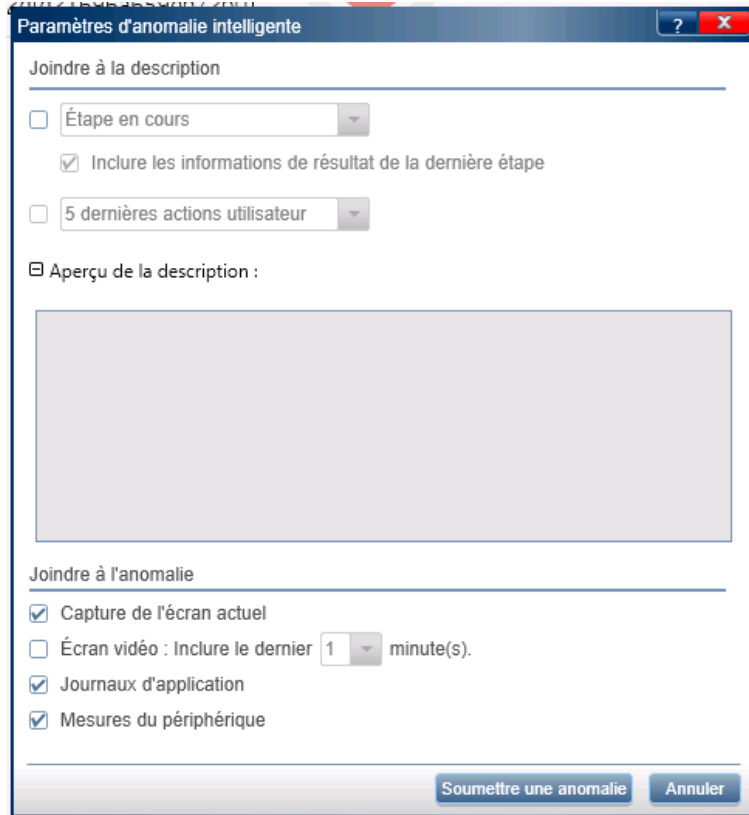
Un outil peut être tout programme exécuté à partir de la ligne de commande. Par exemple, un exécutable, un script VB, et ainsi de suite. Pour ajouter un outil :



1. Ouvrez le dossier **<Dossier d'installation>/bin** et recherchez le fichier **CustomCommands.xml**. Le fichier contient plusieurs exemples dans la section de commentaires.
2. Ouvrez le fichier XML pour le modifier.
3. Spécifiez un exécutable ou tout programme pouvant être exécuté à partir de la ligne de commande. Par exemple, `<FileName>notepad.exe</FileName>`
4. Indiquez des arguments à l'aide de la syntaxe pouvant être utilisée sur la ligne de commande. Par exemple, `<Arguments>C:\temp.txt</Arguments>`
5. Spécifiez le chemin d'accès à une icône représentant l'outil. Par exemple, `<ImageSource>C:\MyIcon.jpg</ImageSource>`
6. Spécifiez le titre de l'outil tel qu'il va apparaître dans la liste déroulante de la barre latérale Outils. Par exemple, `<Title>Notepad</Title>`
7. Indiquez l'action de l'outil telle qu'elle va apparaître dans l'en-tête de l'info-bulle. Par exemple, `<TooltipHeader>Opens Notepad</TooltipHeader>`
8. Indiquez une description de l'outil telle qu'elle va apparaître dans l'en-tête de l'info-bulle. Par exemple, `<TooltipDescription>Opens Notepad with the "C:\temp.txt" file</TooltipDescription>`
9. Enregistrez et fermez le fichier.

## Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente


Cette boîte de dialogue vous permet de définir les informations qui seront incluses à la description de votre anomalie, ainsi que toutes ses pièces jointes

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente.



<b>Accès</b>	<p>Au cours d'une exécution de test, cliquez sur le bouton <b>Anomalie intelligente</b>  à partir de l'un des emplacements suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barre latérale <b>Outils</b></li> <li>• Barre latérale <b>Étapes</b></li> <li>• Barre latérale <b>Outils d'annotation</b></li> <li>• Boîte de dialogue <b>Résultats d'analyse</b>, pour les utilisateurs d'ALM</li> <li>• fenêtre du scénario</li> </ul>
<b>Informations importantes</b>	<p> Les options pour les actions sont disponibles uniquement si vous utilisez le Mode Avancé.</p>
<b>Voir également</b>	<p>" <a href="#">Détection et soumission d'anomalies - Présentation</a> " page 154</p>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
<Informations sur l'étape>	<p>Disponible uniquement lorsque vous utilisez un test avec étapes.</p> <p>Permet d'inclure les informations de l'étape dans la description de l'anomalie.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Toutes les étapes effectuées.</b> Inclut le nom et la description de l'étape pour toutes les étapes effectuées.</li> <li>• <b>Toutes les étapes.</b> Inclut le nom et la description de toutes les étapes du test.</li> <li>• <b>Personnalisé.</b> Permet de sélectionner des étapes spécifiques à inclure dans la description d'anomalie. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Sélection personnalisée</a>" page 169.</li> </ul> <p>Le <b>résultat attendu</b> de la dernière étape que vous incluez dans la description est également ajouté à la description de l'anomalie.</p>
<b>Inclure les informations de résultat de la dernière étape</b>	<p>Ajoute le résultat réel (si disponible) pour la dernière étape que vous avez incluse dans la description de l'anomalie.</p>
 <Informations sur l'action>	<p>Permet d'inclure les informations sur l'action utilisateur dans la description de l'anomalie.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>5 dernières actions utilisateur.</b> Inclut une description des cinq dernières actions utilisateur.</li> <li>• <b>10 dernières actions utilisateur.</b> Inclut une description des dix dernières actions utilisateur.</li> <li>• <b>Toutes les actions utilisateur.</b> Inclut une description de toutes les actions utilisateur.</li> <li>• <b>Personnalisé.</b> Permet de sélectionner des actions utilisateur spécifiques à inclure dans la description d'anomalie. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Sélection personnalisée</a>" page 169.</li> </ul>
<b>Aperçu de la description</b>	<p>Aperçu des informations qui seront intégrées à la description de l'anomalie.</p>

Élément de l'interface	Description
<b>Joindre à l'anomalie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Capture d'écran en cours.</b> Intégrez une capture d'écran de l'application en tant que pièce jointe à l'anomalie. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si vous soumettez l'anomalie dans l'espace d'annotation, la capture d'écran inclura vos annotations.</li> <li>• Si vous soumettez l'anomalie à partir de la visionneuse des différences, les captures d'écran des deux ordinateurs sont jointes à l'anomalie.</li> </ul> </li> <li>• <b>Écran vidéo.</b> Intégrez une vidéo de votre exécution. Sélectionnez une valeur dans la zone déroulante afin de définir la partie de la séquence à inclure. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour les utilisateurs d'ALM : <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ La fonctionnalité de capture d'écran vidéo doit être tout d'abord activée par votre administrateur ALM.</li> <li>◦ Sprinter prend en charge l'enregistrement d'écrans vidéo d'une durée maximale de 10 minutes. Cependant, votre administrateur ALM peut avoir réduit la longueur de vidéo maximale autorisée dans la section Sprinter de la page Personnalisation de projet dans ALM.</li> </ul> </li> <li>• Les écrans vidéo peuvent être activés et désactivés. Vous devez activer les écrans vidéo avant d'exécuter votre test. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Volet Paramètres d'exécution (boîte de dialogue Paramètres)</a>" page 50.</li> <li>• Les barres latérales Sprinter peuvent également ne pas être visibles dans les vidéos.</li> </ul> </li> <li>• <b>Journaux d'application.</b> Ajoutez les journaux d'application générés pendant votre exécution en tant que pièce jointe à l'anomalie.</li> <li>• <b>Mesures du périphérique.</b> Ajoutez les paramètres du périphérique collectés pendant votre exécution.</li> <li>• <b>Rapport Network Virtualization.</b> Ajoutez le rapport Network Virtualization généré pendant votre exécution en tant que pièce jointe à l'anomalie. Le rapport est généré (en tant que fichier ZIP contenant un fichier HTML et un fichier CSV) lorsque vous activez Network Virtualization pour votre test.</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; background-color: #e6f2e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>Remarque :</b> Si vous créez plusieurs anomalies pour une exécution de test, seule la première anomalie créée contient un rapport Network Virtualization. Les anomalies suivantes contiennent un rapport vide.</p> </div>
<b>Soumettre l'anomalie</b>	<p>Ferme la boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente et ouvre la boîte de dialogue Nouvelle anomalie qui vous permet de fournir les informations restantes de l'anomalie. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Nouvelle anomalie</a>" page 170.</p>



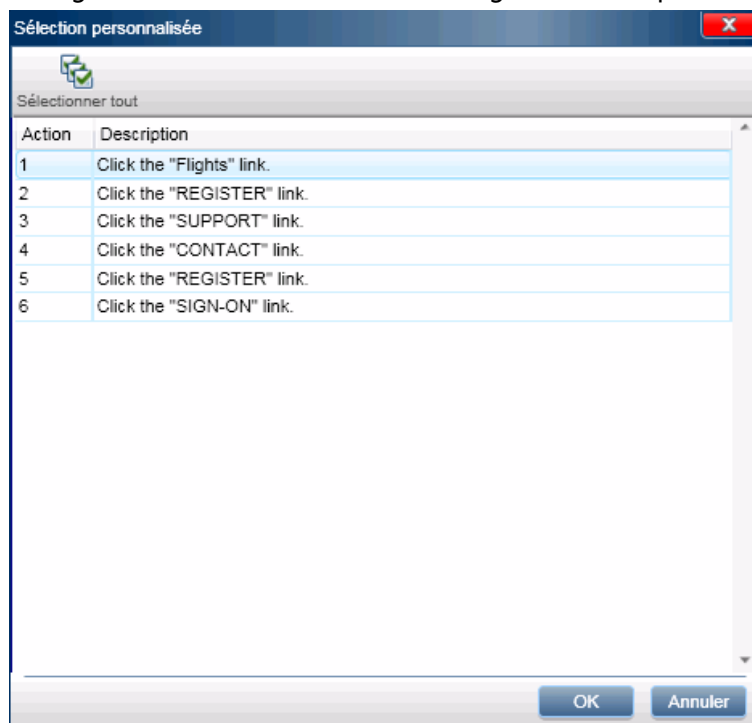


**Astuce :** Les vidéos associées aux anomalies sont stockées sous la forme de fichiers **.fbr**. Pour les visionner sur l'ordinateur DTS, copiez le lecteur MSR sur cet ordinateur. Le lecteur, **Free\_MSR\_Player.exe**, est disponible dans le dossier **bin** de Sprinter.

## Boîte de dialogue Sélection personnalisée

Cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner des étapes ou des actions utilisateur spécifiques à inclure dans une anomalie.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Sélection personnalisée.



### Accès

Dans la " [Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente](#) " [page 166](#), sélectionnez **Personnaliser** dans les listes déroulantes d'**informations sur l'étape** ou d'**informations sur l'action**.

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
<b>Sélectionner tout</b>	Sélectionne toutes les étapes ou les actions de la liste.

Élément de l'interface	Description
<Liste d'étapes/d'actions>	<p>Liste des étapes ou des actions utilisateur de votre test. Faites CTRL + CLIC pour sélectionner plusieurs étapes ou actions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La liste des actions inclut uniquement celles que vous avez effectuées jusqu'à présent.</li> <li>• La liste des étapes inclut toutes les étapes de votre test.</li> </ul>

## Boîte de dialogue Nouvelle anomalie

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous n'utilisez pas ALM pour vous connecter.

Cette boîte de dialogue permet de soumettre une nouvelle anomalie à votre système de suivi des anomalies.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Nouvelle anomalie pour le DTS Bugzilla.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Nouvelle anomalie pour le DTS JIRA.

Nouvelle anomalie

\* Récapitulatif :

Entrer un bref récapitulatif de l'anomalie

Description :

\* Reporter:

\* Priority: Minor

Affects Version/s:

Pièces jointes : Aucune pièce jointe

[Ajouter une pièce jointe](#)

Soumettre une anomalie Annuler

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Nouvelle anomalie pour le DTS Agile Manager.

Nouvelle anomalie

\* Récapitulatif :

Entrer un bref récapitulatif de l'anomalie

Description :

\* Gravité: 1-Critical

Application:

Fonction:


Mise à jour:

Equipe:

Pièces jointes : Aucune pièce jointe

[Ajouter une pièce jointe](#)

Soumettre une anomalie Annuler

<b>Accès</b>	<p>Au cours d'une exécution de test, cliquez sur le bouton <b>Nouvelle anomalie</b>  à partir de l'un des emplacements suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barre latérale <b>Outils</b></li> <li>• Barre latérale <b>Étapes</b></li> </ul>
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Détection et soumission d'anomalies - Présentation</a> " page 154

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Récapitulatif</b>	Récapitulatif à soumettre avec cette anomalie.
<b>Description</b>	Description à soumettre avec cette anomalie.
<b>Pièces jointes</b>	Liste des fichiers à inclure en tant que pièces jointes à cette anomalie. Pour ajouter des pièces jointes, cliquez sur le lien <b>Ajouter une pièce jointe</b> situé en dessous de cette liste.
<b>Soumettre l'anomalie</b>	Soumet l'anomalie au DTS.

En outre, la section inférieure de la boîte de dialogue affiche les champs requis par votre projet DTS et ceux que vous avez ajoutés manuellement. Pour plus d'informations sur l'ajout de champs à la boîte de dialogue Nouvelle anomalie, voir " [Comment personnaliser les champs d'un DTS](#) " page 160.

## API du système de suivi des anomalies de Sprinter

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous n'utilisez pas ALM pour vous connecter.

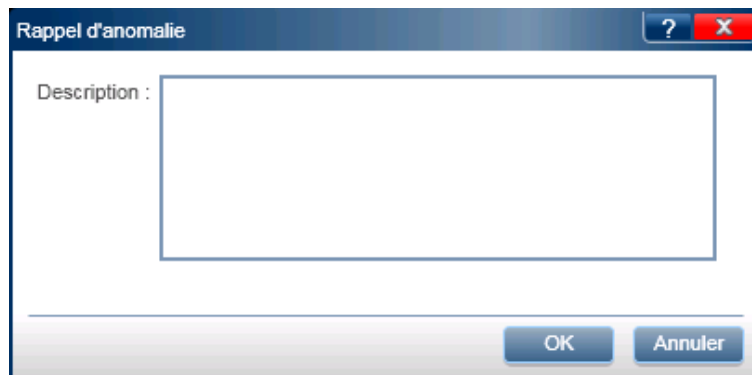
Sprinter vous permet de créer votre propre connecteur de système de suivi des anomalies. À l'aide de l'API du système de suivi des anomalies, vous pouvez écrire un connecteur qui soumet les anomalies à une application de suivi des anomalies. Le connecteur est exécuté lorsque Sprinter lance un test. Pour accéder à la référence, cliquez [ici](#).


## Boîte de dialogue Rappel d'anomalie

 **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue vous permet d'ajouter un rappel afin d'ouvrir une anomalie ultérieurement.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Rappel d'anomalie.



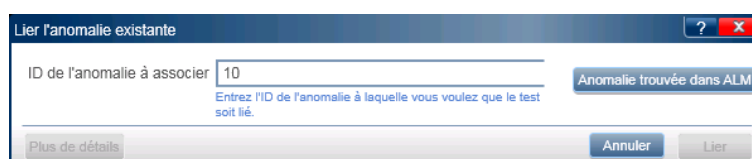
<p><b>Accès</b></p>	<p>Pendant l'exécution d'un test, à partir de l'un des emplacements suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barre latérale <b>Outils</b></li> <li>• Barre latérale <b>Étapes</b></li> </ul> <p>Cliquez sur la flèche pointant vers le bas en regard du bouton <b>Anomalie intelligente</b>  et sélectionnez <b>Ajouter un rappel d'anomalie</b>.</p>
<p><b>Informations importantes</b></p>	<p>Vous pouvez afficher vos rappels d'anomalie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans la fenêtre Scénario, pour l'action utilisateur pour laquelle le rappel d'anomalie a été créé. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Fenêtre du scénario</a>" page 191.</li> <li>• En sélectionnant <b>Résultats &gt; Rappels d'anomalie</b></li> </ul> <p><b>Remarque :</b> Les rappels d'anomalie sont supprimés lorsque vous supprimez une exécution de la zone <b>Configuration de l'exécution</b>, que vous remplacez une exécution par une nouvelle ou que vous fermez Sprinter. Si l'exécution que vous fermez contient des rappels d'anomalie, un message d'avertissement est affiché.</p>


## Boîte de dialogue Lier l'anomalie existante

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Cette boîte de dialogue vous permet de lier une exécution de test à une anomalie existante dans Application Lifecycle Management.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Lier l'anomalie existante.



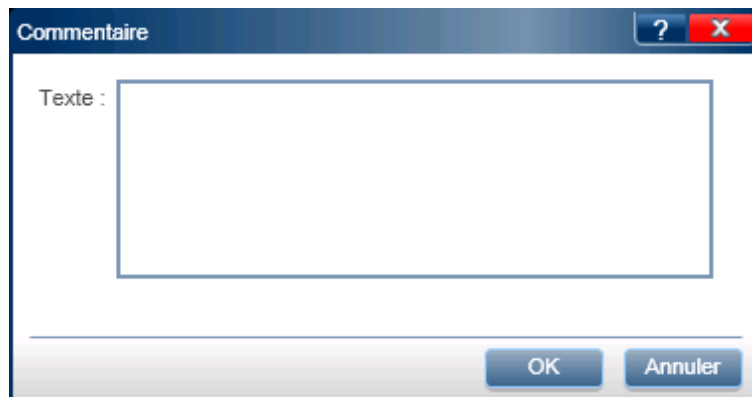
<b>Accès</b>	<p>Pendant l'exécution d'un test, à partir de l'un des emplacements suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barre latérale <b>Outils</b></li> <li>• Barre latérale <b>Étapes</b></li> </ul> <p>Cliquez sur la flèche pointant vers le bas en regard du bouton <b>Nouvelle anomalie</b> et sélectionnez  <b>Lier l'anomalie existante.</b></p>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour effectuer un lien vers une exécution de test, spécifiez une anomalie existante dans la boîte de dialogue et sélectionnez <b>Anomalie trouvée dans ALM.</b></li> </ul> <p>Une fois que a récupéré l'anomalie depuis Application Lifecycle Management, vous pouvez sélectionner le bouton <b>Plus de détails</b> pour voir les détails de l'anomalie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous pouvez afficher vos anomalies liées :</li> </ul> <p>Dans la fenêtre Scénario, pour l'action utilisateur pour laquelle l'anomalie liée a été créée. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Fenêtre du scénario</a>" <a href="#">page 191</a>.</p>


## Boîte de dialogue Commentaire

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue vous permet d'ajouter un commentaire à l'action utilisateur en cours.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Commentaire.



<b>Accès</b>	<p>Pendant l'exécution d'un test, sélectionnez la barre latérale <b>Outils</b> bouton <b>&gt; Ajouter un commentaire</b> .</p>
<b>Tâches connexes</b>	<p>"<a href="#">Comment exécuter un test manuel dans Sprinter</a>" <a href="#">page 100</a></p>

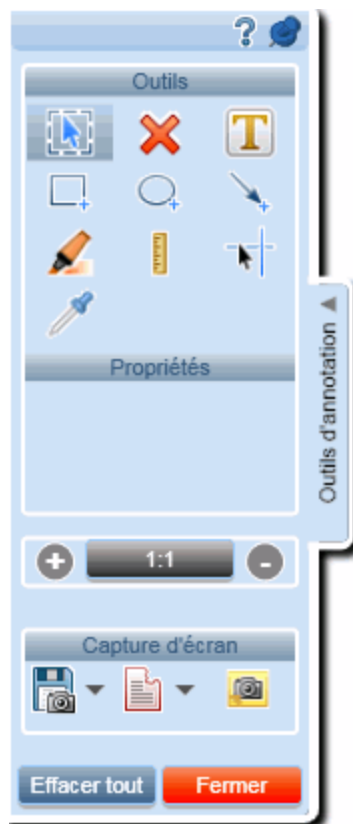
<b>Informations importantes</b>	<p>Vous ne pouvez ajouter qu'un seul commentaire par action utilisateur. Pour modifier un commentaire que vous avez créé pour l'action en cours, ouvrez à nouveau la boîte de dialogue Ajouter un commentaire.</p> <p>Vous pouvez afficher vos commentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dans la visionneuse de chronologie, pour l'action utilisateur pour laquelle le rappel d'anomalie a été créé.</li><li>• En sélectionnant <b>Résultats &gt; Récapitulatif de l'exécution</b>, puis en cliquant sur le lien en regard de <b>Commentaires ajoutés</b>.</li></ul>
---------------------------------	--



## Barre latérale Outils d'annotation

Cette barre latérale vous permet d'ajouter des annotations graphiques à une capture d'écran de votre application. Elle vous permet également d'analyser les caractéristiques des éléments de l'interface utilisateur de votre application et de détecter les anomalies dans leur disposition et leur couleur.






Vous pouvez inclure une capture d'écran annotée avec l'anomalie dans votre ALM ou DTS. Vous pouvez également imprimer, enregistrer ou inclure la capture d'écran annotée à un e-mail.

L'image suivante illustre la barre latérale **Outils d'annotation**.










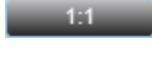



<b>Accès</b>	<p>Dans la barre latérale <b>Outils</b> ou la " <a href="#">Boîte de dialogue Résultat réel</a> " <a href="#">page 147</a>, cliquez sur le bouton <b>Espace de travail d'annotation</b> .</p> <p>L'espace de travail d'annotation s'ouvre avec la barre latérale <b>Outils</b> d'annotation déjà ouverte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez sur l'onglet de la barre latérale ou en dehors de cet onglet pour fermer la barre latérale.</li> <li>• Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise .</li> <li>• Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</li> </ul>
<b>Informations importantes</b>	<p>Certains objets tels que les menus déroulants se ferment automatiquement lorsque vous ouvrez l'espace de travail d'annotation. Utilisez le raccourci clavier (CTRL + F10) pour ouvrir l'espace de travail d'annotation avec ces objets affichés.</p>
<b>Voir également</b>	<p>" <a href="#">Utilisation des outils d'annotation pour détecter des anomalies</a> " <a href="#">page 156</a></p>


Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
<b>Outils</b>	
	<p><b>Sélection.</b> Sélectionne une annotation créée auparavant sur l'espace de travail d'annotation. Quand une annotation est sélectionnée, elle peut être déplacée, redimensionnée ou supprimée. Cliquez en dehors de l'annotation pour la désélectionner.</p>
	<p><b>Supprimer une annotation.</b> Supprime les annotations sélectionnées de l'espace de travail.</p>
	<p><b>Texte.</b> Ajoute une zone de texte à l'espace d'annotation. Utilisez la zone <b>Propriétés</b> pour déterminer la couleur du texte et d'arrière-plan de la zone de texte. Le texte noir sera écrit sur fond jaune et le texte blanc sur fond noir. Sélectionnez la couleur qui sera la plus visible sur la zone sur laquelle vous créez la zone de texte.</p>
	<p><b>Rectangle.</b> Dessine un rectangle sur l'espace de travail d'annotation. Utilisez la zone <b>Propriétés</b> pour déterminer la couleur et la largeur du rectangle.</p>
	<p><b>Ellipse.</b> Dessine une ellipse sur l'espace de travail d'annotation. Utilisez la zone <b>Propriétés</b> pour déterminer la couleur et la largeur de l'ellipse.</p>



Élément de l'interface	Description
	<p><b>Flèche.</b> Dessine une flèche sur l'espace de travail d'annotation. Utilisez la zone <b>Propriétés</b> pour déterminer la couleur et la largeur de la flèche.</p>
	<p><b>Surbrillance.</b> Met en surbrillance une zone de l'espace de travail d'annotation. Cliquez et faites glisser pour définir la longueur et la largeur de la surbrillance. Utilisez la zone <b>Propriétés</b> pour déterminer la couleur de la surbrillance.</p>
	<p><b>Règle.</b> Dessine une ligne sur l'espace de travail d'annotation en affichant sa longueur en pixels. L'outil Règle verrouille la ligne de règle sur les axes horizontaux et verticaux lors du glissement. Pour déverrouiller les axes, appuyez sur la touche Maj lors du glissement. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Utilisation des outils d'annotation pour détecter des anomalies</a>" page 156.</p>
	<p><b>Guides.</b> Affiche un guide horizontal et vertical le long de la longueur et de la largeur de l'espace de travail d'annotation, avec leur intersection sous le curseur (viseur). Les lignes du guide peuvent être repositionnées à l'aide de l'outil <b>Sélectionner</b>. Les lignes verticales et horizontales peuvent également être repositionnées et repositionnées individuellement.</p> <p>Cliquez pour placer les guides sur l'espace de travail. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Utilisation des outils d'annotation pour détecter des anomalies</a>" page 156.</p>
	<p><b>Sélecteur de couleurs.</b> Affiche les valeurs RVB d'un point sur l'espace de travail d'annotation dans une fenêtre contextuelle. Cliquez sur un emplacement pour placer la fenêtre contextuelle sur l'espace de travail. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Utilisation des outils d'annotation pour détecter des anomalies</a>" page 156.</p>
<p><b>Propriétés</b></p>	
	<p><b>Couleur et poids.</b> Détermine la couleur et la largeur de l'outil sélectionné à partir des outils Texte, Surbrillance, Flèche, Rectangle et Cercle.</p>

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Zoom.</b> Effectue un zoom avant et arrière sur l'affichage de l'espace de travail d'annotation.</p> <p>La fonction de zoom contient les commandes suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Effectue un zoom arrière sur l'affichage.</li> <li>•  Restaure l'affichage à 100 %.</li> <li>•  Effectue un zoom avant sur l'affichage. Il est impossible d'effectuer un zoom avant sur l'affichage supérieur à 100 %. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quand vous effectuez un zoom avant sur l'image, vous pouvez ensuite faire glisser l'image en appuyant sur CTRL + BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Le curseur se transforme en une main pointante et vous pouvez faire glisser les différentes zones de l'image à l'intérieur ou à l'extérieur de la vue à l'aide de la souris ou des touches fléchées.</li> </ul> </li> </ul> <p>Vous pouvez également effectuer un zoom avant et arrière à l'aide de la molette de la souris.</p>
<b>Capture d'écran</b>	
	<p><b>Capture d'écran.</b> Prend une capture d'écran de votre application.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enregistrer.</b> Enregistre la capture d'écran de l'application.</li> <li>• <b>Imprimer.</b> Imprime la capture d'écran de l'application.</li> <li>• <b>Envoyer par e-mail.</b> Ouvre un message électronique dans votre client de messagerie par défaut avec la capture d'écran de l'application en tant que pièce jointe.</li> </ul>
	<p><b>Anomalie intelligente.</b> Permet de soumettre une anomalie à votre ALM ou DTS.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anomalie intelligente.</b> (Par défaut) Ouvre la " <a href="#">Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente</a> " page 166, qui vous permet d'inclure dans votre description d'anomalie des informations de scénario d'anomalie automatiquement générées. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente</a> " page 166.</li> <li>• <b>Nouvelle anomalie.</b> Ouvre la boîte de dialogue Nouvelle anomalie qui vous permet de soumettre manuellement une anomalie à votre ALM ou DTS pour ceux qui n'utilisent pas ALM.</li> </ul>

Élément de l'interface	Description
	<b>Enregistrer dans le résultat réel.</b> Ajoute la capture d'écran annotée aux résultats réels de l'étape en cours. Désactivé pour un test dépourvu d'étapes.
<b>Fermer</b>	Ferme l'espace de travail d'annotation.

## Résolution des problèmes et restrictions - DTS

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous n'utilisez pas ALM pour vous connecter.

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour les systèmes de suivi des anomalies.

Les restrictions suivantes s'appliquent aux champs de la boîte de dialogue Nouvelle anomalie. Ces restrictions s'appliquent dans les deux cas suivants : lorsque les champs sont marqués comme obligatoires sur le serveur et lorsqu'ils ont été ajoutés via la personnalisation. Pour plus d'informations, voir "[Comment personnaliser les champs d'un DTS](#)" page 160.

- Si vous sélectionnez **Courrier** comme fournisseur DTS, l'envoi d'un e-mail avec les informations relatives à l'anomalie dépend du client de messagerie par défaut installé sur l'ordinateur. Il est recommandé de conserver le client de messagerie ouvert lors de l'utilisation de Sprinter pour faire en sorte que les e-mails soient envoyés pendant la session de test.

## Personnalisation du système de suivi des anomalies JIRA

Les restrictions suivantes s'appliquent aux champs de la boîte de dialogue Nouvelle anomalie pour le système de suivi des anomalies JIRA.

- Pour le champ **Date Time**, dans la boîte de dialogue Nouvelle anomalie, il est uniquement possible de sélectionner une date et non une heure à l'aide du sélecteur de date/heure. Vous pouvez spécifier manuellement une date et une heure qui seront envoyées au serveur.
- Pour le champ **Labels**, la boîte de dialogue Nouvelle anomalie n'extrait pas les étiquettes existantes. Vous pouvez spécifier manuellement une ou plusieurs étiquettes, en les séparant avec un espace. Si l'étiquette n'existe pas, elle est créée. Il s'agit d'une restriction de l'API REST.
- Les champs **Linked Issues** et tous les champs **Work Log** qui s'y rapportent (**Remaining Estimate**, **Time Spent**, **Date Started** et **Work Description**) ne sont pas pris en charge et n'apparaîtront pas dans le formulaire de soumission des anomalies. Si ces champs sont marqués comme étant obligatoires par votre serveur, vous ne serez pas en mesure de soumettre une anomalie.
- La boîte de dialogue Nouvelle anomalie affiche le champ **Time Tracking** comme étant le champ **Original Estimate**.  
**Solution :** Le champ **Original Estimate** doit être écrit dans le fichier de personnalisation en anglais.

Pour plus d'informations, voir "[Comment personnaliser les champs d'un DTS](#)" page 160.


- Lors de l'ajout du champ personnalisé **Number Field**, vous devez utiliser le séparateur décimal approprié dans la valeur numérique lorsque vous soumettez une anomalie. Ce séparateur peut être une virgule ou un point, en fonction des paramètres régionaux du serveur JIRA .
- Sprinter n'affiche pas les valeurs par défaut du champ personnalisé **Select List (cascading)**.
- Aucun champ personnalisé ne s'affiche si le fichier xml est configuré pour afficher un champ dont le nom comporte des caractères spéciaux.

## Personnalisation du système de suivi des anomalies Bugzilla

Les restrictions suivantes s'appliquent aux champs de la boîte de dialogue Nouvelle anomalie pour le système de suivi des anomalies Bugzilla.

- Vous ne pouvez pas définir la valeur par défaut d'un champ avec une expression contenant les caractères " (guillemets) ou \ (barre oblique inverse).
- Les indicateurs (pour les bogues ou les pièces jointes) ne sont pas pris en charge par Bugzilla.
- Les champs personnalisés **Blocks** et **Depends On** doivent contenir des ID d'anomalie existants.
- Les champs personnalisés **CC**, **Assignee** et **QA Contact** doivent contenir le nom de connexion de l'utilisateur.
- Même si **usebugaliases** est défini sur **False**, le champ Alias apparaît dans la boîte de dialogue Nouvelle anomalie.
- Même si **letsubmitterchoosepriority** est défini sur **Off**, le champ Priorité apparaît dans la boîte de dialogue Nouvelle anomalie.
- Lors de l'ajout d'un champ personnalisé, l'option **Field only appears when:** n'est pas activée.
- Vous ne pouvez pas spécifier les champs **Description**, **Content Type** et **AttachURL** pour les pièces jointes de l'anomalie.
- L'utilisateur visualise les champs personnalisés uniquement lorsqu'ils figurent dans le fichier de personnalisation.

# Chapitre 6 : Résultats d'exécution

Dans ce guide, les descriptions des fonctionnalités disponibles uniquement dans le Mode Avancé sont identifiées par l'icône Mode Avancé .

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- [" Présentation des résultats d'exécution " ci-dessous](#)

## Tâches

- [" Comment consulter les résultats d'exécution " à la page suivante](#)

## Référence

- [" Groupe Résultats " page 184](#)
- [" Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur " page 188](#)
- [" Fenêtre du scénario " page 191](#)

## Présentation des résultats d'exécution

Les résultats d'exécution de Sprinter fournissent un récapitulatif de votre exécution. Dans les résultats d'exécution, vous pouvez :

- Afficher un récapitulatif de l'exécution contenant des informations de base sur l'exécution, le nombre d'actions utilisateur, les anomalies exécutées et les commentaires, ainsi que les répartitions des étapes en fonction du statut.
- Afficher les détails de toutes les étapes de votre exécution, notamment les résultats réels, ainsi que toutes les captures d'écran jointes ou toute autre pièce jointe.
- Afficher les détails de toutes les anomalies que vous avez soumise lors de votre exécution.
- Si l'option **Capturer toutes les images lors d'un test** est désactivée dans la boîte de dialogue Paramètres, votre administrateur ALM peut l'activer dans le projet. Si vous ne disposez pas d'autorisations dans Application Lifecycle Management, les options de ce volet seront désactivées.
- Ouvrir le scénario afin d'afficher des informations détaillées sur chaque action utilisateur effectuée au cours de l'exécution et les exporter dans un fichier PDF ou Microsoft Word.
- Sprinter enregistre momentanément les captures d'écran de toutes les actions dans votre test. Vous pouvez indiquer si Sprinter doit enregistrer les images affichées dans le scénario ou les supprimer après l'exécution. Pour indiquer les images à capturer, ouvrez la zone **Exécuter** dans la boîte de dialogue Paramètres. Pour plus d'informations, voir [" Volet Paramètres d'exécution \(boîte de dialogue Paramètres\) " page 50](#).
- Pour les utilisateurs d'ALM :
  - Ouvrez la boîte de dialogue Détails de l'anomalie d'Application Lifecycle Management à partir des résultats d'exécution pour consulter les informations de vos anomalies.
  - Afficher les détails de tous les rapports d'anomalies que vous avez créés lors de votre exécution.

Vous pouvez soumettre des anomalies en vous fondant sur ces rappels d'anomalie. (Non disponible lors de l'affichage des résultats dans la **Visionneuse de résultats** lorsque Sprinter n'est pas installé.)

- Afficher les détails de toutes les actions utilisateur que vous avez effectuées au cours de l'exécution et convertir ces actions en fichier de données compatible avec Unified Functional Testing.

Pour plus d'informations, voir "[Groupe Résultats](#)" page 184.

## Comment consulter les résultats d'exécution



Certaines étapes s'appliquent uniquement en cas d'exécution de tests en Mode Avancé.

Cette tâche décrit les différentes étapes que vous pouvez effectuer pour consulter vos résultats d'exécution :

### 1. Consulter un résumé de votre exécution

Le volet **Récapitulatif de l'exécution** affiche un récapitulatif des informations relatives à votre exécution de test, notamment les informations d'exécution et de test de base, ainsi qu'un récapitulatif des étapes et actions de votre test. Vous pouvez également afficher les anomalies ouvertes et les commentaires ajoutés, et imprimer ou envoyer le récapitulatif par e-mail.

Cliquez sur le nœud **Récapitulatif de l'exécution** dans le **Groupe Résultats** pour afficher le volet Récapitulatif de l'exécution.

### 2. Consulter les étapes effectuées dans l'exécution

Le volet **Récapitulatif des étapes** affiche un récapitulatif de toutes les étapes exécutées dans votre test, y compris les résultats actuels et toutes les captures d'écran jointes ou les autres types de pièces jointes. Vous pouvez également exporter, imprimer ou envoyer les étapes par e-mail dans votre test.

Cliquez sur le nœud **Récapitulatif des étapes** dans le **Groupe Résultats** pour afficher le volet Récapitulatif des étapes. Pour plus d'informations, voir "[Onglet Étapes \(Groupe Résultats\)](#)" page 186.

### 3. Consulter les anomalies soumises au cours de l'exécution

Le volet **Anomalies exécutées** affiche un résumé de toutes les anomalies soumises lors de l'exécution. Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Détails de l'anomalie à partir du volet **Anomalies exécutées** pour consulter les informations de vos anomalies. Vous pouvez également imprimer ou envoyer le récapitulatif de vos anomalies exécutées par e-mail.

Cliquez sur le nœud **Anomalies exécutées** dans le **Groupe Résultats** pour afficher le volet **Anomalies exécutées**.

Pour plus d'informations, voir "[Volet Anomalies exécutées \(Groupe Résultats\)](#)" page 187.

### 4. Consulter les rappels d'anomalie créés lors de votre exécution



**Remarque :** Le volet **Rappels d'anomalie** n'est pas disponible lors de l'affichage des

résultats dans la **Visionneuse de résultats** lorsque Sprinter n'est pas installé.

Le **volet des rappels d'anomalie** affiche un résumé de tous les rappels d'anomalie créés lors de l'exécution. Vous pouvez soumettre des anomalies en vous fondant sur ces rappels d'anomalie. Vous pouvez également imprimer ou envoyer le récapitulatif de vos rappels d'anomalie soumis par e-mail.

Cliquez sur le nœud **Rappels d'anomalie** dans le **Groupe Résultats** pour afficher le volet **Rappels d'anomalie**.

Pour plus d'informations, voir "[Volet Rappels d'anomalie \(Groupe Résultats\)](#)" page 187.

5.  Consulter les actions utilisateur effectuées lors de l'exécution

Le volet **Actions utilisateur** affiche un récapitulatif des actions utilisateur effectuées lors de votre exécution. Vous pouvez exporter les actions utilisateur vers un fichier **.xls**, **.xlsx** ou **.csv**. Vous pouvez également imprimer et envoyer la liste de vos actions utilisateur par e-mail.

Cliquez sur le nœud **Actions utilisateur** dans le **Groupe Résultats** pour afficher le volet Actions utilisateur.

Pour plus d'informations, voir "[Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur](#)" page 188.

6.  Afficher les détails et les captures d'écran de vos actions utilisateur dans le scénario

a. **Sélectionnez le nœud Scénario dans le groupe Résultats.**

Le scénario s'ouvre.

b. **Sélectionnez une action dans la chronologie.**

Toutes les actions utilisateur que vous avez effectuées dans votre exécution sont représentées dans la chronologie sous forme de miniatures dans la partie inférieure du scénario.

Lorsque vous sélectionnez une action dans la chronologie, sa capture d'écran s'affiche dans le volet supérieur gauche et les détails de l'action s'affichent dans le volet droit supérieur du scénario.

Vous pouvez filtrer les actions affichées dans la chronologie. Pour plus d'informations sur le filtrage et la navigation dans la chronologie, voir "[Fenêtre du scénario](#)" page 191.

c. **Consultez les détails de l'action.**

Le volet supérieur droit du scénario affiche les informations relatives à l'action sélectionnée dans la chronologie.

Dans ce volet, vous pouvez :

- Afficher une description de l'action.
- Afficher une liste de toutes les **anomalies** soumises pour l'action. Vous pouvez cliquer sur le lien ID anomalie pour ouvrir la boîte de dialogue Détails de l'anomalie depuis Application Lifecycle Management et afficher ou modifier votre anomalie.
- Affichez une liste de tous les **rappels d'anomalie** soumis pour l'action. Vous pouvez soumettre des anomalies en vous fondant sur ces rappels.

- Affichez le **commentaire**, si vous en avez ajouté un à l'action.
  - Utilisateurs d'ALM : affichez les **différences** qui ont pu être détectées pour l'action (exécution de tests avec mise en miroir uniquement).
- d. **Exporter le scénario vers un fichier PDF ou Word.**
- Sélectionnez l'emplacement du système de fichiers auquel vous souhaitez enregistrer le fichier PDF. Ce fichier contient des informations sur les exécutions, sur les statuts des étapes et sur les détails des actions de l'ensemble de la session d'exécution.
- Pour plus d'informations sur l'affichage et la navigation dans le scénario, voir "[Fenêtre du scénario](#)" page 191.

## Groupe Résultats

Le groupe Résultats se trouve sur le côté gauche de la fenêtre principale.

Nouveau test 1

Imprimer E-mail

**Définitions**

- Paramètres généraux
- Étapes (12)
- Paramètres (0)

**Résultats**

- Résumé de l'exécution
- Étapes (12)
- Anomalies exécutées (0)
- Rappels d'anomalie (1)
- Actions utilisateur (7)
- [Scénario...](#)

### Résumé de l'exécution

**Instance de test :** Nouveau test 1  
**Nom du test :** Nouveau test 1  
**Statut :** Not Completed

**Nom de l'exécution :** Run\_1-14\_5-28-14  
**Testeur :** sa

**Heure de début :** 1/14/2014 6:35:23 AM  
**Heure de fin :** 1/14/2014 6:39:51 AM  
**Durée :** 00:04:28

Actions	Anomalies exécutées	Rappels d'anomalie	Commentaires
7	0	1	0

**Étapes 12**

No Run

12

Le groupe Résultats contient les volets suivants :




- " Volet Récapitulatif de l'exécution (Groupe Résultats) " ci-dessous
- " Onglet Étapes (Groupe Résultats) " à la page suivante
- " Volet Anomalies exécutées (Groupe Résultats) " page 187
- " Volet Rappels d'anomalie (Groupe Résultats) " page 187
- " Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur " page 188
- " Fenêtre du scénario " page 191











## Volet Récapitulatif de l'exécution (Groupe Résultats)

Ce volet affiche un récapitulatif des détails de votre exécution de test. Vous pouvez afficher les informations de test et d'exécution de base, un récapitulatif des étapes et des actions de votre test, ainsi que les anomalies et les commentaires ouverts.

L'image suivante illustre le volet Récapitulatif de l'exécution.

Certaines informations de résultat sont disponibles uniquement pour les tests exécutés en Mode Avancé .

Récapitulatif de l'exécution

	<b>Instance de test :</b> Nouveau test 1 <b>Nom du test :</b> Nouveau test 1 <b>Statut :</b>  Not Completed						
	<b>Nom de l'exécution :</b> Run_1-14_5-28-14 <b>Testeur :</b> sa						
	<b>Heure de début :</b> 1/14/2014 6:35:23 AM <b>Heure de fin :</b> 1/14/2014 6:39:51 AM <b>Durée :</b> 00:04:28						
	<b>Actions</b>		<b>Anomalies exécutées</b>		<b>Rappels d'anomalie</b>		<b>Commentaires</b>
	7		0		1		0
	<b>Étapes</b> 12						
	<b>No Run</b>						
	12						

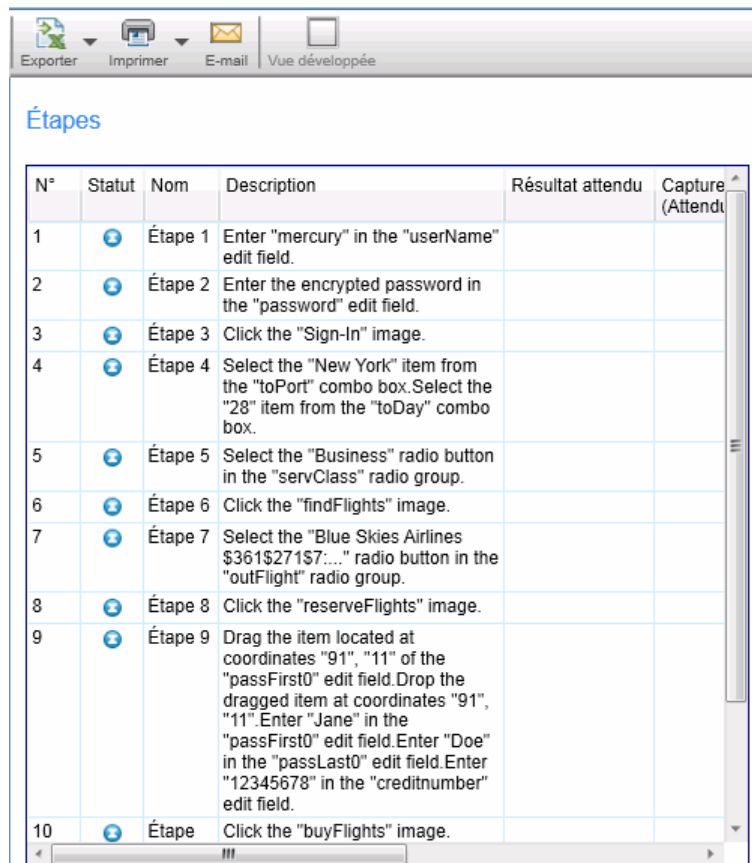
<b>Accès</b>	Après l'exécution d'un test, sélectionnez le nœud <b>Résultats &gt; Récapitulatif de l'exécution</b> .
--------------	--

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans le volet.

## Onglet Étapes (Groupe Résultats)

Cet onglet affiche un récapitulatif des étapes effectuées dans votre test. Il permet également d'exporter, d'imprimer ou d'envoyer par e-mail les informations relatives aux étapes.

L'image suivante illustre l'onglet Étapes.



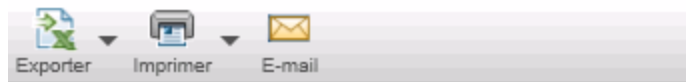
<b>Accès</b>	Après avoir exécuté un test ou un composant, sélectionnez le nœud <b>Résultats &gt; Étapes</b> .
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vous pouvez redimensionner la fenêtre Sprinter et les colonnes à l'écran pour afficher toutes les informations.</li> <li>Cliquez deux fois sur la colonne <b>Capture d'écran</b> ou <b>Pièces jointes</b> pour ouvrir la pièce jointe dans le programme par défaut de votre ordinateur pour ce type de fichier.</li> <li>Utilisateurs d'ALM : vous ne pouvez pas <b>Exporter</b>, <b>Imprimer</b> ou <b>Envoyer par E-mail</b> les étapes d'un test de processus métier.</li> </ul>

## Volet Anomalies exécutées (Groupe Résultats)

Ce volet affiche un récapitulatif des anomalies soumises lors de l'exécution de votre test. Vous pouvez également exporter, imprimer ou envoyer le récapitulatif de vos anomalies d'exécution par e-mail.

L'image suivante illustre le volet Anomalies exécutées.

Pour ceux qui n'utilisent pas ALM :



### Anomalies soumises

ID de l'anomalie	Résumé	Gravité
<a href="#">47</a>	Anomalie	2-Moyenne

Pour les utilisateurs d'ALM :



### Anomalies exécutées

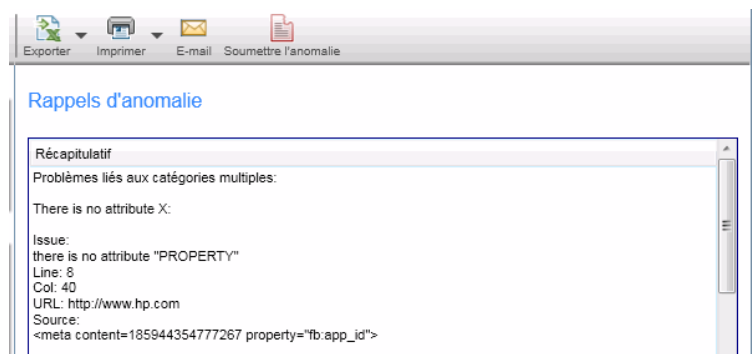
ID anom...	Récapitulatif	Gravité	Statut
<a href="#">1</a>	Broken Link Main Page	2-Moyenne	Nouveau
<a href="#">2</a>	Obsolete CGI script	3-Importa...	Nouveau
<a href="#">3</a>	General Error	4-Très im...	Nouveau

<b>Accès</b>	Après l'exécution d'un test, sélectionnez le nœud <b>Résultats &gt; Anomalies exécutées</b> .
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cliquez sur le numéro correspondant à <b>ID anomalie</b> pour ouvrir la boîte de dialogue Détails de l'anomalie.</li></ul>

## Volet Rappels d'anomalie (Groupe Résultats)


Ce volet affiche un récapitulatif des rappels d'anomalie créés lors de l'exécution de votre test. Il vous permet de soumettre des anomalies avec les informations indiquées dans les rappels, et d'exporter, d'imprimer ou d'envoyer par e-mail vos rappels d'anomalie.

L'image suivante illustre le volet Rappels d'anomalie.



<b>Accès</b>	Après avoir exécuté un test ou un composant, sélectionnez le nœud <b>Résultats &gt; Rappels d'anomalie</b> .
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les rappels d'anomalie sont supprimés lorsque vous supprimez une exécution de la zone Configuration de l'exécution, que vous remplacez une exécution par une nouvelle ou que vous fermez Sprinter. Si l'exécution que vous fermez contient des rappels d'anomalie, un message d'avertissement est affiché.</li> </ul>

Le tableau ci-dessous fournit des informations supplémentaires pour certains de ces éléments :

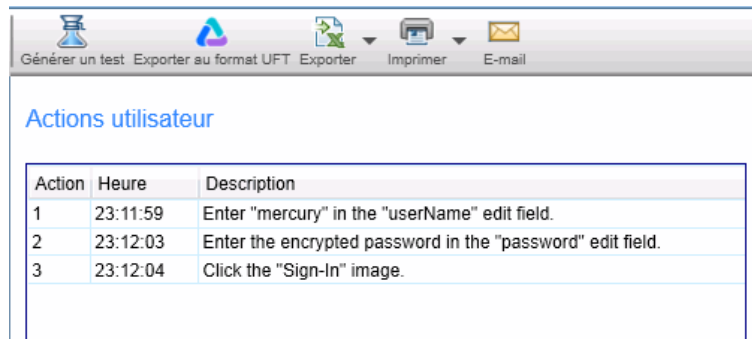
<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nouvelle anomalie.</b> Ouvre la boîte de dialogue Nouvelle anomalie qui vous permet de soumettre manuellement une anomalie.</li> <li>• <b>Soumettre l'anomalie.</b> (Par défaut) Permet d'inclure automatiquement des informations de scénario d'anomalie dans votre anomalie. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente</a>" page 166.</li> </ul> <p>Lorsque vous créez une anomalie dans le volet des rappels d'anomalie, les informations disponibles sont les mêmes que celles qui apparaissent en ouvrant l'anomalie lors de l'exécution. Vous pouvez inclure une capture d'écran de l'application telle qu'elle apparaissait pour l'action utilisateur quand le rappel a été créé, ainsi que les étapes ou les actions de votre exécution de test.</p> <p>Lorsque vous créez une anomalie à partir d'un rappel d'anomalie, celui-ci est supprimé.</p>

## Volet Actions utilisateur/Boîte de dialogue Récapitulatif des actions utilisateur

 **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette zone affiche un résumé des actions utilisateur que vous avez effectuées lors de votre exécution, ainsi que les commentaires ajoutés pour chaque action. Elle permet également d'exporter, d'imprimer ou d'envoyer par e-mail les informations relatives aux actions utilisateur. Ce volet permet aussi d'exporter l'exécution vers un test manuel ou, pour les utilisateurs d'ALM, un test UFT (Unified Functional Testing) ou un composant métier dans UFT.

L'image suivante illustre le volet Actions utilisateur.



<b>Accès</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Après l'exécution d'un test, sélectionnez le nœud <b>Résultats &gt; Actions utilisateur</b>.</li> <li>• Lors d'une exécution, sélectionnez la barre latérale <b>Outils &gt; bouton Afficher les actions utilisateur</b>.</li> <li>• Sélectionnez le nœud <b>Résultats &gt; Actions utilisateur</b>.</li> </ul>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La boîte de dialogue Résumé des actions utilisateur affiche les informations sur les actions utilisateur effectuées lors d'une exécution de test. Elle contient pratiquement les mêmes informations et les mêmes fonctions que le volet Actions utilisateur.</li> <li>• Les actions utilisateur sont uniquement enregistrées en Mode Avancé..</li> </ul>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Générer un test</b>	<p>Permet d'exporter toutes les actions utilisateur comme étapes de test dans un nouveau test manuel. Vous pouvez ajouter des détails de test, mettre en forme et modifier les étapes, et enregistrer le nouveau test. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Boîte de dialogue Générer un test</a> " page 151.</p> <p><b>Remarque :</b> Cette option n'est disponible qu'à la fin de la session d'exécution.</p>

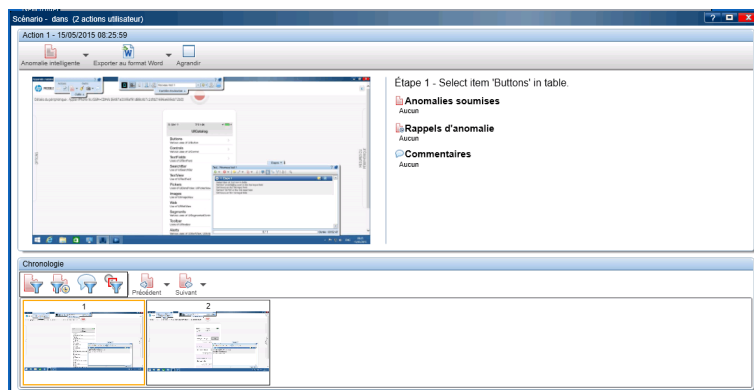
Élément de l'interface	Description
<p><b>Exporter au format UFT (pour les utilisateurs d'ALM uniquement)</b></p>	<p>Permet d'exporter toutes les actions utilisateur et les définitions de contrôle d'application vers un fichier XML et d'enregistrer ce fichier dans le système de fichiers.</p> <p>Ce fichier peut être converti en test GUI ou en composant métier GUI avec un référentiel d'objets local dans Unified Functional Testing. Pour plus d'informations sur les fonctionnalités mises à disposition par Unified Functional Testing, accédez au site Web de HPE Software à l'adresse <a href="http://www.hp.com/go/software">www.hp.com/go/software</a>.</p> <p><b>Remarque :</b> Cette option n'est disponible qu'à la fin de la session d'exécution. Si vous fermez le test et l'ouvrez de nouveau en mode Exécution, vous ne serez pas en mesure d'effectuer cette exportation.</p>
<p><b>Exporter</b></p>	<p>Vous permet d'exporter toutes les actions utilisateur dans une feuille de calcul externe. Vous pouvez modifier les données dans le fichier externe puis utiliser l'option <b>Importer des étapes</b> dans l'onglet <b>Étapes</b> du mode Plan.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exporter au format Excel</b></li> <li>• <b>Exporter au format .csv</b></li> </ul>
<p><b>Imprimer</b></p>	<p>Imprime la liste des actions utilisateur.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Imprimer</b></li> <li>• <b>Aperçu avant impression</b></li> </ul>
<p><b>E-mail</b></p>	<p>Vous permet d'envoyer par e-mail la liste des actions utilisateur comme pièce jointe. Un client de messagerie par défaut doit être installé sur l'ordinateur Sprinter.</p> <p><b>Remarque :</b> Sous Windows Vista ou XP, vous devez installer la visionneuse XPS pour afficher le rapport joint à l'e-mail. Cette visionneuse est disponible sur le site Web de Microsoft.</p>
<p><b>Actions utilisateur</b></p>	<p>Liste des actions utilisateur effectuées au cours de la session d'exécution. Les informations suivantes sont disponibles pour chaque action utilisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Action</b></li> <li>• <b>Heure</b></li> <li>• <b>Description</b></li> <li>• <b>Commentaire</b></li> </ul>

## Fenêtre du scénario

Cette fenêtre affiche les informations de chaque action utilisateur de votre exécution. Vous pouvez :

- Afficher la description de chaque action utilisateur.
- Afficher les anomalies soumissionnées, les rappels d'anomalie, les commentaires et les différences détectées pour chaque action.
- Filtrer les actions affichées.
- Exporter le scénario vers un fichier PDF ou Microsoft Word.

L'image suivante illustre le Scénario.



### Accès









Effectuez l'une des opérations suivantes :




- Pendant une exécution, cliquez sur la barre latérale **Outils > Scénario**.
- Sélectionnez le nœud **Résultats > Scénario**.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un test dans la liste **Exécutions de test**, puis sélectionnez **Afficher toutes les exécutions**. La " [Test <Nom du test>: Toutes les exécutions](#) " [page 124](#) s'affiche. Cliquez sur le bouton **Scénario**.

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
<p><b>Anomalie intelligente</b></p>	<p>Permet de soumettre une anomalie à ALM ou votre système de suivi des anomalies.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Anomalie intelligente.</b> (Par défaut) Permet d'inclure dans votre description d'anomalie des informations de scénario d'anomalie automatiquement générées. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente</a>" page 166.</li> <li>• <b>Nouvelle anomalie.</b> Ouvre la boîte de dialogue Nouvelle anomalie qui vous permet de soumettre manuellement une anomalie.</li> </ul> <p>Lorsque vous créez une anomalie dans le scénario, les informations que vous pouvez inclure à l'anomalie sont les mêmes que celles affichées lorsque vous ouvrez l'anomalie lors de l'exécution. Vous pouvez inclure une capture d'écran de votre application lors de votre action utilisateur et une liste des étapes ou des actions à l'exécution de votre test.</p>
<p><b>Exporter vers Word</b></p>	<p>Menu déroulant qui vous permet d'exporter le scénario vers un fichier Word ou PDF. Ce fichier contient le récapitulatif des exécutions, le statut des étapes et des informations sur les anomalies de la session d'exécution.</p> <p><b>Remarque :</b> Si vous voulez également inclure des images, assurez-vous d'activer les captures d'image dans la zone <b>Exécuter</b> de la boîte de dialogue Paramètres avant l'exécution. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Volet Paramètres d'exécution (boîte de dialogue Paramètres)</a>" page 50.</p> <p>Utilisateurs d'ALM : si l'option <b>Capturer toutes les images lors d'un test</b> est désactivée, votre administrateur ALM peut l'activer pour le projet. Dans ALM, sélectionnez <b>Outils &gt; Personnaliser</b>. Dans la fenêtre Personnalisation du projet, sélectionnez le nœud <b>Sprinter</b> et les options souhaitées dans la section Captures d'écran. Par exemple, <b>Activer le stockage de toutes les images pendant un test</b>.</p>
<p><b>Agrandir/Réduire</b></p>	<p>Fait un zoom avant ou arrière sur la capture d'écran sélectionnée dans la chronologie.</p>
<p><b>&lt;Capture d'écran d'une action&gt;</b></p>	<p>Affiche une capture d'écran de l'action sélectionnée dans la chronologie.</p>



Élément de l'interface	Description
<p>&lt;Détails sur l'action&gt;</p>	<p>Affiche les informations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une description de l'action utilisateur.</li> <li>• <b>Anomalies.</b> Toutes les anomalies soumises pour l'action. Utilisateurs d'ALM : cliquez sur le lien d'une anomalie pour ouvrir la boîte de dialogue Détails de l'anomalie dans Application Lifecycle Management.</li> <li>• <b>Rappels d'anomalie.</b> Liste de tous les rappels d'anomalie créés pour l'action. Cliquez sur <b>Créer une anomalie</b> pour ouvrir la boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente qui vous permet d'inclure automatiquement des informations de scénario à votre anomalie.</li> <li>• <b>Commentaires.</b> Liste de tous les commentaires ajoutés à l'action.</li> <li>• <b>Différences.</b> Liste de toutes les différences détectées pour l'action. Cliquez sur <b>Afficher</b> pour ouvrir la Visionneuse de différences.</li> </ul> <p>La visionneuse de différences affiche les détails des différences, ainsi que les règles créées pour l'action. Vous pouvez également soumettre une nouvelle anomalie à partir de la visionneuse de différences.</p>
<p><b>Chronologie</b></p>	<p>Affiche une miniature de chaque action de l'exécution. Chaque miniature peut contenir l'une des icônes suivantes indiquant les détails de l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  Une anomalie a été soumise pour cette action.</li> <li>•  Un rappel d'anomalie a été créé pour cette action.</li> <li>•  Un commentaire a été ajouté à cette action.</li> <li>•  Des différences ont été trouvées pour cette action.</li> </ul>
<p>&lt;Options de filtrage de la chronologie&gt;</p>	<p>La chronologie contient les boutons de filtre suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  <b>Filtrer les anomalies</b></li> <li>•  <b>Filtrer les rappels d'anomalie</b></li> <li>•  <b>Filtrer les commentaires</b></li> <li>•  <b>Filtrer les différences</b></li> </ul> <p>Lorsque vous cliquez sur un bouton de filtre, la chronologie affiche uniquement les actions qui contiennent l'élément de filtre sélectionné. Cliquez sur le bouton de filtre à nouveau pour désactiver le filtre.</p>


Élément de l'interface	Description
<b>&lt;Boutons de navigation dans la chronologie&gt;</b>	<p>La chronologie contient les boutons de navigation suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"><li> <b>Précédent</b>. Recule la chronologie d'une anomalie.</li><li> <b>Suivant</b>. Avance la chronologie d'une anomalie.</li></ul> <p>Si vous filtrez la chronologie, les boutons <b>Précédent</b> et <b>Suivant</b> permettent de passer à l'action suivante ou précédente dans la liste filtrée des actions.</p> <p>Vous pouvez également filtrer uniquement le comportement <b>Précédent</b> et <b>Suivant</b> à l'aide des options déroulantes de ces boutons.</p> <p>Les options déroulantes contrôlent la fonctionnalité des boutons Précédent et Suivant, mais ne filtrent pas la chronologie.</p> <p>Quand vous sélectionnez l'une des options déroulantes d'un bouton, la même option est automatiquement sélectionnée dans l'autre bouton. Et les boutons <b>Précédent</b> et <b>Suivant</b> permettent de passer à l'action précédente ou suivante qui contient l'option sélectionnée.</p> <p>Options déroulantes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li> <b>Anomalie précédente/suivante</b></li><li> <b>Rappel d'anomalie précédent/suivant</b></li><li> <b>Commentaire précédent/suivant</b></li><li> <b>Différence précédente/suivante</b></li></ul>

## Résolution des problèmes et restrictions - Résultats d'exécution

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour les résultats d'exécution.

- Les fichiers au format .csv exportés contiennent des caractères endommagés remplacés par un ou deux espaces consécutifs.
- Lors de l'enregistrement des actions utilisateur sur des applications hybrides mobiles, le scénario n'affiche pas de rectangle rouge autour de l'élément d'interface cible.
- La conversion des tests manuels en tests automatiques n'est pas prise en charge pour les applications hybrides.

# Chapitre 7 : Mode Avancé

Dans ce guide, les descriptions des fonctionnalités disponibles uniquement dans le Mode Avancé sont identifiées par l'icône Mode Avancé .

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- [" Mode Avancé - Présentation " ci-dessous](#)
- [" Applications " à la page suivante](#)

## Tâches

- [" Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé " page 198](#)

## Référence

- [" Groupe Mode Avancé " page 199](#)
  - [" Volet Application \(Groupe Mode Avancé\) " page 201](#)
- [" Résolution des problèmes et restrictions - Mode Avancé " page 211](#)

## Mode Avancé - Présentation

Lorsque vous exécutez un test en Mode Avancé, Sprinter est capable d'apprendre l'affichage de votre application et d'identifier ses objets. Ces informations permettent à Sprinter de suivre votre activité au cours d'une exécution de test. Elles permettent aussi à Sprinter de vous aider à effectuer certaines des actions utilisateur sur votre application.

Grâce à ces informations, Sprinter peut :

- Créer et exécuter des macros afin Sprinter d'effectuer un ensemble d'actions dans votre application à votre place.
- Saisir automatiquement des données dans des champs de votre application (pour les utilisateurs d'ALM).
- Répliquer vos actions utilisateur sur plusieurs ordinateurs (pour les utilisateurs d'ALM).
- Rechercher des anomalies potentielles dans votre application (pour les utilisateurs d'ALM).
- Archiver vos actions utilisateur. Ajouter des commentaires et des rappels aux actions utilisateur enregistrées dans votre exécution pour une consultation ultérieure.
- Archiver les anomalies soumissionnées pour chaque action.
- Inclure automatiquement une liste des étapes ou des actions utilisateur dans chaque anomalie que vous soumettez afin de créer un scénario d'anomalie à votre place.

Vous devez définir l'application que vous comptez tester afin que Sprinter puisse apprendre son affichage.

Pour plus de détails, voir :

- [" Applications " ci-dessous](#)
- [" Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé " page 198](#)
- [" Exécution de tests en Mode Avancé " page 98](#)
- [" Comment enregistrer et exécuter des macros ? " page 232](#)

Utilisateurs d'ALM : vous pouvez effectuer les tâches suivantes lorsque vous exécutez un test en Mode Avancé :

- [" Comment injecter des données dans votre application ? " page 220](#)
- [" Comment exécuter un test avec mise en miroir " page 261](#)
- [" Comment rechercher des anomalies potentielles dans votre application " page 240](#)

## Applications

Pour utiliser les fonctions du Mode Avancé, vous devez définir l'application mobile que vous comptez tester. Ainsi, vous pourrez utiliser sur votre application les fonctions avancées du Mode Avancé, telles que le transfert de données et les macros.

De nombreuses configurations du Mode Avancé sont associées à leur application spécifique.

Puisque vous définissez une application de votre test, tous les tests pour lesquels la même application est définie partageront la même configuration du Mode Avancé. Ceci vous permet de libérer du temps pour redéfinir ces configurations pour chacun de vos tests.

Vous pouvez aussi définir des applications en mode **Plan**, lors de la création de tests ou composants. Pour plus d'informations, voir [" Boîte de dialogue Sélectionner une application " page 90](#).

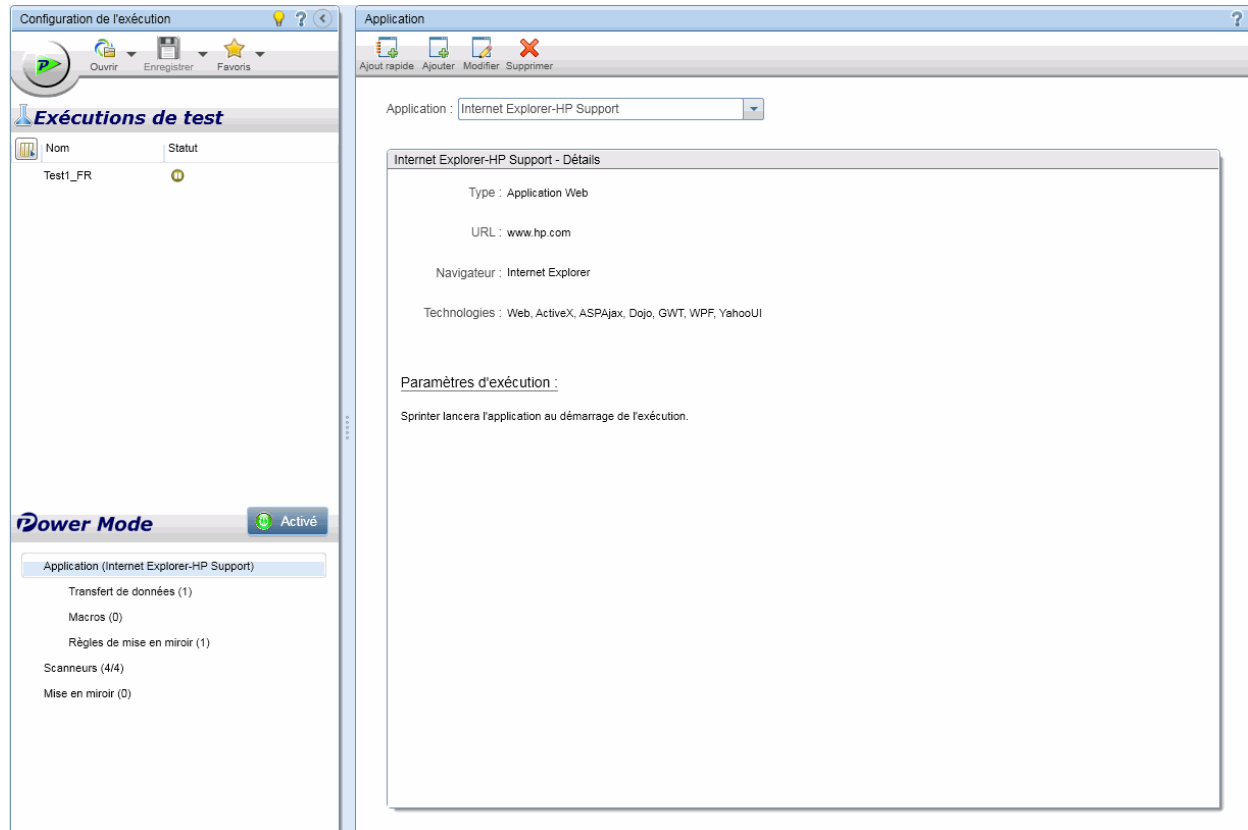
**Exemple :** Supposons que vous testiez une application bancaire mobile. Vous créez un test et définissez votre application avec le nom `Mon_App_Bancaire`. Ensuite, pendant votre test vous enregistrez une macro sur la page de connexion et l'enregistrez avec le nom `Macro_de_connexion`. Sprinter se souvient que la macro `Macro_de_connexion` a été enregistrée pour l'application `Mon_App_Bancaire`.

À l'avenir, lorsque vous exécuterez un test avec `Mon_App_Bancaire` définie comme son application, la macro `Macro_de_connexion` sera disponible pour votre test.

Les informations suivantes sont associées à l'application de votre test :

- Jeux de données pour le transfert de données (pour les utilisateurs d'ALM)
- Macros
- Règles (à utiliser avec la mise en miroir - pour les utilisateurs d'ALM)

Quand vous définissez une application, vous fournissez un nom logique pour l'application à Sprinter. Mode Avancé associe vos informations avec son nom logique. Ce nom logique s'affiche en regard du nœud Application dans le groupe " Groupe Mode Avancé " (décrit à la page 199), et dans le " Volet Application (Groupe Mode Avancé) " (décrit à la page 201).



Il se peut que vous deviez créer plusieurs versions d'une application portant des noms logiques différents et associer des informations spécifiques à chaque version.

**Exemple :** Supposons que vous testiez une application bancaire mobile qui possède plusieurs versions pour des langues différentes. Chaque version de l'application réelle est appelée Bancaire. Vous pouvez définir plusieurs applications bancaires mobiles pour vos tests et donner à chacune d'elles un nom logique significatif, tel que Bancaire\_Espagnol et Bancaire\_Français.

Ensuite, vous pouvez associer des informations différentes à chaque version de l'application mobile. Par exemple, vous pouvez associer les jeux de données espagnols à l'application Bancaire\_Espagnol et les jeux de données français à l'application Bancaire\_Français.

Lorsque vous exécuterez un test avec Bancaire\_Espagnol comme application mobile définie, les jeux de données espagnols seront disponibles. Lorsque vous exécuterez un test avec Bancaire\_Français comme application mobile définie, les jeux de données français seront disponibles.

Pour obtenir des détails sur la configuration des fonctions du Mode Avancé, voir "[Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé](#)" ci-dessous.

Pour savoir comment Sprinter gère les informations des applications et connaître les fonctions associées à l'application définie, voir "[Gestion des informations utilisateur](#)" page 33.

## Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé



Les étapes suivantes indiquent comment préparer un test à exécuter à l'aide des fonctions avancées du Mode Avancé.

- Cette tâche suppose que vous sachiez déjà comment exécuter un test dans Sprinter. Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.
- Utilisateurs d'ALM : cette tâche n'inclut pas d'informations sur la préparation d'un test à exécuter avec la mise en miroir. Pour obtenir des détails sur l'exécution d'un test avec mise en miroir, voir "[Comment préparer un test à la mise en miroir](#)" page 259.
- Utilisateurs d'ALM : cette tâche n'inclut pas d'informations sur la configuration des paramètres de scanneur. Pour plus d'informations, voir "[Comment rechercher des anomalies potentielles dans votre application](#)" page 240.

Pour plus d'informations sur les fonctions du Mode Avancé, voir "[Exécution de tests en Mode Avancé](#)" page 98.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

1. Activer le Mode Avancé pour votre test

Cliquez sur le Mode Avancé bouton  dans le Mode Avancé groupe. Le bouton Mode Avancé devient vert et affiche **Activé**, le bouton **Exécuter** affiche l'icône du Mode Avancé , et les nœuds du groupe Mode Avancé s'affichent.

2. Configurer l'application pour votre test

Vous devez configurer une application sur laquelle exécuter votre test avec le Mode Avancé. Cliquez sur le nœud **Application** dans le groupe Mode Avancé et utilisez les options du volet Application pour configurer votre application.

Pour plus d'informations sur l'utilisation du volet Application, voir "[Volet Application \(Groupe Mode Avancé\)](#)" page 201.

3. Configurer le transfert des données (pour les utilisateurs d'ALM)

- a. **Créer un jeu de données.**

Pour utiliser le transfert de données, vous devez tout d'abord créer un jeu de données au format **.xls**, **.xlsx** ou **.csv**. Pour plus d'informations sur la mise en forme d'un jeu de données, voir "[Instructions pour la création de jeux de données pour le transfert de données](#)" page 218.

Après avoir créé un jeu de données, vous pouvez le stocker dans votre système de fichiers ou dans Application Lifecycle Management.. Pour stocker des jeux de données dans Application

Lifecycle Management, téléchargez-les dans le dossier **Ressources** de votre projet. Pour plus d'informations sur le téléchargement des ressources, consultez Application Lifecycle Management - Manuel de l'utilisateur.

**Remarque :** Sprinter stocke le chemin d'accès au fichier de données dans le fichier DataSource.xml dans le dossier **Ressources** de Sprinter. Nous vous conseillons de ne pas modifier ce dossier.

b. **Associez les jeux de données à votre application.**

Après avoir créé le jeu de données, vous l'associez à votre application dans le volet **Transfert de données** de l'Explorateur de tests. Pour plus d'informations, voir "[Volet Transfert de données \(groupe Mode Avancé\)](#)" page 222.

Les données peuvent être automatiquement saisies dans des formulaires uniquement dans l'application définie dans le "[Volet Application \(Groupe Mode Avancé\)](#)" page 201. Pour plus d'informations, voir "[Volet Application \(Groupe Mode Avancé\)](#)" page 201.

c. **Définir les champs à transférer et l'ordre de transfert - Facultatif.**

Si vous voulez utiliser tous les champs de votre jeu de données, dans leur ordre d'apparition, vous pouvez ignorer cette étape.

Cliquez sur le bouton **Personnaliser les champs** du volet **Transfert de données** afin de définir le champ dans lequel des données doivent être saisies automatiquement dans votre application et leur ordre de saisie. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs](#)" page 224.

4. Vérifier les macros de votre application

Si vous avez déjà défini les macros pour cette application, cliquez sur le nœud Macros pour consulter, modifier et supprimer les Macros associées à votre application.

Pour plus d'informations, voir "[Volet Macros \(Groupe Mode Avancé\)](#)" page 232.

5. Résultats

Vous êtes désormais prêt à exécuter un test en Mode Avancé, tel que décrit dans "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100.

## Groupe Mode Avancé

Le groupe Mode Avancé vous permet d'activer et de désactiver le Mode Avancé. Quand vous activez le Mode Avancé et sélectionnez l'un des nœuds du groupe Mode Avancé, le volet droit affiche les paramètres de ce nœud.

Pour obtenir des détails sur les fonctions disponibles en Mode Avancé, voir "[Exécution de tests en Mode Avancé](#)" page 98.

L'image suivante illustre le groupe Mode Avancé.



<b>Accès</b>	Dans le Mode Avancé groupe, cliquez sur le bouton <b>Activé</b> .
<b>Informations importantes</b>	Vous devez définir une application pour votre test, afin de l'exécuter en Mode Avancé.

Le groupe Mode Avancé contient les nœuds suivants :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Application</b>	<p>Définit l'application que vous voulez tester.</p> <p>L'application définie pour votre test s'affiche entre parenthèses dans le nœud Application.</p> <p>Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Volet Application (Groupe Mode Avancé)</a>" à la page suivante.</p>
<b>Transfert de données - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Définit les jeux de données que vous voulez utiliser avec la fonction de transfert de données.</p> <p>Le nombre de jeux de données définis pour une utilisation avec votre application s'affiche entre parenthèses dans le nœud Transfert de données.</p> <p>Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Volet Transfert de données (groupe Mode Avancé)</a>" page 222.</p>
<b>Macros</b>	<p>Affiche les macros associées à l'application définie.</p> <p>Le nombre de macros définies pour une utilisation avec votre application s'affiche entre parenthèses dans le nœud Macros.</p> <p>Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Volet Macros (Groupe Mode Avancé)</a>" page 232.</p>

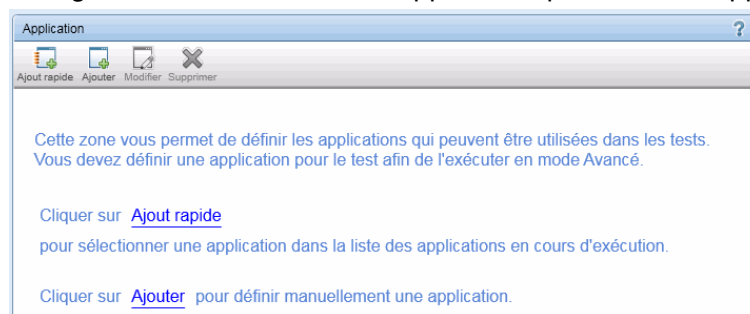


Élément de l'interface	Description
<b>Règles de mise en miroir - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Affiche les règles associées à l'application définie.</p> <p>Le nombre de règles définies pour une utilisation avec votre application s'affiche entre parenthèses dans le nœud Règles.</p> <p>Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Volet Règles de mise en miroir (groupe Mode Avancé)</a> " page 273.</p>
<b>Scanneurs - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Définit les paramètres de chaque scanner que vous souhaitez utiliser au cours de l'exécution.</p> <p>Vous pouvez analyser votre application pour y rechercher des fautes d'orthographe, des erreurs de standards Web (applications Web uniquement), des liens rompus et des erreurs de localisation. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Volet Scanneurs (groupe Mode Avancé)</a> / <a href="#">Boîte de dialogue Paramètres du scanner</a> " page 243.</p>
<b>Mise en miroir - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Définit les ordinateurs secondaires sur lesquels vous voulez répliquer les actions que vous effectuez lors de votre exécution.</p> <p>Le nombre d'ordinateurs secondaires définis pour une utilisation avec votre application s'affiche entre parenthèses dans le nœud Mise en miroir. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Volet Mise en miroir (Groupe Mode Avancé)</a> " page 266.</p>

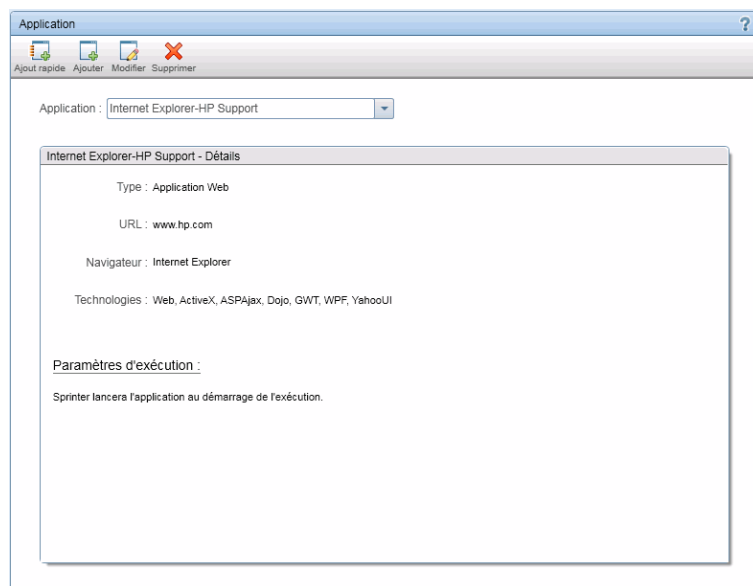
## Volet Application (Groupe Mode Avancé)

Ce volet vous permet de définir ou de sélectionner l'application qui sera utilisée par votre test. Vous pouvez également ajouter, modifier ou supprimer des applications existantes.

L'image suivante illustre le volet Application quand aucune application n'a été définie auparavant.




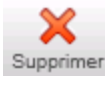


L'image suivante illustre le volet Application quand une application a été définie auparavant.



<b>Accès</b>	Sélectionnez le Mode Avancé groupe > <b>nœud Application</b> .
<b>Informations importantes</b>	Pour plus d'informations sur la façon dont Sprinter gère la liste des applications, voir " <a href="#">Gestion des informations utilisateur</a> " page 33.
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Applications</a> " page 196

Le volet Application contient les éléments suivants de l'interface utilisateur :

Élément de l'interface	Description
 (pour les utilisateurs d'ALM uniquement)	Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Ajout rapide d'application</a> " (décrite à la page 209), qui vous permet d'ajouter une application à partir d'une liste d'applications en cours d'exécution.
	Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application</a> " (décrite à la page 203), qui vous permet de définir manuellement une nouvelle application à ajouter à votre liste d'applications.
	Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application</a> " (décrite à la page 203), qui vous permet de modifier les détails de l'application sélectionnés dans la liste d'application.
	Supprime l'application sélectionnée de la liste d'applications.

Élément de l'interface	Description
<b>Application</b>	<p>Liste des applications disponibles (lorsque des applications sont définies). Utilisez les boutons <b>Ajout rapide</b>, <b>Ajouter</b>, <b>Modifier</b> et <b>Supprimer</b> pour gérer votre liste d'applications.</p> <p>Pour utiliser une application définie auparavant, saisissez les premiers caractères de son nom, puis sélectionnez-la dans la liste qui s'affiche.</p> <p>Pour plus d'informations sur la façon dont Sprinter gère la liste des applications, voir "<a href="#">Gestion des informations utilisateur</a>" page 33.</p>
<b>Zone de détails sur l'application</b>	<p>Affiche les informations relatives à l'application que vous avez sélectionnée dans la liste d'applications (lorsque des applications sont définies). Cliquez sur le bouton <b>Modifier</b> pour ouvrir "<a href="#">Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application</a>" (décrite à la page 203) et modifier ces détails.</p>

## Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application

Cette boîte de dialogue vous permet de définir ou de modifier les paramètres de votre application.

Utilisateurs d'ALM : lorsque vous sélectionnez le bouton **Application Web**, la zone **Paramètres** vous permet de définir les options spécifiques aux applications Web.

Ajouter une application

\* Nom :




Type :

Application Web     Application de bureau     Application mobile

Indiquer s'il s'agit d'une application Web, de bureau ou mobile.

Paramètres :

URL :

Navigateur :   

Type de relecture :  Événement  
 Souris

Technologies :

<input type="checkbox"/> ActiveX	<input type="checkbox"/> Java	<input type="checkbox"/> Silverlight	<input type="checkbox"/> WPF
<input type="checkbox"/> Dojo	<input type="checkbox"/> SAP	<input checked="" type="checkbox"/> Web	<input type="checkbox"/> jQueryUI
<input type="checkbox"/> GWT	<input type="checkbox"/> SAPUI5	<input type="checkbox"/> .NET	

Lancer l'application au démarrage de l'exécution

Enregistrer sur toute application ouverte

OK    Annuler

Utilisateurs d'ALM : lorsque vous sélectionnez le bouton **Application de bureau**, la zone **Paramètres** vous permet de définir les options spécifiques aux applications de bureau.

Ajouter une application

\* Nom : Nouvelle application

Type :

- Application Web
- Application de bureau**
- Application mobile

Paramètres :

\* Emplacement :  Parcourir...

[Autres paramètres >>](#)

Technologies :

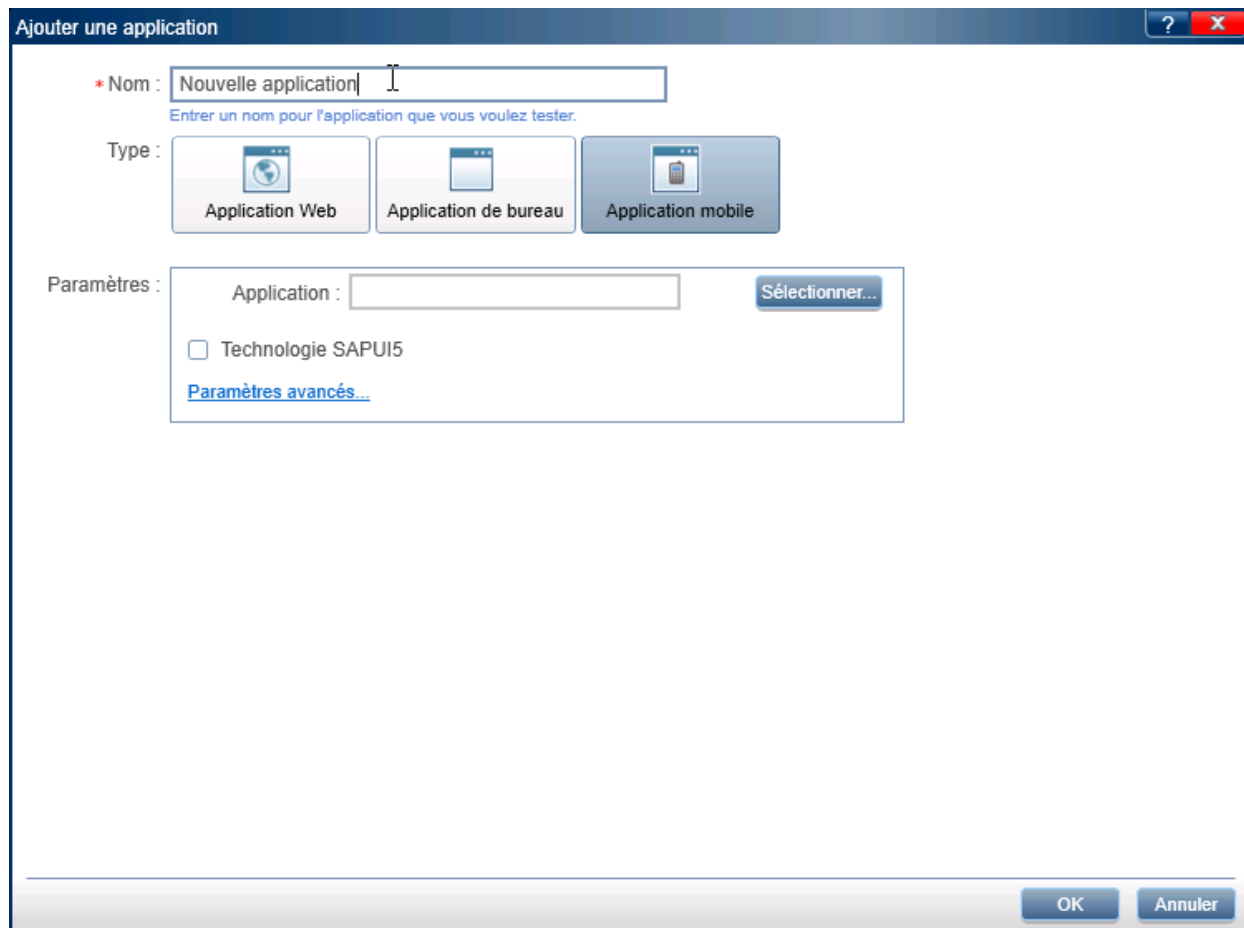
- ActiveX
- Java
- Silverlight
- WPF
- Dojo
- SAP
- Web
- jQueryUI
- GWT
- SAPUI5
- .NET

Lancer l'application au démarrage de l'exécution

Enregistrer sur toute application ouverte

OK Annuler

Lorsque vous sélectionnez le bouton **Application mobile**, la zone **Paramètres** vous permet de définir les options spécifiques aux applications mobiles.



<b>Accès</b>	<p>En mode Plan :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Créez ou ouvrez un test ou un composant.</li><li>• Dans le volet de droite, cliquez sur l'onglet <b>Étapes</b>.</li><li>• Développez le bouton <b>Capture des étapes</b> et choisissez <b>Sélectionner une application</b>.</li><li>• Cliquez sur le bouton <b>Ajouter</b> ou <b>Modifier</b>.</li></ul> <p>En mode Exécution :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sélectionnez le Mode Avancé groupe &gt; <b>nœud Application</b> &gt; bouton <b>Ajouter</b> ou <b>Modifier</b>.</li></ul>
<b>Voir également</b>	<p>" Applications " page 196</p>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
<b>Nom</b>	<p>Nom de l'application que vous voulez exécuter dans votre test. Vous pouvez donner à l'application un nom qui permettra de mieux la reconnaître.</p> <p>Par exemple, vous devrez probablement utiliser un nom qui identifie l'application comme étant la version en langue étrangère d'une application. Par exemple, Mon application - Espagnol.</p>
<b>Entrer</b>	<p><b>Application Web.</b> Sélectionnez ce bouton, si vous voulez définir une application Web. Uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM.</p> <p><b>Application de bureau.</b> Sélectionnez ce bouton, si vous voulez définir une application de bureau. Uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM.</p> <p><b>Application mobile.</b> Sélectionnez ce bouton, si vous voulez définir une application mobile.</p>
<b>Paramètres (lors de la définition d'une application Web) - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p><b>URL.</b> Adresse URL de l'application Web que vous définissez.</p> <p><b>Navigateur.</b> Navigateur dans lequel vous voulez exécuter l'application Web. Pour obtenir une liste des versions de navigateur prises en charge, consultez le document <i>Sprinter - Lisez-moi</i>.</p> <p><b>Type de relecture.</b> Sélectionnez le type d'action à relire.</p>
<b>Paramètres</b>	<p>Application que vous voulez tester sur un appareil mobile, les métriques de l'appareil collectées et les actions prises sur l'application avant et après chaque exécution de test.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Application.</b> Cliquez sur le bouton <b>Sélectionner</b> et sélectionnez une application à tester.</li> <li>• <b>Technologie SAPUI5 (facultatif).</b> Sélectionnez <b>Technologie SAPUI5</b> si vous utilisez la technologie SAPUI5 dans les applications mobiles. Sprinter lancera l'application avec l'agent SAP UFT afin d'enregistrer tous les contrôles.</li> <li>• <b>Paramètres avancés.</b> Déterminez quelles métriques de l'appareil sont collectées, les actions prises sur l'application avant et après chaque exécution de test, ainsi que le profil de virtualisation de réseau à utiliser.</li> </ul> <p>Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Comment tester des applications mobiles avec HPE Mobile Center</a>" page 107.</p>

Élément de l'interface	Description
<b>Paramètres supplémentaires - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p><b>Fermer le navigateur lorsque le test est terminé.</b> Ferme le navigateur automatiquement à la fin du test.</p> <p><b>Emplacement.</b> Chemin d'accès à l'application de bureau (le cas échéant).</p> <p><b>Paramètres.</b> Tous les paramètres que Sprinter doit utiliser quand il lance l'application.</p> <p><b>Dossier de travail.</b> Dossier de travail de l'application de bureau. Le dossier de travail est utilisé par l'application pour rechercher des fichiers associés. Si aucun dossier de travail n'est spécifié, le dossier exécutable de l'application sera utilisé comme dossier de travail.</p>
<b>Technologies - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Technologies utilisées dans le développement de l'application en cours de test.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vous devez vous assurer que toutes les technologies qui ont été utilisées pour développer votre application ont bien été sélectionnées afin que le Mode Avancé fonctionne. Contactez les développeurs de l'application, si vous ne savez pas quelles technologies sélectionner.</li></ul> <p>Certaines technologies dépendent d'autres technologies pour s'exécuter. Certaines de ces dépendances sont automatiquement sélectionnées et désactivées dans la liste Technologies.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pour de meilleures performances, il est recommandé d'éviter de sélectionner des technologies inutiles.</li><li>• Web est sélectionné par défaut pour les applications Web.</li><li>• Vous pouvez faire appel à des packages d'extensibilité Web développés pour QuickTest/Unified Functional Testing pour permettre au mode Avancé de prendre en charge des objets qui ne sont pas immédiatement pris en charge. Les packages d'extensibilité peuvent être développés pour Web, Java, .NET Windows Forms, WPF et Silverlight. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Utilisation des packages d'extensibilité Web</a>" page 299.</li><li>• Pour la résolution des problèmes et les restrictions de SAP GUI pour Windows, voir "<a href="#">Résolution des problèmes et restrictions - Mode Avancé</a>" page 211.</li></ul>



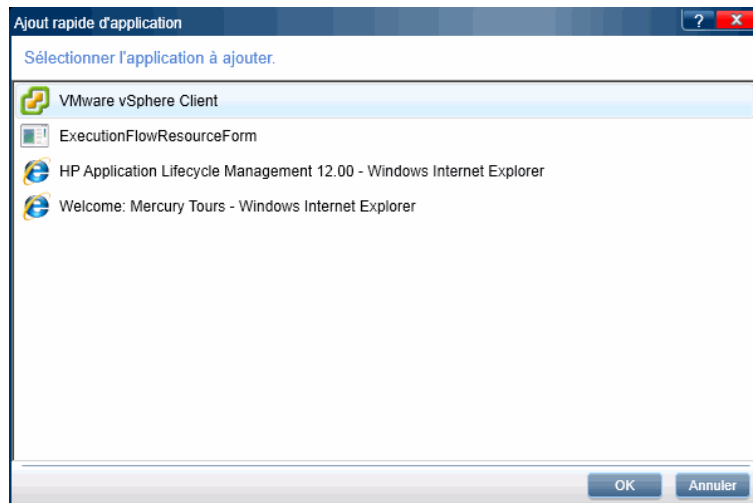
<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Lancer l'application au démarrage de l'exécution - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Ordonne à Sprinter de lancer automatiquement l'application lorsque vous démarrez votre exécution.</p> <p>Il est recommandé de configurer Sprinter pour qu'il lance votre application au démarrage de l'exécution ou de lancer manuellement votre application de test après le démarrage de l'exécution.</p> <p>Pour les applications de bureau qui utilisent Java, ActiveX et les applications Web :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sprinter peut uniquement travailler avec ces applications si elles se lancent quand l'exécution démarre.</li><li>• Si vous ne configurez pas Sprinter de sorte qu'il lance votre application quand l'exécution démarre, vous devrez lancer manuellement votre application après le démarrage de votre exécution.</li><li>• Sprinter fonctionne avec n'importe quelle application Java lancée lors du démarrage de l'exécution ou après celui-ci.</li></ul> <p>Pour les applications de bureau qui n'utilisent pas ActiveX :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sprinter peut uniquement travailler avec ces applications si elles se lancent quand l'exécution démarre. Sprinter est configuré par défaut pour ne pas lancer ces applications lors du démarrage de l'exécution.</li></ul>
<b>Enregistrer sur toute application ouverte - uniquement disponible pour les utilisateurs d'ALM</b>	<p>Indique à Sprinter d'enregistrer les actions utilisateur sur toute application ouverte, non seulement sur l'application définie dans la boîte de dialogue Ajouter une application. Ceci peut être utile quand votre test implique l'utilisation de plusieurs applications et que vous voulez enregistrer les actions utilisateur pour toutes les applications.</p> <p>La sélection de cette option peut affecter les performances.</p>

## Boîte de dialogue Ajout rapide d'application

**Remarque :** Cette boîte de dialogue n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Cette boîte de dialogue vous permet d'ajouter une application à votre liste d'applications en la sélectionnant dans une liste d'applications en cours d'exécution.

L'image suivante affiche la boîte de dialogue Ajout rapide d'application.



#### Accès

En mode Plan :

- Créez ou ouvrez un test ou un composant.
- Dans le volet de droite, cliquez sur l'onglet **Étapes**.
- Développez le bouton **Capture des étapes** et choisissez **Sélectionner une application**.
- Cliquez sur le bouton **Ajout rapide**.

En mode Exécution :

- Sélectionnez le Mode Avancé groupe > **nœud Application** > bouton **Ajout rapide**.

<b>Informations importantes</b>	<p><b>Les détails de l'application sont saisis automatiquement.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pour modifier les détails de l'application, ouvrez la " <a href="#">Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application</a> " page 203 (Mode Avancé groupe &gt; <b>nœud Application</b>). Sélectionnez l'application dans la liste d'applications et cliquez sur le bouton <b>Modifier</b>).</li><li>• L'ajout rapide ne saisit pas automatiquement l'URL des applications Web dans le champ URL. Vous devez saisir manuellement les informations de l'URL dans la " <a href="#">Boîte de dialogue Ajouter une application/Modifier l'application</a> " page 203.</li></ul> <p><b>L'ajout rapide sélectionne automatiquement les technologies utilisées dans le développement de l'application en cours de test.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vous devez vous assurer que toutes les technologies qui ont été utilisées pour développer votre application ont bien été sélectionnées.</li><li>• Certaines technologies dépendent d'autres technologies pour s'exécuter. Certaines de ces dépendances sont automatiquement sélectionnées et désactivées dans la liste Technologies.</li><li>• Web est sélectionné par défaut pour les applications Web.</li></ul> <p><b>Pour les applications de bureau qui utilisent ActiveX et les applications Web :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sprinter peut uniquement travailler avec ces applications si elles se lancent quand l'exécution démarre. Sprinter est configuré par défaut pour lancer ces applications quand l'exécution commence.</li></ul> <p><b>Pour les applications de bureau qui n'utilisent pas ActiveX :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sprinter peut uniquement travailler avec ces applications si elles se lancent quand l'exécution démarre. Sprinter est configuré par défaut pour ne pas exécuter ces applications quand l'exécution commence.</li></ul>
---------------------------------	---

## Résolution des problèmes et restrictions - Mode Avancé

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour le Mode Avancé.

### Restrictions générales

- Si Excel 2007 n'est pas installé sur votre ordinateur, vous devez installer le pilote d'Office System 2007 pour pouvoir utiliser des jeux de données au format **.xlsx**. Le pilote d'Office System 2007 est disponible pour téléchargement à l'adresse <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?displaylang=en&id=23734>.
- L'utilisation d'un ordinateur peu performant peut provoquer une erreur de communication lors du démarrage d'un test avec Mode Avancé activé.

**Solution :** Augmentez la valeur `StationAgentCreationTimeout`. Par exemple, modifiez `<add key="StationAgentCreationTimeout" value="40000"/>` pour `<add key="StationAgentCreationTimeout" value="400000"/>`

- Les noms d'application ne peuvent pas contenir les caractères suivants :  
`\ / : * ? " < > | ' % ! { }`

**Solution :** Supprimez les caractères du nom de l'application dans Sprinter pour permettre l'exécution du test.

- Les restrictions suivantes ont des répercussions sur les utilisateurs d'ALM :
  - Lorsque vous utilisez le Mode Avancé, vous ne devez pas ouvrir plus d'une instance de l'application que vous testez sur un ordinateur quelconque dans votre exécution.
  - Les applications ayant un mode masqué peuvent ne pas s'afficher dans la liste des applications, si elles étaient masquées lorsque vous avez ouvert la boîte de dialogue **Ajout rapide d'application**.
  - Dans les systèmes d'exploitation 64 bits, si vous êtes connecté en tant qu'utilisateur non administrateur, mais que vous exécutez une application en tant qu'administrateur, celle-ci ne sera pas répertoriée dans la boîte de dialogue **Ajout rapide d'application**.  
**Solution :** Fermez l'application et redémarrez-la sans privilèges d'administrateur ou ajoutez l'application manuellement.
  - Lorsque vous utilisez le Mode Avancé, il est recommandé de configurer Sprinter pour qu'il lance votre application au démarrage de l'exécution ou de lancer manuellement votre application après le démarrage de l'exécution. Si votre application a été lancée avant le début de l'exécution, il se peut que Sprinter ne puisse pas la reconnaître.

## Applications hybrides

- Les navigateurs mobiles autonomes ne sont pas pris en charge en tant qu'applications hybrides.
- L'enregistrement des éléments WebAudio et WebVideo dans des applications hybrides n'est pas pris en charge.
- La conversion des tests manuels en tests automatiques n'est pas prise en charge pour les applications hybrides.
- Les macros pour les applications hybrides doivent être relues sur les mêmes appareils Android ayant été utilisés pour enregistrer les macros.

## Restrictions ayant des répercussions sur les utilisateurs d'ALM

### Chrome

- Dans Chrome, les composants JAVA, Silverlight et ActiveX au sein des pages Web ne sont pas pris en charge avec les fonctions du Mode Avancé.
- Si vous appliquez un zoom avant ou un zoom arrière sur une page dont le scénario contient un rectangle, ce dernier ne reste pas à l'emplacement approprié sur la page.

## Internet Explorer

Il se peut que Sprinter ne puisse pas apprendre les actions utilisateur si Internet Explorer Internet n'a pas terminé l'action utilisateur précédente. Exemples des cas où cela peut se produire :

- Le curseur apparaît comme encore en cours.
- Lors de la tentative d'ouverture d'un nouvel onglet, celui-ci n'est pas encore ouvert ou est ouvert mais la barre d'adresse est encore vide.

## Firefox

- Sprinter ne reconnaît pas les boîtes de dialogue ouvertes par **Mozilla Firefox**.
- Pour tester votre application Web sous Firefox 8 ou une version supérieure, vous devez activer la prise en charge du **plug-in QuickTest Professional ou Unified Functional Testing**, de l'une des façons suivantes :
  - Si l'écran **Sélectionner les compléments** est affiché à l'ouverture de Firefox, choisissez de conserver le plug-in **QuickTest Professional** ou **Unified Functional Testing**.
  - Si l'onglet **Installer le complément** s'ouvre et affiche le **plug-in QuickTest Professional ou Unified Functional Testing** à l'ouverture de Firefox, cochez la case **Autoriser cette installation** et cliquez sur **Continuer**.
- Si aucun de ces écrans n'est disponible, activez le programme complémentaire manuellement :
  - a. Dans Firefox, sélectionnez **Outils > Modules complémentaires**.
  - b. Dans l'onglet **Général**, cliquez sur **Gérer les modules complémentaires** (ne s'applique pas dans certaines versions).
  - c. Dans l'onglet **Gestionnaire de modules complémentaires**, sélectionnez le nœud **Extensions**.
  - d. Cliquez sur le bouton **Activer** sur la ligne du **plug-in QuickTest Professional ou Unified Functional Testing**.
- Dans Firefox version 34 et suivantes, les composants JAVA, Silverlight et ActiveX au sein des pages Web ne sont pas pris en charge avec les fonctions du Mode Avancé. Pour utiliser une version plus ancienne de Firefox, procédez comme suit :
  - a. Dans Firefox, ouvrez le Gestionnaire de modules et sélectionnez **Extensions**.
  - b. Cliquez sur l'icône **Outils** et choisissez **Installer un module depuis un fichier...**
  - c. Sélectionnez **AgentLegacy.XPI** dans *RépertoireInstallationSprinter\Installations\Firefox*.
  - d. Installez **AgentLegacy.XPI** et redémarrez le navigateur.

## Applications Java

- Pour que Sprinter puisse utiliser des objets **Java**, vous devez exécuter l'**outil de support JRE** de Sprinter (JavaEnabler.jar).
- Vous n'avez besoin d'exécuter cet outil qu'à la première utilisation d'un objet Java, sur des ordinateurs dotés d'une version JRE 1.6 ou inférieure.

- Cet outil se trouve dans le répertoire **C:\<Sprinterdossier d'installation>\bin**.
- Pour plus d'informations, exécutez l'**outil de support JRE** de Sprinter et cliquez sur le bouton **Aide**.

## Google Web Toolkit (GWT)

- Dans les descriptions d'actions utilisateur, Sprinter n'identifie pas correctement les **zones d'édition de texte enrichi GWT** par leur nom.

## Silverlight

- Sprinter ne prend pas en charge les applications **Silverlight** sans fenêtres hébergées dans **Mozilla Firefox**.
- Pour utiliser Silverlight, il convient d'initialiser votre application Silverlight en définissant la valeur de propriété **EnableHtmlAccess** sur ' True '. Pour plus d'informations, voir [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/cc838264\(VS.95\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/cc838264(VS.95).aspx)

## Applications SAP GUI pour Windows

### Restrictions générales

- Sprinter ne prend pas en charge la capture et la réplication d'actions utilisateur effectuées sur des éléments HTML intégrés dans des applications SAP GUI pour Windows.
- Les contrôles Microsoft Office dans une fenêtre SAP ne sont pas pris en charge.
- Le contrôle d'éditeur SAP n'est pas pris en charge.
- Le bouton **OK** dans les messages SAP de connexion à l'API de scripts SAP n'est pas capturé.
- Lorsque l'option **Comparer tout** est sélectionnée dans la barre latérale **Ordinateurs** au cours d'une session de mise en miroir, Sprinter ne compare pas le contenu des cellules dans les contrôles de table SAP.
- Sprinter ne capture des actions utilisateur que lorsque le client SAP GUI pour Windows envoie des informations au serveur principal SAP. Lorsque cela se produit, toutes les actions utilisateur ayant été effectuées entre la communication précédente et celle en cours sont capturées. Par conséquent, Sprinter capture une image de chaque écran envoyé au serveur uniquement lorsque toutes les actions utilisateur ont été effectuées au cours de cette communication.
- Pour des raisons de sécurité, l'API de scripts SAP empêche la capture des actions utilisateur qui contiennent des mots de passe. Lorsque vous insérez un mot de passe dans une zone de mot de passe, Sprinter capture une instruction **Set** en utilisant des astérisques (\*\*\*\*) comme valeur d'argument de méthode. C'est pourquoi, **Connexion** ne peut pas être enregistré comme macro et ne peut pas être répliqué lors de l'utilisation de la mise en miroir.
- Sprinter ne capture pas les actions utilisateur effectuées dans les boîtes de dialogue Windows standard utilisées par votre application SAP GUI pour Windows (telles que les boîtes de dialogue **Ouvrir un fichier** et **Enregistrer sous**). En effet, l'API de scripts SAP ne prend pas en charge ces boîtes de dialogue. Cela peut aussi se produire lors de l'utilisation de SAP GUI pour Windows avec GuiXT. Par conséquent, vous devez effectuer manuellement ces actions utilisateur sur tous les ordinateurs lors de l'exécution de macros ou de l'utilisation de la mise en miroir.

## Conditions préalables à l'installation

Lorsque vous installez votre application SAP GUI pour Windows, vous devez sélectionner l'option d'installation **SAP GUI Scripting**. Si vous n'avez pas sélectionné cette option en installant l'application SAP GUI pour Windows, il est indispensable de la réinstaller et de sélectionner cette option avant d'exécuter des étapes sur cette application.

**Remarque :** SAP fournit une série de mécanismes de sécurité permettant à l'administrateur de restreindre l'usage de SAP GUI Scripting par système, groupe, utilisateur et fonctionnalité de script. Avant de tester des applications SAP GUI pour Windows, vous devez vous assurer que ces mécanismes ne sont pas activés. Pour plus d'informations sur les diverses options de sécurité, reportez-vous au manuel en ligne SAP GUI Scripting Security Guide sur SAP Service Marketplace.

## Activation des scripts sur l'application SAP (côté serveur)

Après avoir confirmé que le package de support et les niveaux de correctif de noyau appropriés sont installés, vous devez activer les scripts sur votre application SAP. Par défaut, ils sont désactivés.

Vous activez les scripts en accédant à la fenêtre Maintien Profile Parameters avec des autorisations d'administrateur et en définissant le paramètre de profil *sapgui/user\_scripting* sur TRUE sur le serveur d'applications.

Pour activer les scripts pour tous les utilisateurs, définissez ce paramètre sur tous les serveurs d'applications. Pour activer les scripts pour un groupe particulier d'utilisateurs, définissez le paramètre uniquement sur les serveurs d'applications comportant les paramètres de restriction d'accès appropriés.

**Remarque :** Si vous vous connectez à un serveur sur lequel les scripts sont désactivés, un message d'erreur s'affiche lorsque vous tentez d'enregistrer sur votre application SAP GUI pour Windows.

## Activation des scripts sur l'application SAP (côté client)

Pour tester des applications SAP GUI pour Windows avec Sprinter, vous devez vérifier que les scripts sont activés sur le client SAP GUI pour Windows.

Il est recommandé de désactiver les messages d'avertissement dans l'environnement SAP GUI pour Windows lorsque vous utilisez Sprinter. Avec la mise en miroir, il est recommandé de désactiver également les messages d'avertissement sur tous les ordinateurs secondaires.

## Suppression des messages d'avertissement

Par défaut, vous pouvez recevoir des messages d'avertissement lors de l'utilisation de Sprinter avec une application SAP GUI pour Windows : Lorsque Sprinter se connecte à l'API de scripts, le message

d'avertissement suivant s'affiche: `A script is trying to attach to the gui.`

Il est recommandé de désactiver les messages d'avertissement dans l'application SAP GUI pour Windows lorsque vous utilisez Sprinter.


## Vérification de la vitesse de connexion sur le serveur SAP

Lorsque vous vous connectez à SAP à l'aide de l'option **Low speed connection** pour communiquer avec le serveur, le serveur SAP n'envoie pas d'informations suffisantes pour que Sprinter exécute correctement des étapes. (Sprinter affiche un message d'erreur si l'option **Low speed connection** est sélectionnée.) Par conséquent, vérifiez que cette option n'est pas sélectionnée pour le serveur auquel vous vous connectez avant d'exécuter des tests Sprinter.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la note SAP OSS n°587202.



# Chapitre 8 : Transfert de données

Dans ce guide, les descriptions des fonctionnalités disponibles uniquement dans le Mode Avancé sont identifiées par l'icône Mode Avancé .

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- [" Transfert de données - Présentation " ci-dessous](#)
- [" Instructions pour la création de jeux de données pour le transfert de données " à la page suivante](#)

## Tâches

- [" Comment injecter des données dans votre application ? " page 220](#)

## Référence

- [" Volet Transfert de données \(groupe Mode Avancé\) " page 222](#)
  - [" Boîte de dialogue Détails du jeu de données " page 223](#)
  - [" Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs " page 224](#)
  - [" Barre latérale Transfert de données " page 226](#)
- [" Résolution des problèmes et restrictions - Transfert de données " page 228](#)

## Transfert de données - Présentation

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

### Applicable au mode Avancé uniquement

Pendant le processus de test, il est souvent nécessaire de saisir des données prédéfinies dans un formulaire de l'application en cours de test. Pour accélérer le processus de saisie des données et réduire les erreurs, le transfert de données vous permet de saisir automatiquement des données contenues dans un fichier **.xls**, **.xlsx** ou **.csv** (jeu de données) dans les champs de votre application. Pour plus d'informations sur la création d'un jeu de données, voir [" Instructions pour la création de jeux de données pour le transfert de données " à la page suivante](#).

Vous pouvez stocker des jeux de données dans votre système de fichiers ou dans Application Lifecycle Management. Pour stocker des jeux de données dans Application Lifecycle Management, téléchargez-les dans le dossier **Ressources** de votre projet. Pour plus d'informations sur le téléchargement des ressources, consultez Application Lifecycle Management - Manuel de l'utilisateur.

**Remarque :** Sprinter stocke le chemin d'accès au fichier de données dans le fichier DataSource.xml dans le dossier **Ressources** de Sprinter. Nous vous conseillons de ne pas

modifier ce dossier.

Après avoir créé un jeu de données, vous l'associez à votre application dans le volet Transfert de données de la fenêtre principale. Lorsque vous associez un jeu de données à une application, il peut être utilisé dans n'importe quel test configuré pour utiliser l'application définie.

Si vous avez déjà associé un jeu de données à votre application, celui-ci sera automatiquement disponible pour votre test.

À l'aide de Sprinter, vous pouvez mapper les en-têtes de colonne de votre jeu de données aux noms des champs de votre application.

Sprinter vous permet également de mapper des champs automatiquement ou manuellement. Avec le mappage automatique, Sprinter recherche dans l'application les noms des champs qui correspondent aux noms des colonnes du jeu de données.

Si, toutefois, les noms des colonnes de votre jeu de données ne correspondent pas à ceux de l'application ou s'il existe plusieurs champs portant le même nom, vous pouvez manuellement mapper les champs. Tous les mappages sont enregistrés dans votre test.

Vous pouvez également définir les champs de votre jeu de données qui doivent être renseignés dans votre application et l'ordre dans lequel l'opération doit être effectuée. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs](#)" page 224.

Pour plus d'informations sur la préparation d'un test à exécuter avec un transfert de données, voir "[Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé](#)" page 198.

Pour plus d'informations sur l'association d'un jeu de données à votre application, voir "[Volet Transfert de données \(groupe Mode Avancé\)](#)" page 222.

Pour plus d'informations sur l'utilisation du transfert de données lors de l'exécution d'un test, voir "[Comment injecter des données dans votre application ?](#)" page 220.

## Instructions pour la création de jeux de données pour le transfert de données

Suivez ces instructions lors de la création de jeux de données pour le transfert de données :

- Pour utiliser le transfert de données, vous devez tout d'abord créer un jeu de données au format **xls**, **.xlsx** ou **.csv**.
- Chaque champ d'application dans lequel vous voulez transférer des données doit être représenté par une colonne de votre jeu de données. L'en-tête de colonne doit porter le nom du champ de votre application. Le transfert de données fait correspondre les en-têtes de colonne aux noms de champ de votre application.
- Le transfert de données utilise la **correspondance intelligente** pour effectuer le mappage entre les noms de champ et les en-têtes de colonne . Par conséquent, il n'est pas nécessaire que les deux correspondent exactement pour le transfert de données afin de mapper le champ correct à la colonne correspondante.

- La correspondance des champs n'est pas sensible à la casse.
- La correspondance des champs ignore les espaces à gauche et à droite dans les en-têtes de colonne.
- La correspondance des champs ignore les espaces doubles dans les en-têtes de colonne.
- Si le nom de champ dans votre application diffère trop des en-têtes de colonne dans votre jeu de données, il se peut que la **correspondance intelligente** ne permette pas la correspondance exacte du champ avec son en-tête. Dans ce cas, modifiez l'en-tête de colonne dans le jeu de données pour qu'il corresponde plus précisément au nom de champ dans l'application.
- Si un champ de votre application a un intitulé très long, sachez que l'en-tête de colonne devra inclure au moins les 10 premiers caractères pour que la fonction de correspondance des champs puisse créer une correspondance.
- Pour utiliser le transfert de données afin de sélectionner une case à cocher dans votre application, utilisez le nom de champ de la case à cocher comme en-tête de colonne, puis utilisez l'un des éléments suivants comme valeur de données pour définir la case à cocher comme étant sélectionnée/désélectionnée :
  - Activer/désactiver
  - Oui/Non
  - 0/N
  - 1/0
  - Vrai/Faux
  - Réussir/Échouer
  - Réussite/Échec
- Pour utiliser le transfert de données pour des cases déroulantes, utilisez le nom de champ de cette case comme en-tête de colonne, et la sélection de la liste déroulante comme valeur de données.
- Pour utiliser le transfert de données afin de sélectionner un bouton d'option dans votre application, utilisez le nom de champ du bouton d'option comme en-tête de colonne. Pour définir le bouton d'option comme activé/désactivé, entrez une valeur de données « Activé/désactivé » ou « True/False ».
- Si votre application possède un nom de champ suivi par plusieurs champs sans intitulé (par exemple un champ Date suivi par des zones d'édition Jour, Mois et Année, mais qui ne sont pas intitulés individuellement) le transfert de données transfèrera des données uniquement dans le premier champ.
- Lorsque la correspondance intelligente aboutit, Sprinter enregistre les mappages pour toute exécution future.
- Le transfert de données ignore les lignes vides de votre jeu de données et passe directement à la ligne suivante qui contient des données.

Si la **correspondance intelligente** ne s'applique pas à votre application ou si les noms de champ et de colonne ne correspondent pas, vous pouvez mapper manuellement les champs.

Pour plus d'informations sur les tâches, voir "[Comment injecter des données dans votre application ?](#)" à la page suivante.

# Comment injecter des données dans votre application ?

Cette tâche décrit comment saisir des données prédéfinies automatiquement dans un formulaire de votre application. La saisie automatique de données peut accélérer le processus de saisie des données et réduire les erreurs.




Le transfert de données peut être utilisée uniquement dans l'exécution de tests en Mode Avancé.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

1. Conditions préalables
  - Pour utiliser le transfert de données, vous devez ajouter des jeux de données pour votre application. Pour plus d'informations, voir l'étape sur la configuration du transfert de données dans "[Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé](#)" page 198.
  - Pour utiliser le transfert de données, une seule instance de votre application peut être ouverte.
2. Déterminer le besoin de recourir au mappage automatique ou manuel

Lors du transfert de données, vous pouvez effectuer un mappage automatique ou manuel. Lors du mappage automatique, Sprinter tente de mapper les en-têtes de votre jeu de données aux champs de votre application. Si les noms de colonne et de champ sont identiques, vous pouvez utiliser le mappage automatique.

Si, toutefois, les noms de champ sont différents ou dupliqués, vous ne pouvez pas compter sur le mappage automatique. Dans ce cas, recourez au mappage manuel pour sélectionner les champs auxquels transférer des données.
3. Lancer l'exécution du test
  - a. Lancez l'exécution et vérifiez que votre application démarre.
  - b. Développez la barre latérale **Transfert de données**.
  - c. S'il existe plusieurs jeux de données, sélectionnez celui que vous voulez utiliser dans la liste déroulante. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Transfert de données](#)" page 226.
4. Ouvrir la boîte de dialogue Gérer et mapper les champs

Dans la barre latérale **Transfert de données**, cliquez sur le bouton **Gérer les champs** . La boîte de dialogue Gérer et mapper les champs apparaît.

5. Mapper les champs - Mappage automatique

Dans la boîte de dialogue Gérer et mapper les champs, cliquez sur le bouton **Mapper automatiquement**. Sprinter recherche dans l'application les champs correspondants et les mappe aux colonnes du jeu de données.

6. Mapper les champs - Mappage manuel

Si vous décidez que le mappage manuel s'applique ou si le mappage automatique n'a pas abouti, effectuez les étapes suivantes :

- a. Dans la boîte de dialogue Gérer et mapper les champs, sélectionnez la ligne du jeu de données à mapper.
- b. Dans la boîte de dialogue Gérer et mapper les champs, cliquez sur le bouton **Mapper manuellement**.

À ce stade, votre curseur de souris se transforme en une main pointante. Utilisez-la pour sélectionner un objet dans votre application.



**Astuce :** Pour activer votre souris pendant le mode de sélection, par exemple pour faire défiler ou afficher un menu contextuel dans votre application, maintenez enfoncé le bouton gauche **Ctrl** sur le clavier. Vous pouvez ensuite modifier la sélection de la fenêtre ou effectuer des opérations dans Sprinter ou votre application.

- c. Dans votre application, cliquez sur le champ que vous voulez mapper à la ligne du jeu de données sélectionnée.
- d. Répétez l'étape ci-dessus pour chaque champ que vous voulez mapper, puis cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue.

#### 7. Définir les champs à transférer et l'ordre de transfert - Facultatif

Si vous voulez utiliser tous les champs de votre jeu de données, dans leur ordre d'apparition, vous pouvez ignorer cette étape.


Pour définir quels champs doivent être remplis dans votre application et dans quel ordre, cliquez

sur le bouton **Gérer les champs**  dans la " [Barre latérale Transfert de données](#) " page 226.

Décochez la case en regard des champs que vous ne voulez pas transférer. Utilisez les boutons Déplacer vers le haut et Déplacer vers le bas pour définir l'ordre.

Pour plus d'informations, voir " [Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs](#) " page 224.

#### 8. Transférer les données dans votre application lors de votre exécution

- a. Dans la barre latérale **Transfert de données**, sélectionnez le jeu de données que vous voulez utiliser dans la liste des jeux de données.
- b. Cliquez sur le bouton **Afficher le mappage des champs** pour vérifier le mappage des champs entre votre jeu de données et les champs de votre application . Cliquez de nouveau dessus pour masquer la mise en évidence.
- c. Sélectionnez la ligne de données que vous voulez transférer et cliquez sur le bouton

**Transférer des données** .

- d. La barre latérale **Transfert de données** affiche une icône dans son onglet indiquant la réussite ou l'échec du transfert. Si vous n'avez mappé aucun champ précédemment, Sprinter propose le mappage automatique. Si le transfert de données échoue, une fenêtre contextuelle contenant des informations supplémentaires s'ouvre.

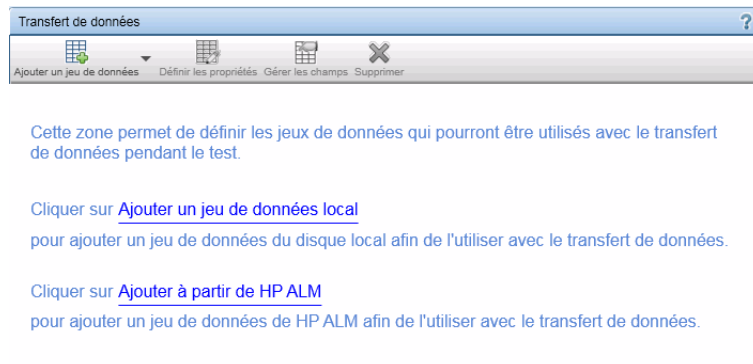
Pour plus d'informations, voir " [Barre latérale Transfert de données](#) " page 226.

## Volet Transfert de données (groupe Mode Avancé)

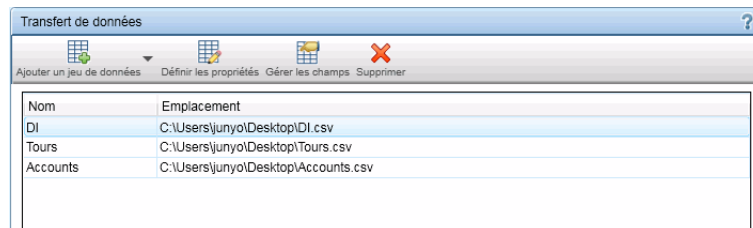
Cet onglet vous permet de définir les jeux de données qui pourront être utilisés avec la fonction Transfert de données lors d'une exécution de test.

Vous pouvez également supprimer des jeux de données, définir les champs de votre jeu de données qui seront injectés et dans quel ordre.

L'image suivante illustre le volet Transfert de données quand aucun jeu de données n'a été défini.







L'image suivante affiche le volet Transfert de données contenant les jeux de données définis.



<b>Accès</b>	Sélectionnez le Mode Avancé groupe > <b>nœud Data Injection</b> .
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les jeux de données peuvent être des fichiers au format <b>.xls</b>, <b>.xlsx</b> ou <b>.csv</b>.</li><li>• Pour plus d'informations sur la façon dont Sprinter gère la liste des jeux de données, voir " <a href="#">Gestion des informations utilisateur</a> " page 33.</li></ul>
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Transfert de données - Présentation</a> " page 217

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

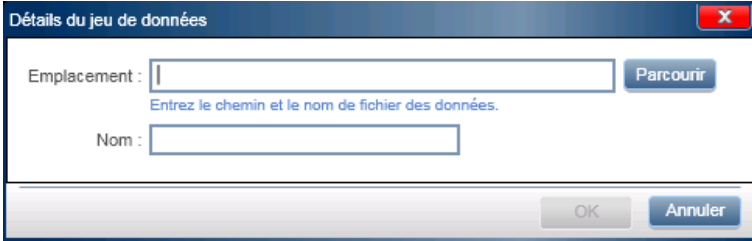
Élément de l'interface	Description
	Options déroulantes : <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ajouter un jeu de données local.</b> Ouvre " Boîte de dialogue Détails du jeu de données " (décrite à la page 223), qui vous permet de définir un nouveau jeu de données pour votre application dans votre système de fichiers.</li><li>• <b>Ajouter à partir de HP ALM.</b> Ouvre " Boîte de dialogue Détails du jeu de données " (décrite à la page 223), qui vous permet de définir un nouveau jeu de données pour votre application dans le dossier <b>Ressources</b> d'Application Lifecycle Management.</li></ul>
	Ouvre " Boîte de dialogue Détails du jeu de données " (décrite à la page 223), qui vous permet de définir le nom et l'emplacement du jeu de données.
	Ouvre " Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs " (décrite à la page 224), qui vous permet de définir les champs de données qui seront transférés et leur ordre de transfert.
	Supprime les jeux de données sélectionnés de votre application.

## Boîte de dialogue Détails du jeu de données

### Applicable au mode Avancé uniquement

Cette boîte de dialogue vous permet de définir un jeu de données pour votre application, à utiliser avec la fonction de transfert de données lors de l'exécution d'un test.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Détails du jeu de données.



Détails du jeu de données

Emplacement :

Entrez le chemin et le nom de fichier des données.

Nom :

<b>Accès</b>	Effectuez l'une des opérations suivantes : <ul style="list-style-type: none"><li>• Sélectionnez le Mode Avancé groupe &gt; <b>nœud Transfert de données</b> &gt; bouton <b>Ajouter</b>.</li><li>• Sélectionnez le Mode Avancé groupe &gt; <b>nœud Data Injection</b>. Faites votre sélection dans la liste des jeux de données définis, puis cliquez sur le bouton <b>Modifier</b>.</li></ul>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les jeux de données peuvent être des fichiers au format <b>.xls</b>, <b>.xlsx</b> ou <b>.csv</b>.</li><li>• Il est impossible de modifier des jeux de données dans Sprinter.</li></ul>
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Transfert de données - Présentation " page 217</a>

## Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs

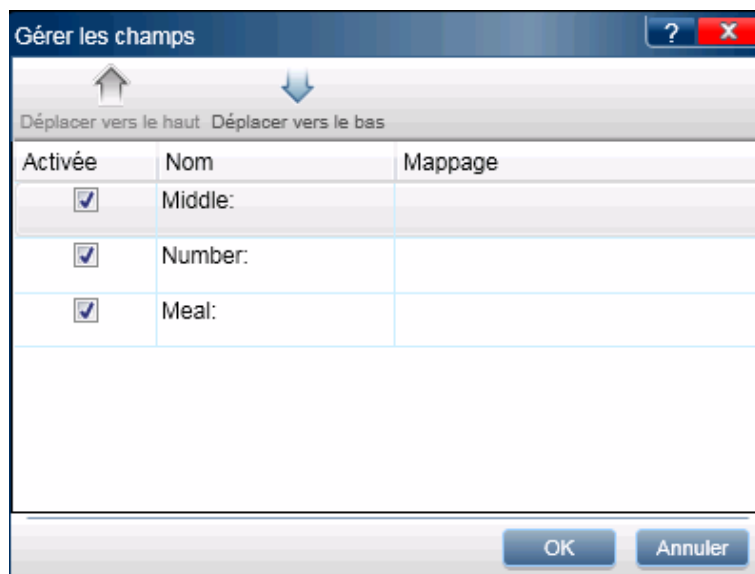
### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue permet de gérer les champs du jeu de données.

Lorsque vous accédez à cette boîte de dialogue depuis le volet Mode Avancé, vous pouvez indiquer quels champs doivent être transférés depuis votre jeu de données et l'ordre du transfert.

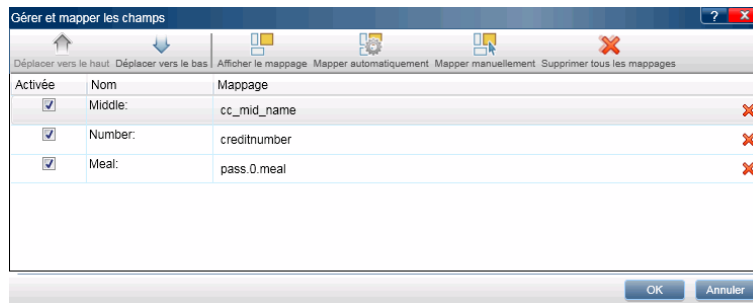
Lorsque vous accédez à cette boîte de dialogue depuis le volet Mode Avancé, vous pouvez également gérer les mappages entre votre application et les colonnes du jeu de données.


L'image suivante illustre la boîte de dialogue Gérer les champs accessible depuis le volet Mode Avancé avant l'exécution du test.





L'image suivante illustre la boîte de dialogue Gérer et mapper les champs accessible depuis la barre latérale Transfert de données pendant l'exécution du test.









<b>Accès</b>	<p>Effectuez l'une des opérations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans le groupe Mode Avancé, cliquez sur le nœud <b>Transfert de données</b> &gt; bouton <b>Gérer les champs</b>.</li> <li>• Pendant une exécution, dans la barre latérale <b>Transfert de données</b>, cliquez sur le bouton <b>Gérer les champs</b> .</li> </ul>
<b>Voir également</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">" Transfert de données - Présentation " page 217</a></li> <li>• <a href="#">" Barre latérale Transfert de données " à la page suivante</a></li> </ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
	Déplace le champ sélectionné vers un niveau supérieur dans l'ordre des champs transférés.
	Déplace le champ sélectionné vers un niveau inférieur dans l'ordre des champs transférés.

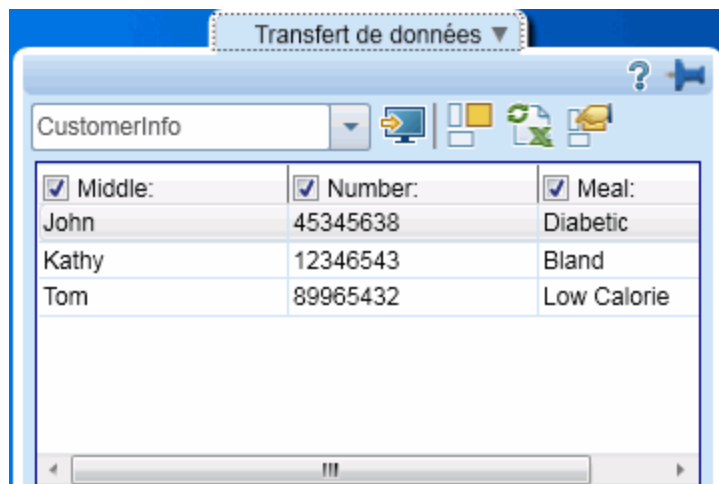
Élément de l'interface	Description
	<p>Met en évidence et étiquette les champs de l'application qui correspondent aux titres de colonne du jeu de données. Les titres de colonne du jeu de données s'affichent dans les champs mis en évidence de l'application. Cliquez à nouveau pour désactiver la mise en évidence.</p> <div data-bbox="522 443 1409 802" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Passengers</b></p> <p>First Name: <input type="text"/> Last Name: <input type="text"/> Meal: <input type="text" value="Meal"/></p> <p><b>Credit Card</b></p> <p>Card Type: <input type="text" value="American Express"/> Number: <input type="text" value="Number"/> Expiration: <input type="text" value="None"/> <input type="text" value="None"/></p> <p>First Name: <input type="text"/> Middle: <input type="text" value="Middle"/> Last: <input type="text"/></p> </div>
	<p>Recherche dans l'application les champs correspondants et les mappe aux colonnes du jeu de données (uniquement disponible lorsque la boîte de dialogue est ouverte depuis la barre latérale).</p>
	<p>Active un pointeur vous permettant de choisir manuellement le champ à mapper à la colonne de jeu de données sélectionnée (uniquement disponible lorsque la boîte de dialogue est ouverte depuis la barre latérale).</p>
	<p>Supprime tous les mappages répertoriés (uniquement disponible lorsque la boîte de dialogue est ouverte depuis la barre latérale).</p>
<p><b>Activée</b></p>	<p>Active ou désactive le transfert de données pour le champ.</p>
<p><b>Nom</b></p>	<p>Nom du champ tel qu'il apparaît dans le titre de la colonne du jeu de données.</p>
<p><b>Mappage</b></p>	<p>Champ auquel les données sont mappées.</p>



## Barre latérale Transfert de données

### Applicable au mode Avancé uniquement

Cette barre latérale vous permet de saisir automatiquement des données dans des formulaires d'applications de bureau ou de pages Web.








L'image suivante illustre la barre latérale **Transfert de données**.



<b>Accès</b>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passez en mode Exécution et ouvrez un test ou un composant.</li> <li>2. Activez le mode Avancé.</li> <li>3. Dans le groupe Mode Avancé, cliquez sur le nœud <b>Transfert de données</b>.</li> <li>4. Dans le volet Transfert de données, ajoutez au moins un jeu de données.</li> <li>5. Cliquez sur le bouton Exécuter  du mode Avancé.</li> </ol> <p><b>Conseil :</b> Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise . Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</p>
<b>Informations importantes</b>	Si votre application n'est associée à aucun jeu de données, la barre latérale <b>Transfert de données</b> n'apparaît pas.
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Transfert de données - Présentation " page 217</a>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
<Liste de jeux de données>	Liste déroulante des jeux de données associés à votre application.
<Colonne de jeu de données>	Noms des colonnes de votre jeu de données. Pour exclure une colonne spécifique du transfert de données, décochez sa case.

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Transférer des données.</b> Transfère les données de la ligne sélectionnée sur le tableau de données dans les champs de votre application.</p>
	<p><b>Afficher le mappage des champs.</b> Met en évidence et étiquette les champs de l'application qui correspondent aux titres de colonne du jeu de données. Les titres de colonne du jeu de données s'affichent dans les champs mis en évidence de l'application. Cliquez à nouveau pour désactiver la mise en évidence.</p> <div data-bbox="505 617 1411 982" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Passengers</b></p> <p>First Name: <input type="text"/> Last Name: <input type="text"/> Meal: <input type="text" value="Meal"/></p> <hr/> <p><b>Credit Card</b></p> <p>Card Type: <input type="text" value="American Express"/> Number: <input type="text" value="Number"/> Expiration: <input type="text" value="None"/> <input type="text" value="None"/></p> <p>First Name: <input type="text"/> Middle: <input type="text" value="Middle"/> Last: <input type="text"/></p> </div>
	<p><b>Actualiser les données.</b> Recharge les données à partir de la source de jeu de données dans la barre latérale <b>Transfert de données</b>.</p>
	<p><b>Gérer les champs.</b> Ouvre la "<a href="#">Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs</a>" page 224, vous permettant de définir les champs à transférer, les champs auxquels ces derniers doivent être mappés et l'ordre du mappage. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Boîte de dialogue Gérer et mapper les champs</a>" page 224.</p>
<p>&lt;<b>Statut du transfert des données</b>&gt;</p>	<p>La barre latérale <b>Transfert de données</b> affiche une icône dans son onglet, indiquant la réussite , la réussite partielle  ou l'échec  des données les plus récemment transférées. Pour plus de détails, cliquez sur l'icône pour ouvrir la fenêtre Statut du transfert des données.</p>
<p>&lt;<b>Statut du mappage</b>&gt;</p>	<p>Message situé dans la partie inférieure de la barre latérale indiquant que le mappage a échoué pour certains ou tous les en-tête du jeu de données.</p>

## Résolution des problèmes et restrictions - Transfert de données

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour le transfert de données.


- Il se peut que le transfert de données ne fonctionne pas avec toutes les technologies.
- Les fichiers de transfert de données ne prennent pas en charge le standard Unicode.
- Si le transfert de données ne peut pas identifier le champ correspondant dans l'application, les données ne sont pas transférées.
- Lors du chargement de données depuis un fichier CSV sur un système d'exploitation non anglais qui n'utilise pas la virgule comme séparateur, toutes les données apparaissent dans une seule colonne. Par exemple, dans la version allemande de Windows 7, le séparateur par défaut, un point-virgule, est ignoré.  
**Solution :** Remplacez le séparateur par défaut défini dans vos paramètres régionaux par une virgule. Sélectionnez Panneau de configuration > Région et langue > Paramètres supplémentaires. Remplacez la valeur définie dans la liste déroulante **Séparateur de listes** par une virgule.
- Dans la grille contenue dans la barre latérale Transfert de données, les caractères suivants ne s'affichent pas s'ils apparaissent dans les en-têtes de colonne d'un jeu de données : [ ] { } / \ , ( ). Ce problème concerne uniquement l'affichage ; le transfert de données identifie toujours le champ correspondant.
- Lors de l'utilisation de fichiers de transfert de données, dans les pages HTML dans lesquelles les étiquettes sont de simples nœuds de texte et non des éléments Web, le mécanisme de transfert de données ne peut pas identifier le texte de l'étiquette.  
**Solution de contournement :** Utilisez :TOName:<Editbox\_name>
- Lors du mappage manuel des champs dans une zone SapGuiArea, vous ne pouvez pas mettre en évidence les objets individuels.  
**Solution de contournement :** Cliquez sur l'objet souhaité avec le bouton gauche de la souris. Sprinter mappe correctement cet objet.
- Pour utiliser le **Transfert de données** afin de sélectionner un bouton d'option dans votre application :
  - a. Cliquez sur le bouton d'option dans lequel vous voulez injecter des données lors de l'exécution d'un test avec en mode avancé.
  - b. Ouvrez la fenêtre **Actions utilisateur** et examinez l'action utilisateur qui a été enregistrée.
  - c. Si l'action utilisateur décrit le bouton d'option comme faisant partie d'un groupe de boutons d'option :
    - Mappez manuellement l'en-tête dans le fichier DI sur le bouton d'option dans l'application.

**Remarque :** Parfois, les mappages manuels mettent uniquement en surbrillance le bouton d'option sélectionné même si votre souris a sélectionné d'autres boutons d'option dans le groupe.

  - d. Si l'action utilisateur décrit le bouton d'option comme action distincte et ne faisant pas partie d'un groupe de boutons d'option :

- Spécifiez le nom de champ du bouton d'option comme en-tête de colonne.
- Pour définir le bouton d'option comme activé, entrez une valeur de données « Activé » ou « True ».
- Pour obtenir les meilleurs résultats lors du mappage manuel (applications Web uniquement), assurez-vous de définir le zoom sur 100 %, faute de quoi Sprinter ne pourra peut-être pas reconnaître vos objets à l'emplacement approprié. Par exemple, si vous affichez la page à 90 % ou à 120 %, vous devrez peut-être sélectionner une zone à gauche ou à droite de l'objet réel pour que ce dernier soit reconnu par Sprinter.

# Chapitre 9 : Macros

Dans ce guide, les descriptions des fonctionnalités disponibles uniquement dans le Mode Avancé sont identifiées par l'icône Mode Avancé .

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- [" Présentation des macros " ci-dessous](#)

## Tâches

- [" Comment enregistrer et exécuter des macros ? " à la page suivante](#)

## Référence

- [" Volet Macros \(Groupe Mode Avancé\) " à la page suivante](#)
  - [" Barre latérale Macros " page 233](#)
  - [" Boîte de dialogue Détails de la macro " page 234](#)
  - [" Boîte de dialogue Gérer les macros " page 236](#)
- [" Résolution des problèmes et restrictions - Macros " page 236](#)

## Présentation des macros

Pendant le processus de test, certaines parties de celui-ci peuvent nécessiter la réalisation d'une série d'actions utilisateur que Sprinter peut effectuer à votre place. Il se peut également que certaines parties de votre test nécessitent la réalisation d'actions identiques dans plusieurs zones de votre application. Faire en sorte que Sprinter réalise l'ensemble des actions peut accélérer le test et réduire les erreurs.

Une macro est une série d'actions que vous pouvez enregistrer et exécuter sous la forme d'une seule commande.

Sprinter peut effectuer ces actions à votre place lorsque vous créez et exécutez des macros.


Par exemple, vous pouvez utiliser des macros pour :

- Automatiser une procédure de connexion.
- Effectuer une série de tâche d'introduction afin de configurer votre application pour le test.

Sprinter enregistre uniquement une macro, si elle contient au moins une action utilisateur. Vos actions utilisateur sont uniquement enregistrées une fois terminées. Pour les zones d'édition et les zones de liste déroulante, l'action n'est pas terminée et ne sera pas enregistrée, tant que vous ne cliquez pas en dehors de la case.

## Comment enregistrer et exécuter des macros ?

Cette tâche décrit comment utiliser des macros afin que Sprinter effectue une série d'actions utilisateur dans votre test et les exécute sous la forme d'une seule commande.

 Les macros peuvent être utilisées uniquement dans les tests exécutés en Mode Avancé.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

### 1. Activer le mode Avancé




En mode Exécution, assurez-vous qu'un test est ouvert et que le mode Avancé est actif. Cliquez sur le bouton Exécuter du mode Avancé. Pour plus d'informations, voir les étapes pertinentes dans "[Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé](#)" page 198.

### 2. Enregistrer une macro

Si votre application est déjà associée à une macro que vous voulez exécuter, vous pouvez ignorer cette étape.

a. Dans la barre latérale **Macros**, cliquez sur le bouton **Enregistrer** .

b. Effectuez les actions que vous voulez inclure dans votre macro.

c. Dans la barre latérale **Macros**, cliquez sur le bouton **Arrêter** . La boîte de dialogue Détails de la macro s'ouvre.


d. Réglez les définitions de votre macro et enregistrez-la. Pour plus d'informations, voir "[Boîte de dialogue Détails de la macro](#)" page 234.

Pour plus d'informations sur la barre latérale, voir "[Barre latérale Macros](#)" à la page suivante.

### 3. Exécuter une macro

a. Fermez l'instance de l'application sur laquelle la macro a été enregistrée. Faites en sorte que le mode Avancé relance l'application.

b. Dans la barre latérale **Macros**, sélectionnez la macro que vous voulez exécuter dans la liste déroulante des macros.

c. Dans la barre latérale **Macros**, cliquez sur le bouton **Exécuter** .

d. La barre latérale **Macros** affiche une icône dans son onglet indiquant la réussite ou l'échec de la macro. Cliquez sur l'icône pour plus de détails.

Pour plus d'informations sur la barre latérale, voir "[Barre latérale Macros](#)" à la page suivante.

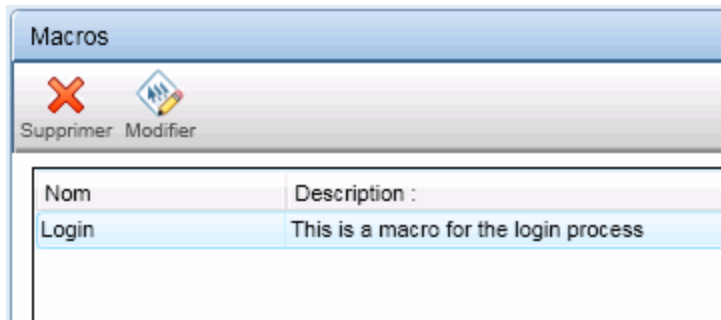
Pour plus d'informations sur l'utilisation de macros dans votre test, voir "[Présentation des macros](#)" à la page précédente.

## Volet Macros (Groupe Mode Avancé)

Ce volet affiche les macros associées à l'application définie.



L'image suivante illustre le volet Macros.



<b>Accès</b>	Sélectionnez le Mode Avancé groupe > <b>nœud Macros</b> .
<b>Informations importantes</b>	Vous pouvez modifier uniquement le nom et la description de la macro.
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Présentation des macros " page 231</a>

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans le volet lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.


## Barre latérale Macros

**Applicable au mode Avancé uniquement**




Cette barre latérale vous permet d'enregistrer et d'exécuter des macros lors de l'exécution de votre test.

L'image suivante illustre la barre latérale **Macros**.



<b>Accès</b>	<p>Pendant l'exécution d'un test, cliquez sur l'onglet de la barre latérale <b>Macros</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cliquez à nouveau sur l'onglet de la barre latérale ou en dehors de cet onglet pour fermer la barre latérale.</li><li>• Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise .</li><li>• Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</li></ul>
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Présentation des macros " page 231</a>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

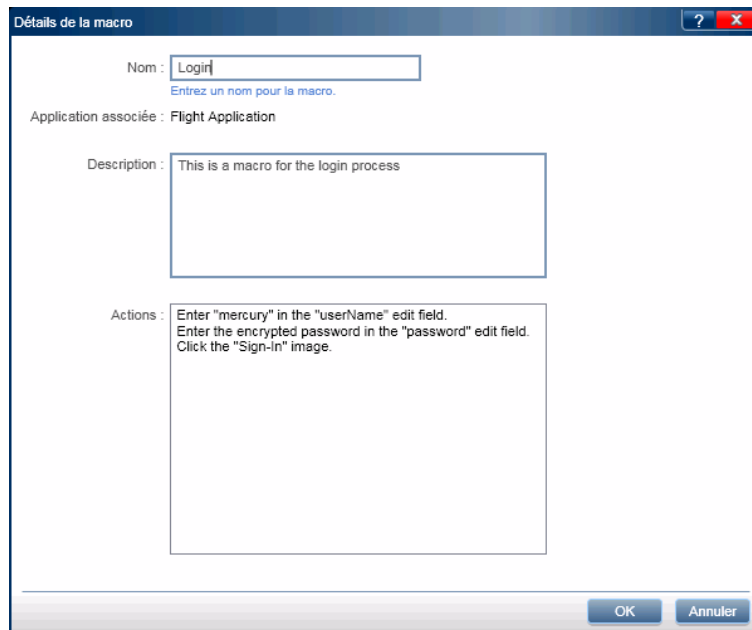
Élément de l'interface	Description
	<b>Enregistrer/Arrêter.</b> Démarre et arrête l'enregistrement des actions utilisateur que vous effectuez dans votre application. Lorsque vous arrêtez l'enregistrement, la boîte de dialogue Détails de la macro s'ouvre et vous permet de nommer et d'enregistrer votre macro. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Boîte de dialogue Détails de la macro</a> " ci-dessous.
	<b>Exécuter.</b> Exécute la macro sélectionnée dans la liste déroulante des macros.
	<b>Gérer.</b> Ouvre la boîte de dialogue Gérer les macros. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Boîte de dialogue Gérer les macros</a> " page 236.
<Liste déroulante des macros>	Liste des macros que vous pouvez exécuter dans ce test. Sprinter associe les macros à l'application pour laquelle elles ont été créées.
<Statut de la macro>	La barre latérale <b>Macros</b> affiche une icône dans son onglet indiquant la progression de la macro et la réussite ou l'échec de la macro qui était exécutée. Cliquez sur l'icône pour plus de détails.



## Boîte de dialogue Détails de la macro

### Applicable au mode Avancé uniquement

Cette boîte de dialogue vous permet de nommer votre macro et d'afficher et de modifier ses détails.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Détails de la macro.



<p><b>Accès</b></p>	<p>Effectuez l'une des opérations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Après avoir enregistré une macro, cliquez sur la barre latérale <b>Macros</b> bouton &gt; <b>Arrêter</b>  .</li> <li>• Dans la barre latérale <b>Macros</b>, cliquez sur le bouton <b>Gérer les macros</b>  . Sélectionnez une macro dans le volet <b>Macros</b>, puis cliquez sur le bouton <b>Modifier</b>.</li> <li>• Dans le " <b>Groupe Mode Avancé</b> " <a href="#">page 199</a> de la fenêtre <b>principale</b> , sélectionnez le nœud <b>Macros</b>. Sélectionnez une macro dans le volet <b>Macros</b>, puis cliquez sur le bouton <b>Modifier</b>.</li> </ul>
<p><b>Voir également</b></p>	<p>" <a href="#">Présentation des macros</a> " <a href="#">page 231</a></p>

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris. Le tableau ci-dessous fournit des informations supplémentaires pour certains de ces éléments :

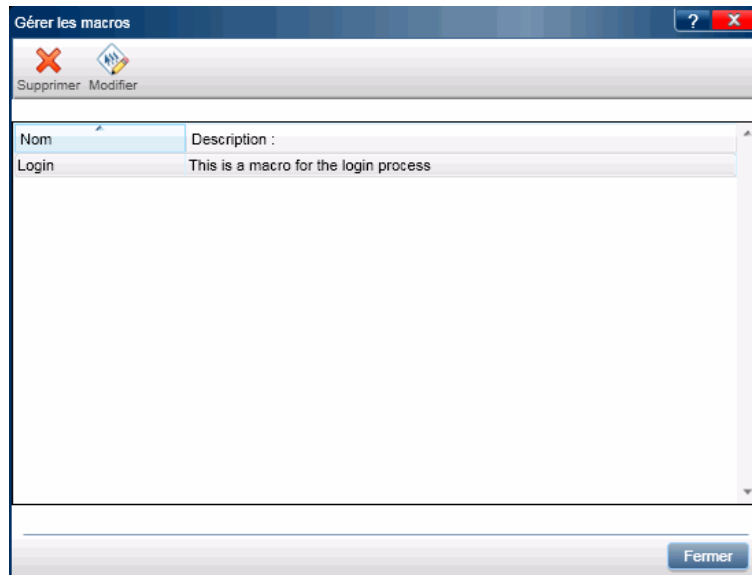
Élément de l'interface	Description
<p><b>Application associée</b></p>	<p>Application pour laquelle cette macro est disponible.</p> <p>L'application associée est l'application qui a été définie pour le test et dans laquelle la macro a été enregistrée.</p>
<p><b>Étapes</b></p>	<p>Une liste des étapes qui ont été enregistrées dans la macro. Chaque action utilisateur effectuée dans l'application est enregistrée comme étape de la macro.</p>

## Boîte de dialogue Gérer les macros

### Applicable au mode Avancé uniquement

Cette boîte de dialogue vous permet de supprimer et de modifier les détails de vos macros.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Gérer les macros.



<b>Accès</b>	Cliquez sur la barre latérale <b>Macros</b> bouton > <b>Gérer les macros</b>  .
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Présentation des macros " page 231</a>

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris. Le tableau ci-dessous fournit des informations supplémentaires pour certains de ces éléments :


<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Liste des macros</b>	Liste des macros associées à votre application. <ul style="list-style-type: none"><li>• Pour modifier une macro, sélectionnez-la dans cette liste et cliquez sur le bouton <b>Modifier</b>. La <a href="#">" Boîte de dialogue Détails de la macro " page 234</a> s'ouvre et vous permet de modifier la macro.</li><li>• Pour supprimer une macro, sélectionnez-la dans cette liste et cliquez sur le bouton <b>Supprimer</b>.</li></ul>

## Résolution des problèmes et restrictions - Macros

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour les macros.

- Les gestes liés aux macros ne peuvent être enregistrés et relus que pour les objets.
- Les macros enregistrées sur le Web mobile pour Android ne peuvent pas être relues sur le Web mobile pour iOS, et les macros enregistrées sur le Web mobile pour iOS ne peuvent pas être relues sur le Web mobile pour Android.

# Chapitre 10 : Scanneurs

Dans ce guide, les descriptions des fonctionnalités disponibles uniquement dans le mode Avancé sont identifiées par l'icône Mode Avancé .

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- " Présentation des scanneurs " ci-dessous

## Tâches

- " Comment rechercher des anomalies potentielles dans votre application " page 240
- " Comment ajouter ou supprimer des mots dans un dictionnaire " page 241
- " Comment créer un scanneur personnalisé " page 242

## Référence

- " Volet Scanneurs (groupe Mode Avancé) / Boîte de dialogue Paramètres du scanneur " page 243
  - " Barre latérale Scanneurs " page 246
  - " Fenêtre de progression de l'analyse " page 247
  - " Visionneuse de résultats d'analyse " page 248
  - " API des scanneurs Sprinter " page 250
- " Résolution des problèmes et restrictions - Scanneurs " page 251

## Présentation des scanneurs

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.



### Applicable au mode Avancé uniquement

Au cours du processus de test, il peut être utile de vérifier que différents aspects de votre application se comportent ou s'affichent correctement. Les scanneurs de Sprinter vous permettent de vérifier si les chaînes de votre application sont bien orthographiées, si l'application est conforme aux standards Web (applications Web uniquement), si elles comportent des liens rompus ou si leur interface utilisateur est correctement traduite.

Vous pouvez sélectionner les scanneurs à utiliser, que ce soit avant ou pendant la session d'exécution. Une fois chaque analyse terminée, les résultats sont affichés dans la Visionneuse de résultats d'analyse. Vous pouvez effectuer plusieurs opérations dans la Visionneuse de résultats d'analyse, comme créer des anomalies intelligentes et des rappels d'anomalie.

Pour plus d'informations, voir "[Comment rechercher des anomalies potentielles dans votre application](#)" à la page suivante.

Pour plus d'informations sur l'interface utilisateur, voir "[Volet Scanneurs \(groupe Mode Avancé\) / Boîte de dialogue Paramètres du scanner](#)" page 243.

Sprinter comprend les scanneurs suivants :

### **Scanner Liens rompus**

Ce scanner, qui concerne uniquement les applications Web, recherche les liens hypertextes rompus et le contenu référencé manquant dans votre application. Vous pouvez définir un seuil, qui représente le délai en secondes après lequel un lien est considéré comme rompu.

### **Scanner Localisation**

Ce scanner recherche dans votre application les erreurs résultant de la traduction de l'interface utilisateur en plusieurs langues. Vous pouvez rechercher les problèmes suivants :

- **Chaînes incomplètes.** Supposons qu'après traduction des chaînes de l'interface utilisateur dans votre application, le titre principal de la page soit trop long pour être affiché dans la barre de titre. Lorsque cette option est sélectionnée, le scanner Localisation identifie la chaîne comme incomplète. Veillez à définir la langue **cible**, afin que le scanner procède à une vérification sur cette langue au cours de l'analyse.
- **Chaînes non traduites.** Supposons qu'après traduction des chaînes de l'interface utilisateur de votre application, vous souhaitez vérifier que toutes les chaînes ont bien été traduites de la langue source à la langue cible. Lorsque cette option est sélectionnée, le scanner Localisation compare les chaînes mal orthographiées au dictionnaire cible et au dictionnaire source. Si la chaîne est trouvée dans le dictionnaire source, le scanner l'identifie comme non traduite.

### **Scanner Vérification orthographique**

Ce scanner recherche les fautes d'orthographe dans votre application. Vous pouvez définir jusqu'à deux dictionnaires à l'usage de ce scanner. Ainsi, vous pouvez vérifier l'orthographe des applications qui contiennent des chaînes en plusieurs langues.

### **Scanner Standards Web**

Ce scanner vérifie que la page Web est conforme aux standards Web en matière de validité HTML, selon la définition du World Wide Web Consortium (W3C). Le scanner détecte et signale les erreurs de standards Web rencontrées dans la page Web au cours de la session d'exécution.

Le scanner Standards Web n'est disponible que si vous sélectionnez une application Web dans le "[Volet Application \(Groupe Mode Avancé\)](#)" (décrit à la page 201).

### **Scanner personnalisé**

Sprinter vous permet d'enrichir ses fonctions d'analyse en définissant des scanneurs personnalisés. Vous pouvez ainsi concevoir un scanner qui détectera les éléments de votre choix dans l'application.

Vous pouvez utiliser un modèle de scanner fourni avec Sprinter comme point de départ pour créer votre propre scanner personnalisé.

Pour plus d'informations, voir "[Comment créer un scanner personnalisé](#)" page 242.

## Comment rechercher des anomalies potentielles dans votre application

Cette tâche décrit comment configurer, exécuter et exploiter des analyses pour votre application au cours d'une session d'exécution.




Les scanners peuvent être utilisés uniquement dans les tests exécutés en mode Avancé.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :


### 1. Conditions préalables

Pour utiliser des scanners, vous devez d'abord activer le mode Avancé et configurer une application pour votre test. Pour plus d'informations, voir les étapes pertinentes dans "[Comment préparer un test à exécuter en Mode Avancé](#)" page 198.

### 2. Configurer les paramètres des scanners

- **Avant le début de la session d'exécution.** Utilisez le volet **Scanneurs** (groupe Mode Avancé) pour activer les scanners appropriés. Pour plus d'informations, voir "[Volet Scanneurs \(groupe Mode Avancé\) / Boîte de dialogue Paramètres du scanner](#)" page 243.
- **Pendant la session d'exécution.** Dans la barre latérale Scanneurs, cliquez sur le bouton **Paramètres du scanner** . La boîte de dialogue Paramètres du scanner s'ouvre. Elle contient tous les paramètres disponibles figurant dans le volet **Scanneurs** (groupe Mode Avancé). Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Scanneurs](#)" page 246 et "[Volet Scanneurs \(groupe Mode Avancé\) / Boîte de dialogue Paramètres du scanner](#)" page 243.

### 3. Analyser votre application au cours d'une session d'exécution


Dans la barre latérale Scanneurs, cliquez sur le bouton **Lancer l'analyse** . La fenêtre de progression s'ouvre, affichant le statut de chaque scanner. Pour plus d'informations, voir "[Barre latérale Scanneurs](#)" page 246 et "[Fenêtre de progression de l'analyse](#)" page 247.

### 4. Analyser les résultats

Une fois l'analyse terminée, cliquez sur **Continuer** dans la fenêtre de progression de l'analyse, afin d'ouvrir la Visionneuse de résultats d'analyse. Traitez les résultats de chaque scanner en créant une anomalie ou un rappel d'anomalie, ou bien en effectuant une action personnalisée. Par exemple, pour les résultats d'analyse du scanner Vérification orthographique, vous pouvez ajouter le mot à un dictionnaire. Pour plus d'informations, voir "[Visionneuse de résultats d'analyse](#)" page 248.





**Astuce :** Si vous avez fermé la Visionneuse de résultats d'analyse, cliquez sur le bouton **Résultats de la dernière analyse**  dans la barre latérale **Scanneurs** pour afficher les résultats de la dernière analyse.

## Comment ajouter ou supprimer des mots dans un dictionnaire

Cette section explique comment modifier un dictionnaire pour le scanner Vérification orthographique. Pour plus d'informations, voir "[Présentation des scanners](#)" page 238.

Dans des conditions normales d'utilisation, si votre scanner détecte une faute d'orthographe, vous pouvez choisir d'ajouter le mot au scanner directement à partir de l'interface utilisateur des résultats d'analyse à l'aide du bouton **Ajouter au**. Pour plus d'informations, voir "[Visionneuse de résultats d'analyse](#)" page 248.

Lorsque vous modifiez un dictionnaire, vous devez le faire à la fois sur ALM et sur la copie locale stockée dans le système de fichiers.

Cette section décrit comment ajouter manuellement des entrées au dictionnaire, et comment supprimer des entrées existantes.

Les dictionnaires utilisés sont basés sur les dictionnaires OpenOffice **Hunspell**. Pour plus d'informations, voir <http://wiki.services.openoffice.org/wiki/Dictionaries>.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

1. Télécharger le fichier de dictionnaire depuis ALM
  - a. Connectez-vous à Application Lifecycle Management avec des privilèges d'administrateur.
  - b. Ouvrez le module **Ressources des tests**.
  - c. Sélectionnez **Ressources > Sprinter > <votre\_nom\_d'utilisateur>/SpellChecker**.
  - d. Cliquez sur l'onglet **Visionneuse de ressources**.
  - e. Cliquez sur **Télécharger** pour télécharger le fichier de dictionnaire au format XML et l'enregistrer dans le système de fichiers.
2. Modifier le fichier
  - a. Ouvrez le fichier enregistré dans un éditeur de texte ou un éditeur XML.
  - b. Repérez la liste Elements pour votre langue.

```
<Key>Anglais</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>Nouveaumot</String>  
</Éléments>  
</Valeur>
```

- c. Pour ajouter un mot, ajoutez une entrée correspondante au format suivant :  
<String>Nouveau\_mot</String>.
  - d. Pour supprimer un mot, supprimez toute la ligne contenant ce mot.
  - e. Enregistrez le fichier.
3. Charger le fichier de dictionnaire dans ALM  
Dans l'onglet **Affichage des ressources** du module **Ressources des tests** d'Application Lifecycle Management, cliquez sur **Charger un fichier** pour charger le fichier dans Application Lifecycle Management.
  4. Modifier la copie locale  
Dans le système de fichiers, ouvrez **%appdata%\HP\Sprinter\SpellChecker.xml** dans un éditeur de texte et ajoutez ou supprimez le même mot dans le fichier XML.

## Comment créer un scanner personnalisé

Cette tâche explique comment créer un scanner personnalisé pour votre application.



Les scanners peuvent être utilisés uniquement dans les tests exécutés en mode Avancé.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

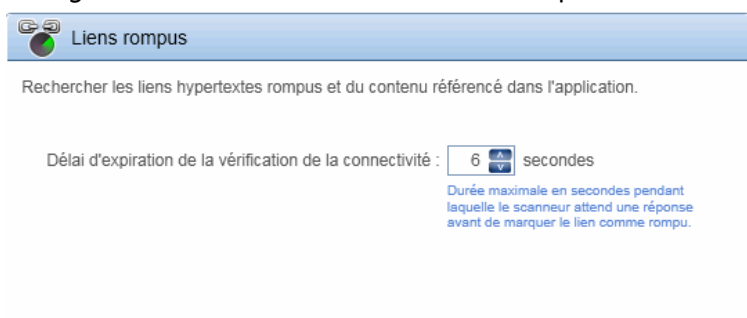
1. Ouvrir le modèle de scanner  
Sélectionnez **Démarrer > Tous les programmes > HP Sprinter > Extensibility > Broken Links Scanner Code Sample** pour ouvrir le modèle dans Visual Studio 2010. Vous pouvez aussi ouvrir l'exemple de projet de scanner situé dans **<Répertoire\_d'installation>\Sample\Scanners\BrokenLinks\HP.Sprinter.DemoScanners.BrokenLinks.csproj**.
2. Implémenter l'interface  
Veillez à implémenter l'interface **IScanner** située dans **<Répertoire\_d'installation>\bin\HP.Sprinter.Scanners.API.dll**.  
Si vous utilisez d'autres dépendances externes, notez que le dossier de travail du scanner personnalisé pendant l'exécution est **<Répertoire\_d'installation>\bin**.
3. Enregistrer le scanner personnalisé  
Enregistrez les assemblages du scanner personnalisé dans le dossier **<Répertoire\_d'installation>\bin\CustomScanners** afin de permettre son chargement lorsque vous appelez Sprinter.
4. Configurer les paramètres des scanners  
Redémarrez Sprinter et activez le mode Avancé. Activez et définissez les paramètres du scanner personnalisé le cas échéant.

Pour des informations complètes sur l'API Scanneurs fournie avec Sprinter, sélectionnez **Programmes > HP Sprinter > Extensibility > Sprinter Scanners API Reference** pour ouvrir la référence en ligne ou cliquez sur le lien dans la page d'aide **Bienvenue dans HP Sprinter**, accessible à partir de tout écran d'aide.

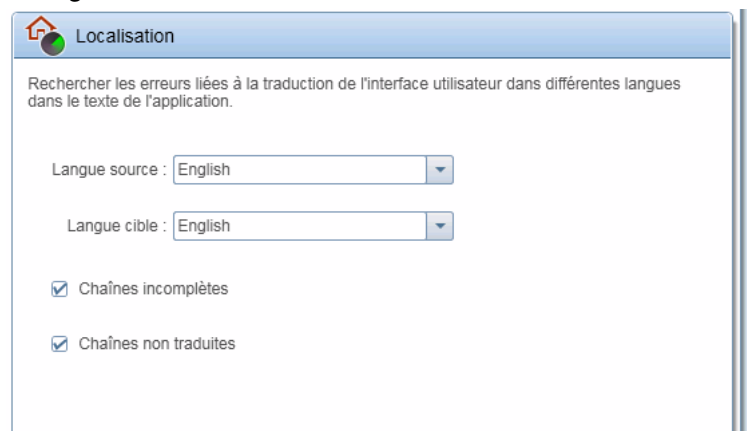
## Volet Scanneurs (groupe Mode Avancé) / Boîte de dialogue Paramètres du scanner

Le volet Scanneurs et la boîte de dialogue Paramètres du scanner vous permettent de sélectionner les scanners à utiliser au cours d'une session d'exécution. Vous pouvez également configurer les paramètres de chaque scanner.

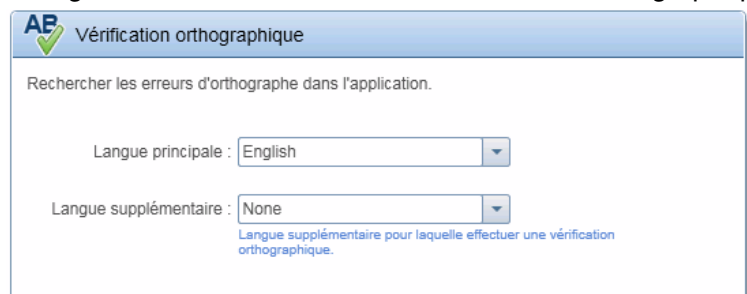
L'image suivante illustre le scanner Liens rompus.



L'image suivante illustre le scanner Localisation.



L'image suivante illustre le scanner Vérification orthographique.



L'image suivante illustre le scanner Standards Web.



<p><b>Accès</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volet Scanneurs.</b> Dans le groupe <b>Mode Avancé</b>, sélectionnez <b>Scanneurs</b>.</li> <li>• <b>Boîte de dialogue Paramètres du scanner.</b> Au cours d'une session d'exécution, cliquez sur l'onglet de la barre latérale <b>Scanneurs</b> puis cliquez sur le bouton <b>Paramètres du scanner</b>.</li> </ul>
<p><b>Informations importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les options du volet Scanneurs et de la boîte de dialogue Paramètres du scanner sont identiques.</li> <li>• Les scanners Liens rompus et Standards Web ne sont disponibles que si vous sélectionnez une application Web dans "<b>Volet Application (Groupe Mode Avancé)</b>" (décrit à la page 201).</li> <li>• Vous devez être connecté à Internet avant d'effectuer une analyse avec le scanner Standards Web.</li> <li>• Pour le scanner Localisation : Définissez la <b>Langue cible</b> en fonction de l'interface utilisateur actuellement visible. Définissez la <b>Langue source</b> en fonction de la langue d'origine de l'interface utilisateur. Si vous sélectionnez d'autres langues, le scanner peut renvoyer des résultats incorrects.</li> </ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur :

### Scanner Liens rompus

Élément de l'interface	Description
<p><b>Délai d'expiration de la vérification de la connectivité</b></p>	<p>Délai en secondes au bout duquel un lien est considéré comme rompu.</p>

### Scanneur Localisation

Élément de l'interface	Description
<b>Langue source</b>	Langue depuis laquelle l'application est traduite.
<b>Langue cible</b>	Langue dans laquelle l'application est traduite.
<b>Chaînes incomplètes</b>	Recherche les chaînes qui ne correspondent pas à une zone spécifique de l'application.
<b>Chaînes non traduites</b>	Recherche les chaînes qui ne sont pas traduites de la langue source à la langue cible.

### Scanneur Vérification orthographique

Élément de l'interface	Description
<b>Langue principale</b>	Langue principale dans laquelle les chaînes de l'interface utilisateur de l'application sont affichées. Cela détermine le dictionnaire à utiliser lors de la vérification orthographique de l'application.  <b>Par défaut :</b> Anglais
<b>Langue supplémentaire</b>	(Facultatif) Autre langue ou autres paramètres régionaux utilisés dans l'application.

Pour ajouter des mots aux dictionnaires principal et secondaire, utilisez la Visionneuse des résultats d'analyse. Pour plus d'informations, voir "[Visionneuse de résultats d'analyse](#)" page 248.

Pour plus d'informations sur les dictionnaires personnalisés, voir "[Comment ajouter ou supprimer des mots dans un dictionnaire](#)" page 241

### Scanneur Standards Web

Élément de l'interface	Description
<b>Type d'analyse</b>	Type de l'analyse à effectuer sur la page Web : <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>HTML dynamique.</b> Analyse le contenu HTML dynamique du document.</li><li>• <b>HTML statique.</b> Analyse le contenu HTML statique du document.</li></ul>

Élément de l'interface	Description
<b>Règles de catégorie exclue</b>	Liste des règles qui indiquent au scanneur <b>Standards Web</b> d'ignorer certaines catégories de résultats. Vous pouvez supprimer des règles de cette liste, mais en ajouter seulement à partir de la " <a href="#">Visionneuse de résultats d'analyse</a> " page 248.
<b>Supprimer la règle</b>	Supprime de la liste la règle de catégorie de résultats sélectionnée.



## Barre latérale Scanneurs

### **Applicable au mode Avancé uniquement**




Cette barre latérale vous permet d'analyser votre application, de configurer les paramètres des scanneurs et d'afficher les résultats d'analyse.

L'image suivante illustre la barre latérale **Scanneurs**.



<b>Accès</b>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passez en mode Exécution et ouvrez un test ou un composant.</li> <li>2. Activez le mode Avancé.</li> <li>3. Dans le groupe Mode Avancé, cliquez sur le nœud <b>Scanneurs</b>.</li> <li>4. Dans le volet Scanneurs, activez au moins un scanneur.</li> <li>5. Cliquez sur le bouton Exécuter  du mode Avancé.</li> </ol> <p><b>Conseil :</b> Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise . Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</p>
<b>Informations importantes</b>	Si vous n'activez aucun scanner avant la session d'exécution, la barre latérale <b>Scanneurs</b> n'est pas affichée. Pour afficher la barre latérale, arrêtez l'exécution et activez au moins un scanneur.
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Présentation des scanneurs</a> " page 238

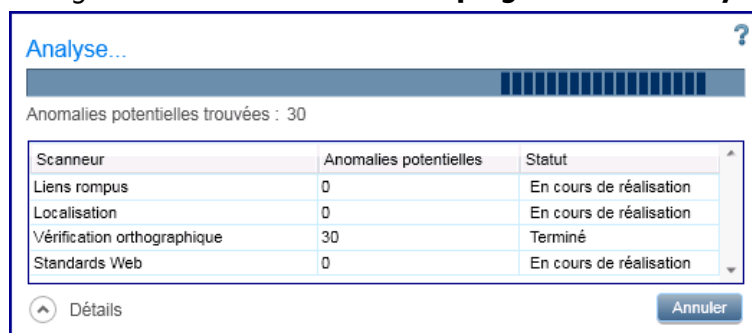
Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
	<b>Lancer l'analyse.</b> Indique à tous les scanners activés d'analyser l'écran/la page/la zone en cours de l'application. Vous pouvez surveiller la progression de l'analyse dans la " <a href="#">Fenêtre de progression de l'analyse</a> " (décrite à la page 247).
	<b>Résultats de la dernière analyse.</b> Ouvre la Visionneuse de résultats d'analyse, qui vous permet d'afficher les résultats de la dernière analyse effectuée. Si aucune analyse n'a été effectuée au cours de la session d'exécution, cette option est désactivée. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Visionneuse de résultats d'analyse</a> " à la page suivante.  <b>Remarque :</b> La Visionneuse de résultats d'analyse n'affiche que les résultats de la dernière analyse effectuée.
	<b>Paramètres du scanner.</b> Ouvre la boîte de dialogue Paramètres du scanner, qui vous permet d'activer ou de désactiver chaque scanner. Elle permet également de définir les paramètres de chaque scanner. Les options de cette boîte de dialogue sont identiques à celles du volet Scanneurs. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Volet Scanneurs (groupe Mode Avancé) / Boîte de dialogue Paramètres du scanner</a> " page 243.


## Fenêtre de progression de l'analyse

Cette fenêtre vous permet de surveiller le statut de chaque scanner sélectionné au cours de l'analyse. Elle affiche également le nombre d'anomalies potentielles détectées par chaque scanner.

L'image suivante illustre la fenêtre de **progression de l'analyse**.



### Accès

Au cours d'une session d'exécution, cliquez sur le bouton Lancer l'analyse  sur l'onglet "[Barre latérale Scanneurs](#)" (décrit à la page 246).

<p><b>Informations importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par défaut, seules des informations récapitulatives sont affichées. Vous pouvez agrandir la fenêtre pour afficher des informations détaillées sur chaque scanneur.</li> <li>• Si toutes les analyses aboutissent et donnent des résultats, cette fenêtre se ferme une fois les analyses terminées et la Visionneuse de résultats d'analyse s'ouvre. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Visionneuse de résultats d'analyse</a> " ci-dessous.</li> <li>• Si une ou plusieurs analyses échouent, la cause de l'échec est affichée dans une info-bulle lorsque vous survolez le nom du scanneur.</li> </ul>
<p><b>Voir également</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• " <a href="#">Barre latérale Scanneurs</a> " page 246</li> <li>• " <a href="#">Présentation des scanneurs</a> " page 238</li> </ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

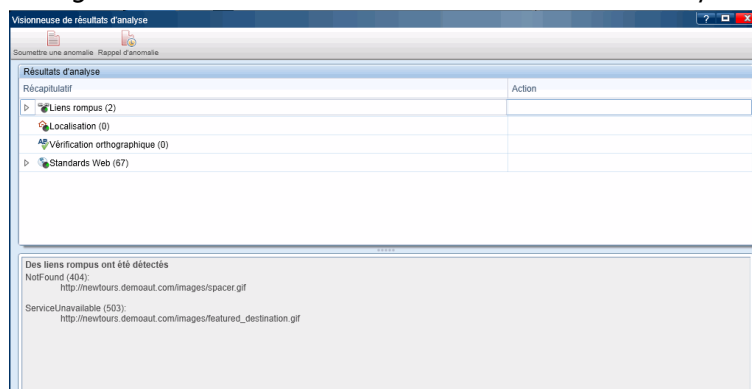
Élément de l'interface	Description
<Statut de l'analyse>	Progression globale de l'analyse.
<b>Anomalies potentielles trouvées</b>	Nombre total de résultats d'analyse, qui peuvent indiquer des anomalies dans l'application.
<Détails du statut de l'analyse>	Nom, anomalies potentielles et statut de chaque scanneur que vous avez choisi d'utiliser.
<b>Détails</b>	Affiche ou masque les détails du statut de l'analyse.

## Visionneuse de résultats d'analyse

Cette visionneuse affiche les résultats de la dernière analyse que vous avez effectuée au cours de la session d'exécution.

La Visionneuse de résultats d'analyse vous permet également de traiter les résultats en soumettant des anomalies à ALM ou à un système de suivi des anomalies en fonction des résultats. Vous pouvez aussi créer des rappels d'anomalie à soumettre une fois la session d'exécution terminée.



L'image suivante illustre la Visionneuse de résultats d'analyse.





<b>Accès</b>	<p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Au cours d'une session d'exécution, cliquez sur l'onglet "<a href="#">Barre latérale Scanneurs</a>" (décrit à la <a href="#">238</a>).</li> <li>2. Cliquez sur le bouton <b>Lancer l'analyse</b>.</li> <li>3. Après l'analyse, cliquez sur <b>Continuer</b> dans la fenêtre de progression de l'analyse.</li> </ol>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Visionneuse de résultats d'analyse n'affiche que les résultats de la dernière analyse que vous avez effectuée.</li> <li>• La Visionneuse de résultats d'analyse n'est disponible que pendant la session d'exécution.</li> </ul>
<b>Voir également</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "<a href="#">Barre latérale Scanneurs</a>" page <a href="#">246</a></li> <li>• "<a href="#">Fenêtre de progression de l'analyse</a>" page <a href="#">247</a></li> <li>• "<a href="#">Présentation des scanners</a>" page <a href="#">238</a></li> </ul>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<p>Ouvre "<a href="#">Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente</a>" (décrite à la page <a href="#">166</a>), qui vous permet d'inclure automatiquement des informations de scénario d'anomalie dans votre anomalie. Le résumé de l'anomalie inclut une description des résultats sélectionnés.</p>
	<p>Ouvre "<a href="#">Boîte de dialogue Rappel d'anomalie</a>" (décrite à la page <a href="#">172</a>), qui vous permet d'ajouter un rappel afin d'ouvrir ultérieurement une anomalie pour les résultats sélectionnés.</p>
<b>Ajouter au dictionnaire cible</b>	<p>Ajoute les résultats sélectionnés au dictionnaire cible.</p> <p>Disponible uniquement lorsque les résultats du scanner <b>Localisation</b> sont sélectionnés.</p> <p><b>Remarque :</b> Pour supprimer les mots que vous avez ajoutés au dictionnaire, suivez les étapes de la section "<a href="#">Comment ajouter ou supprimer des mots dans un dictionnaire</a>" page <a href="#">241</a>.</p>

Élément de l'interface	Description
<b>Ajouter au dictionnaire (&lt;langue&gt;)</b>	<p>Ajoute les résultats sélectionnés au dictionnaire principal.</p> <p>Disponible uniquement lorsque les résultats du scanner <b>Vérification orthographique</b> sont sélectionnés.</p> <p><b>Remarque :</b> Pour supprimer les mots que vous avez ajoutés au dictionnaire, suivez les étapes de la section "<a href="#">Comment ajouter ou supprimer des mots dans un dictionnaire</a>" page 241.</p>
<b>Exclure la catégorie</b>	<p>Crée une règle qui exclut la catégorie de résultats sélectionnée des analyses futures.</p> <p>Disponible uniquement lorsque les résultats du scanner <b>Standards Web</b> sont sélectionnés.</p>
<b>Résultats d'analyse</b>	<p>Liste des résultats de chaque scanner : <b>Récapitulatif</b> et <b>Action</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez sur la flèche en regard de chaque scanner pour développer ses résultats.</li> <li>• Sélectionnez un ou plusieurs résultats dans la liste pour leur appliquer des actions à l'aide du menu contextuel ou des boutons de barre d'outils.</li> <li>• Pour effectuer une action sur tous les résultats d'un scanner spécifique, sélectionnez son nœud parent et développez le menu contextuel.</li> </ul>
<b>&lt;Affichage des résultats&gt;</b>	<p>Affichage des résultats. Les résultats apparaissent dans des cases rouges. Ce volet comporte également un curseur, qui permet de faire des zooms avant ou arrière.</p> <p><b>Remarque :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Non disponible lorsque les résultats du scanner <b>Liens rompus</b> ou <b>Standards Web</b> sont sélectionnés.</li> <li>• Si les résultats figurent en dehors de la zone capturée de l'application, ils n'apparaissent pas dans l'affichage.</li> </ul>
<b>&lt;Description des résultats&gt;</b>	<p>Description textuelle des résultats sélectionnés.</p>

## API des scanners Sprinter

Le document Sprinter Scanners API Reference vous permet de créer des scanners personnalisés à l'aide de l'API intégrée. Pour ouvrir la référence, sélectionnez **Programmes > HP Sprinter > Extensibility > Sprinter Scanners API Reference** ou cliquez sur le lien **Welcome to HP Sprinter** dans la page d'aide, accessible à partir de tout écran d'aide.

# Résolution des problèmes et restrictions - Scanneurs

Cette section décrit la résolution des problèmes et les restrictions pour les scanneurs.

## Général

- L'activation des scanneurs Sprinter ne garantit pas que tous les résultats pertinents seront détectés. Dans certains environnements, les scanneurs Sprinter peuvent aussi générer des faux positifs.
- Une opération d'analyse peut échouer pour l'une des raisons suivantes :
  - La fenêtre de l'application testée (AUT - application under test) a été fermée avant le démarrage de l'analyse.
  - La fenêtre de l'AUT a été réduite avant le démarrage de l'analyse.
  - Le processus SprinterRTE s'est arrêté inopinément avant le démarrage de l'analyse.
  - Un problème technique empêche Sprinter d'interagir avec l'AUT.
  - Les définitions des programmes complémentaires de l'AUT sont absentes ou incorrectes.

## Anomalies

Les problèmes répertoriés dans les résultats d'analyse pour lesquels vous avez créé des anomalies continuent à figurer dans les résultats d'analyse suivants.

## Chrome

Les scanners des liens rompus et des standards Web ne fonctionnent pas lors de l'exécution des tests avec le navigateur Chrome. Utilisez Internet Explorer ou Firefox.

## Localisation

Problèmes spécifiques du scanner Localisation :

- Barres de défilement : Le scanner peut afficher certains contrôles contenant des barres de défilement (horizontales et/ou verticales) sous la forme d'une coupure de chaîne. Cela peut entraîner le signalement d'un faux positif.
- Coupure à gauche : Le scanner ne peut pas détecter les coupures de chaîne sur le côté gauche du texte. Cela concerne principalement les langues qui s'écrivent de droite à gauche.
- Coupure verticale : Si le texte du contrôle n'est pas entièrement visible dans l'axe vertical et ne contient pas de barres de défilement, le scanner ne pourra pas analyser le texte contenu dans la zone masquée. Cela peut entraîner le signalement d'un faux positif.
- Prise en charge linguistique : Les langues d'Asie de l'Est et les langues autres que celles par défaut ne sont pas prises en charge.
- Plusieurs contrôles enfants : Le scanner ne peut pas détecter les coupures de chaîne sur de très petits contrôles (moins de trois caractères), tels que les listes et l'arborescence.

# Chapitre 11 : Tests avec mise en miroir

Contenu de ce chapitre :

## Concepts

- " Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation " ci-dessous
- " Comment Sprinter réplique vos actions utilisateur " page 254
- " Comparaison des ordinateurs " page 255
- " Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci " page 255
- " Présentation des règles " page 256

## Tâches

- " Comment préparer un test à la mise en miroir " page 259
- " Comment exécuter un test avec mise en miroir " page 261
- " Comment résoudre les différences lors d'une exécution " page 263
- " Comment gérer les erreurs de réplification lors d'une exécution " page 265

## Référence

- " Volet Mise en miroir (Groupe Mode Avancé) " page 266
  - " Boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur " page 267
  - " Volet Règles de mise en miroir (groupe Mode Avancé) " page 273
  - " Health Console " page 274
  - " Agent Sprinter " page 277
  - " Barre latérale Ordinateurs " page 277
  - " Assistant de règle - Page Détails de la règle " page 289
- " Résolution des problèmes et restrictions - Mise en miroir " page 296

## Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Un besoin commun lors de la réalisation de tests est celui de tester la compatibilité de votre application avec des configurations d'ordinateur différentes et dans le cas d'applications Web, avec des navigateurs différents.

La fonction de **Mise en miroir** de Sprinter vous permet d'exécuter votre test simultanément sur plusieurs ordinateurs munis de configurations différentes.

Une exécution de test avec mise en miroir comprend un **ordinateur principal** et des **ordinateurs secondaires** :

- **Ordinateur principal.** Ordinateur sur lequel vous effectuez manuellement toutes les actions utilisateur de votre test.
- **Ordinateur secondaire.** Ordinateur sur lequel Sprinter **réplique** vos actions utilisateur.

Pour exécuter un test avec mise en miroir, vous devez configurer chaque ordinateur secondaire avec la configuration spécifique que vous voulez tester. Une fois que vous avez effectué chaque action utilisateur sur votre ordinateur principal, Sprinter les réplique sur vos ordinateurs secondaires.

Lorsque vous configurez vos ordinateurs secondaires, n'oubliez pas que Sprinter réplique vos actions utilisateur de la même façon que sur votre ordinateur principal. Vous devez configurer vos ordinateurs secondaires de manière à ce qu'il n'y ait pas de conflit entre les actions effectuées sur tous les ordinateurs.

**Exemple :**

Supposons que votre application utilise une base de données. Lorsque vous créez ou modifiez un enregistrement dans votre ordinateur principal, Sprinter tentera de créer ou de modifier le même enregistrement quand il répliquera votre action sur les ordinateurs secondaires. Par conséquent, vous ne pouvez pas utiliser le même schéma de base de données dans l'ordinateur principal et les ordinateurs secondaires.

Pour résoudre ce problème, vous pouvez configurer chaque ordinateur secondaire de votre exécution de sorte qu'il utilise sa propre base de données ou avec un schéma de base de données dédié.

Vous pouvez **comparer** votre ordinateur principal avec tous les ordinateurs secondaires de votre exécution, pour voir s'il existe des différences dans leurs affichages. Sprinter fournit plusieurs options différentes pour résoudre les différences qu'il détecte entre les affichages.

Pour effectuer la mise en miroir sur des ordinateurs secondaires, installez Sprinter sur chacun des ordinateurs. Vous n'avez pas besoin de fournir une licence pour les ordinateurs secondaires, car vous accédez uniquement à l'agent Sprinter sur ces ordinateurs et non à l'application elle-même.

Pour utiliser la mise en miroir, vous devez disposer d'un certain nombre de licences Application Lifecycle Management. Le nombre de licences dont vous avez besoin dépend du nombre d'ordinateurs secondaires que vous voulez utiliser dans votre test. Vous pouvez utiliser un maximum de cinq ordinateurs secondaires dans une exécution.

Le tableau suivant décrit le nombre total de licences requis dans une exécution avec mise en miroir :

<b>Ordinateurs secondaires</b>	<b>Nombre total de licences requises</b>
1	1
2-3	2

Ordinateurs secondaires	Nombre total de licences requises
4-5	3

Autres sujets traités dans cette section :

- [" Comment Sprinter réplique vos actions utilisateur " ci-dessous](#)
- [" Comparaison des ordinateurs " à la page suivante](#)
- [" Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci " à la page suivante](#)

## Comment Sprinter réplique vos actions utilisateur

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

À chaque fois que vous effectuez une action utilisateur sur votre ordinateur principal, Sprinter met à jour le nombre d'actions sur l'écran de cet ordinateur dans la barre latérale **Ordinateurs**.

Ensuite, Sprinter réplique l'action sur tous les ordinateurs secondaires de votre exécution. Lorsque l'action est répliquée, cela est indiqué visuellement sur l'onglet de la barre latérale **Ordinateurs**, ainsi que sur l'icône de réplication pour chaque écran d'ordinateur secondaire. L'icône de réplication de chaque ordinateur secondaire devient également grise pendant le processus de réplication.

Si l'action est correctement répliquée, le statut de réplication redevient vert et le numéro d'action pour cet ordinateur est mise à jour pour correspondre à l'action réalisée.

Si Sprinter n'a pas pu répliquer votre action utilisateur, le statut de réplication devient rouge. Sprinter affiche également en rouge l'écran de l'ordinateur secondaire et verrouille ce dernier.

Quand un ordinateur secondaire est verrouillé, vous pouvez continuer à effectuer des actions sur votre ordinateur principal. Ces actions seront **mises en attente** pour tous les ordinateurs secondaires verrouillés. Lorsque vous effectuez ces actions, le numéro de l'action de l'ordinateur principal avancera, mais celui des ordinateurs secondaires verrouillés restera sur le numéro de l'action qui a causé l'échec.

Les actions en attente peuvent ou peuvent ne pas être répliquées lorsque vous déverrouillez l'ordinateur. Cela dépend de la façon dont vous résolvez les différences entre les ordinateurs. Pour plus d'informations, voir [" Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci " à la page suivante](#).

Pendant la réplication, Sprinter vérifie uniquement les éléments de l'interface utilisateur nécessaires pour répliquer l'action afin de déterminer s'il peut le faire. Tous les autres objets de l'interface utilisateur ne sont pas comparés entre l'ordinateur principale et les ordinateurs secondaires.

Pour vérifier toutes les différences entre les écrans de l'ordinateur principal et ceux des ordinateurs secondaires, vous devez effectuer une opération **Comparer tout** dans la barre latérale **Ordinateurs**.

Pour plus de détails sur la comparaison des écrans des ordinateurs principaux et secondaires, voir [" Comparaison des ordinateurs " à la page suivante](#).

# Comparaison des ordinateurs

## **Applicable au mode Avancé uniquement**

Lorsque vous comparez des ordinateurs, Sprinter compare l'écran de votre ordinateur principal avec ceux des ordinateurs secondaires de votre exécution.

Quand Sprinter commence à comparer les ordinateurs, l'écran de votre ordinateur principal affiche une couche grise, indiquant que Sprinter enregistre tous les objets de votre écran principal. Cela est également indiqué visuellement sur l'onglet de la barre latérale **Ordinateur**. Pendant le processus d'apprentissage, Sprinter enregistre chaque objet individuel des écrans, ainsi que leurs propriétés et les compare. Par exemple, Sprinter peut apprendre que votre écran contient une case à cocher, et enregistrer si cette case est activée ou désactivée, même l'écran ne comporte aucune indication de son état.

Lorsque Sprinter a terminé d'enregistrer l'écran de votre ordinateur principal, il le compare aux écrans des ordinateurs secondaires. Pendant la comparaison de chaque ordinateur secondaire, le statut de comparaison est grisé. Si Sprinter n'a détecté aucune différence entre les écrans, l'icône de comparaison redevient verte.

Si Sprinter détecte des différences entre les écrans, le statut de comparaison et l'écran de l'ordinateur secondaire deviennent tous deux rouges et Sprinter verrouille l'ordinateur secondaire.

Quand un ordinateur secondaire est verrouillé, vous pouvez continuer à effectuer des actions sur votre ordinateur principal. Ces actions seront **mises en attente** pour tous les ordinateurs secondaires verrouillés. Les actions en attente peuvent ou ne peuvent pas être répliquées. Cela dépend de la façon dont vous résolvez les différences entre les ordinateurs. Pour plus d'informations, voir "[Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci](#)" ci-dessous.

## Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Quand un ordinateur secondaire est verrouillé, vous devez résoudre le problème et déverrouiller l'ordinateur afin que Sprinter puisse continuer à répliquer vos actions utilisateur.

Sprinter fournit les opérations suivantes pour résoudre les problèmes sur l'ordinateur secondaire :

- **Arrêter/continuer la réplification.** Lorsque vous arrêtez une réplification sur un ordinateur secondaire, toutes les actions que vous effectuez sur l'ordinateur principal ne sont pas enregistrées en tant qu'actions en attente et ne seront pas répliquées sur l'ordinateur secondaire.

Ceci peut être utile si vous devez effectuer des actions afin de résoudre la différence qui ne fait pas partie de votre test sur l'ordinateur principal et que vous ne voulez pas répliqué. Vous pouvez également utiliser le bouton **Arrêter l'enregistrement** dans la barre latérale **Outils** afin d'arrêter l'enregistrement de toutes les actions utilisateur sur votre ordinateur principal.

- **Visionneuse de différences.** La "[Visionneuse de différences](#)" page 283 vous permet d'afficher les

détails des différences qui ont été détectées lors d'une opération **Comparer tout**. Dans la visionneuse des différences, vous pouvez :

- Soumettre une anomalie à propos du problème.
- Ignorer la différence.
- Créer une règle de sorte que Sprinter ignore la différence maintenant et ultérieurement.

Si vous utilisez la visionneuse de différences pour ignorer toutes les différences ou créer des règles pour toutes les différences, l'ordinateur secondaire sera déverrouillé et Sprinter tentera de répliquer les actions en attente.

- **Ouvrir le Bureau à distance.** Vous pouvez ouvrir une connexion Bureau à distance dans la barre latérale **Ordinateurs** ou la visionneuse de différences.

Ceci peut être utile si le problème rencontré par l'ordinateur secondaire est dû à un problème d'affichage non lié à l'application en cours de test. Vous pouvez ouvrir une connexion Bureau à distance et corriger le problème. Ensuite, vous pouvez utiliser l'une des opérations ci-dessous pour déverrouiller l'ordinateur.

- **Afficher l'écran.** Affiche une capture d'écran actuelle de l'ordinateur secondaire.

Sprinter fournit les opérations suivantes pour déverrouiller l'ordinateur après la résolution du problème :

- **Ignorer.** Vous pouvez ignorer le problème que Sprinter a détecté sur l'ordinateur secondaire et poursuivre la réplication des actions utilisateur en attente.
- **Synchroniser.** Vous pouvez ignorer le problème que Sprinter a détecté sur l'ordinateur secondaire, supprimer toutes les actions en attente et synchroniser le nombre d'actions avec l'ordinateur principal.
- **Réessayer.** Vous pouvez essayer de répliquer à nouveau l'action utilisateur qui a échoué.

Ceci peut être utile, si vous avez ouvert une connexion Bureau à distance pour résoudre un problème d'affichage qui n'est pas lié à l'application que vous testez. Après avoir résolu le problème, vous pouvez essayer de répliquer à nouveau l'action.

- **Recomparer.** Vous pouvez recomparer l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal.

Après avoir résolu les différences qui ont été détectées par une opération **Comparer tout**, vous pouvez **Recomparer** les ordinateurs pour confirmer qu'il n'existe aucune différence et pour déverrouiller l'ordinateur secondaire.

Si vous avez résolu les différences entre des ordinateurs à l'aide de la visionneuse de différences, les ordinateurs seront automatiquement recomparés et déverrouillés lorsque toutes les différences seront résolues.

## Présentation des règles



**Applicable au mode Avancé uniquement**



Lors de l'exécution d'un test avec mise en miroir, vous voudrez probablement comparer périodiquement l'affichage de votre ordinateur principal avec celui des ordinateurs secondaires. Lorsque vous comparez les écrans, Sprinter détecte les différences entre ceux-ci.

Une fois ces différences résolues, vous pouvez faire en sorte que Sprinter ignore les mêmes différences à l'avenir.

Lorsque vous créez une **règle**, vous indiquez à Sprinter comment ignorer certains types de différences lors d'une opération de comparaison.

Les règles sont associées à une application spécifique et sont disponibles pour tous les tests configurés pour utiliser cette application. Vous pouvez également créer des règles qui s'appliquent à tous vos tests Sprinter, quelle que soit leur application configurée.

Lorsque vous créez une règle dans la **Visionneuse de différences**, Sprinter recompare automatiquement l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal pour savoir si la différence est toujours présente.

Autres sujets traités dans cette section :

- [" Règles intégrées " ci-dessous](#)
- [" Règles prédéfinies " ci-dessous](#)
- [" Règles personnalisées " à la page suivante](#)
- [" Règles pour des objets imbriqués " à la page suivante](#)

### **Règles intégrées**

Sprinter fournit un ensemble de règles intégrées qui gèrent les différences les plus répandues pouvant se produire entre les ordinateurs. Ces règles indiquent à Sprinter d'ignorer les différences jusqu'à un certain point, dans la position, la taille et l'emplacement des objets de votre écran. Par défaut, Sprinter ne détectera pas les différences entre les écrans qui respectent ces règles. Les règles intégrées s'appliquent à tous vos tests Sprinter, quelle que soit leur application configurée.

Pour plus d'informations sur ces règles et sur leur activation, désactivation et configuration, voir [" Volet Paramètres de mise en miroir \(boîte de dialogue Paramètres\) " page 52.](#)

### **Règles prédéfinies**

Lorsque vous affichez une différence dans la visionneuse de différences, vous pouvez créer une nouvelle règle pour résoudre la différence. Lorsque vous créez une règle, Sprinter vous donne tout d'abord la possibilité de sélectionner un ensemble de règles prédéfinies ou de créer une règle personnalisée.

Une règle prédéfinie indique à Sprinter comment ignorer le même type de différence à l'avenir. Par exemple, si la différence est qu'un objet est présent dans un écran et absent dans un autre, une règle prédéfinie ignorera l'objet manquant à l'avenir.

Si la différence est qu'une valeur de propriété d'un objet est différente entre deux ordinateurs, la règle prédéfinie ignorera cette propriété de valeur à l'avenir.

Pour obtenir des détails sur les options spécifiques disponibles lorsque vous sélectionnez une règle prédéfinie, voir " [Boîte de dialogue Nouvelle règle](#) " page 286.

Si une règle prédéfinie ne répond pas à vos besoins, vous pouvez créer une règle personnalisée.

### Règles personnalisées

Vous pouvez créer une règle personnalisée à l'aide de l'Assistant Règle. Celui-ci vous permet de contrôler les aspects suivants d'une règle :

- **Type.** Le type détermine si la règle ignorera ou non un objet spécifique, une propriété d'objet spécifique, non la totalité de l'objet ou une propriété de tous les objets. Lorsque vous définissez le type de règle, vous ne définissez pas l'objet ou la propriété d'objet qui sera ignoré, seulement le type d'action que la règle concernera.
- **Étendue.** L'étendue détermine le moment auquel la règle s'appliquera. Vous pouvez choisir d'appliquer la règle à l'application configurée ou à toutes les applications. L'application de la règle à toutes les applications signifie que la règle s'appliquera dès que vous exécuterez un test dans Sprinter avec une mise en miroir.
- **Cible.** La cible est l'objet auquel la règle s'appliquera. Si le **Type** de votre règle ignore une propriété d'objet spécifique, l'objet que vous sélectionnez déterminera les propriétés disponibles à ignorer.
- **Action.** L'action détermine l'action spécifique que la règle prendra lorsqu'elle sera appliquée. Si le **Type** de votre règle ignore un objet, l'action sera d'ignorer l'objet. Si cependant le **Type** de votre règle ignore une propriété spécifique, l'action vous permettra de sélectionner les propriétés spécifiques que vous voulez ignorer. Les propriétés que vous pouvez ignorer seront les propriétés associées à votre objet **Cible**.
- **Condition.** La condition détermine les conditions spécifiques selon lesquelles la règle s'appliquera. La condition ne doit pas forcément dépendre de la valeur de propriété que vous voulez ignorer.

**Par exemple :** supposons que vous créez une règle pour ignorer la couleur d'un bouton. Mais vous savez que la couleur sera uniquement différente lorsque le texte du bouton affiche OK au lieu de Oui. Vous voulez ignorer la couleur du bouton, mais lorsque vous voulez ignorer la couleur, cela dépend du texte du bouton.

Vous pouvez créer une règle pour ignorer la valeur de la propriété **Couleur**, puis définir la condition de la règle de sorte qu'elle s'applique uniquement quand la valeur du **texte** est OK.

Il n'est pas nécessaire de définir une condition pour la règle. Si vous ne définissez pas une condition spécifique pour une règle, celle-ci s'appliquera dès que la valeur de propriété que vous avez sélectionnée pour la règle sera différente entre les deux machines.

### Règles pour des objets imbriqués

Lorsque Sprinter détecte des différences entre des ordinateurs, il associe parfois plusieurs différences en une seule afin de simplifier les informations affichées.

**Exemple :**

Supposons que Sprinter détecte une différence entre deux ordinateurs, où seulement un ordinateur affiche un tableau et pas l'autre. Dans ce cas, Sprinter indiquera le tableau manquant comme différence dans la "[Visionneuse de différences](#)" [page 283](#), mais n'indiquera pas chaque cellule du tableau comme différence.

Lorsque vous créez une règle pour résoudre une différence, Sprinter recompare les deux écrans afin d'appliquer la nouvelle règle et de supprimer la différence de la liste des différences détectées.

Lorsque Sprinter applique une règle à une différence qui associait plusieurs différences et la supprime, les différences individuelles qu'elle associait sont désormais détectées séparément.

**Exemple :**

Dans l'exemple ci-dessus, lorsque vous créez une règle pour ignorer la différence du tableau manquant entre deux ordinateurs, Sprinter recompare les ordinateurs afin d'appliquer la nouvelle règle et supprime le tableau manquant de la liste des différences. Dès que le tableau manquant n'est plus détecté, Sprinter détecte toutes les cellules du tableau comme des différences entre les ordinateurs.

Dans ce cas, lorsque vous créez une règle pour résoudre une différence, il se peut que de nouvelles différences apparaissent dans la visionneuse de différences. Vous devez créer également une règle pour chacune de ces différences nouvellement détectées. Il se peut que Sprinter détecte aussi plusieurs différences pour des objets Web, tels que des objets de navigateur, de page et de cadre dans la même fenêtre.

## Comment préparer un test à la mise en miroir


 **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette tâche décrit comment préparer votre test pour l'exécuter avec une mise en miroir.

**Remarque :** Cette tâche fait partie d'une tâche de niveau avancé. Pour plus d'informations, voir "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" [page 100](#).

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

1. Conditions préalables
  - a. Installez Sprinter sur les ordinateurs physiques ou virtuels que vous voulez utiliser comme ordinateurs secondaires.

Vérifiez que l'icône de l'Agent Sprinter  s'affiche dans la barre des tâches et que les ordinateurs physiques ou virtuels ne sont pas verrouillés. L'application Sprinter n'a pas besoin d'être en cours d'exécution sur les ordinateurs secondaires.

- b. Désactivez les économiseurs d'écran des ordinateurs secondaires de votre exécution.
- c. Assurez-vous que votre application ne s'exécute pas sur les ordinateurs secondaires.
- d. Assurez-vous que les ordinateurs secondaires de votre exécution ne sont pas verrouillés.
- e. Si vous ouvrez une connexion Bureau à distance externe vers un ordinateur secondaire (sans passer par Sprinter), assurez-vous qu'elle n'est pas réduite.
- f. Assurez-vous que le pare-feu de tous les ordinateurs secondaires est configuré pour autoriser le processus **Agent Sprinter**.
- g. L'**Agent Sprinter** doit être exécuté avec des droits d'administrateur sur chaque ordinateur secondaire. Par conséquent, si l'utilisateur qui a démarré un ordinateur secondaire ne possède aucun droit d'administrateur sur cet ordinateur, la mise en miroir fonctionnera uniquement si vous avez une connexion Bureau à distance active vers cet ordinateur.
- h. Vous pouvez utiliser un maximum de cinq ordinateurs secondaires dans une exécution avec mise en miroir.

L'utilisation de la mise en miroir nécessite que vous ayez le nombre requis de licences Application Lifecycle Management. Le nombre de licences dont vous avez besoin dépend du nombre d'ordinateurs secondaires que vous voulez utiliser dans votre test.

Pour plus d'informations sur le nombre de licences nécessaires, voir "[Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation](#)" page 252.

- i. Si vous voulez utiliser la fonction Connexion Bureau à distance lors de votre test avec mise en miroir, l'outil Connexion Bureau à distance (client 6.0 des services Terminal Server) doit être installé sur votre ordinateur principal. Si ce n'est pas le cas, Sprinter vous invitera à l'installer.
  - j. Pour connaître les autres éléments à prendre en compte lors de la préparation de votre test pour une mise en miroir, voir **Préparation des tests avec mise en miroir** à la section "[Résolution des problèmes et restrictions - Mise en miroir](#)" page 296.
2. Configurer vos paramètres de comparaison (facultatif)

Vos paramètres de comparaison permettent de contrôler les règles intégrées que vous voulez activer pour votre exécution.

Pour obtenir des détails sur les paramètres de comparaison et les règles intégrées, voir

    - "[Volet Paramètres de mise en miroir \(boîte de dialogue Paramètres\)](#)" page 52
    - La section sur les **Règles intégrées** dans "[Présentation des règles](#)" page 256
  3. Vérifier les règles de votre application

Cliquez sur le noeud **Règles** dans le "[Groupe Mode Avancé](#)" page 199 pour afficher ou supprimer les règles que vous avez déjà probablement créées pour votre application..

Pour plus d'informations sur les règles, voir "[Présentation des règles](#)" page 256.
  4. Configurer les ordinateurs secondaires de votre exécution

Une exécution de test avec mise en miroir comporte un ordinateur principal sur lequel vous effectuez toutes les actions utilisateur de votre test et des ordinateurs secondaires sur lesquels Sprinter réplique vos actions utilisateur.

Lorsque vous configurez un ordinateur secondaire, vous fournissez les informations dont Sprinter a besoin pour se connecter à l'ordinateur et indiquez comment Sprinter doit démarrer l'application sur l'ordinateur secondaire. Vous pouvez également fournir les informations nécessaires à l'ouverture d'une connexion Bureau à distance (cela peut être fourni également lors de l'exécution).

**Remarque :** Assurez-vous que la version du produit sur l'ordinateur secondaire soit identique à celle sur l'ordinateur principal.

Pour plus d'informations sur la configuration des ordinateurs secondaires, voir "[Volet Mise en miroir \(Groupe Mode Avancé\)](#)" page 266.

## Comment exécuter un test avec mise en miroir

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Les étapes ci-dessous indiquent comment exécuter un test avec mise en miroir. Cette tâche suppose que vous connaissiez déjà le fonctionnement de base de Sprinter et que vous sachiez exécuter un test sans mise en miroir, comme décrit à la section "[Comment exécuter un test manuel dans Sprinter](#)" page 100. Elle inclut également les étapes suivantes :

#### 1. Conditions préalables

Pour exécuter un test sans mise en miroir, vous devez configurer les ordinateurs secondaires de votre exécution. Il peut également être utile de vérifier les règles dont vous disposez déjà pour votre application et vos paramètres de comparaison.

Pour plus d'informations, voir "[Comment préparer un test à la mise en miroir](#)" page 259

#### 2. Démarrer l'exécution

Lorsque vous démarrez une exécution avec mise en miroir, l'outil "[Health Console](#)" (décrit à la page 274) s'ouvre et affiche le statut et la progression de la connexion de tous les ordinateurs de l'exécution.

Dans Health Console, vous pouvez :

- **Initialiser un ordinateur qui n'a pas réussi à se connecter**
- **Ouvrir la "[Boîte de dialogue Détails de l'ordinateur](#)"** page 275
- **Ouvrir une connexion Bureau à distance vers l'ordinateur**

Lorsque tous les ordinateurs sont connectés, l'outil Health Console se ferme et l'exécution commence.

#### 3. Effectuer les actions utilisateur de votre test

Exécutez votre test comme d'habitude. Chaque action utilisateur que vous effectuez sur votre ordinateur principal est répliquée sur vos ordinateurs secondaires.

**Remarque :** Sprinter réplique vos actions utilisateur uniquement après leur réalisation. Pour les zones d'édition et les zones de liste déroulante, l'action n'est pas terminée et ne sera pas répliquée, tant que vous ne cliquerez pas en dehors de la case.

4. Afficher le statut de vos ordinateurs secondaires dans la barre latérale **Ordinateurs**

La barre latérale **Ordinateurs** affiche :

- Le numéro d'action qui a été tenté dernièrement sur chaque ordinateur.
- Le statut de chaque ordinateur sous forme d'info-bulle, lorsque vous survolez l'écran de l'ordinateur.
- Le statut de réplication de votre action.
- Le statut de comparaison de chaque ordinateur.


Pour obtenir des détails sur l'utilisation de la barre latérale **Ordinateurs**, voir "[Barre latérale Ordinateurs](#)" page 277.

5. Afficher une capture d'écran récente de tous les ordinateurs de votre exécution - facultatif

Cliquez sur le bouton **Visionneuse d'ordinateurs**  pour ouvrir "[Visionneuse d'ordinateurs](#)" (décrite à la page 282).

6. Comparer les écrans de vos ordinateurs principaux et secondaires - facultatif

Lorsque vous comparez des ordinateurs, Sprinter compare l'écran de votre ordinateur principal avec ceux de tous les ordinateurs secondaires de votre exécution et détecte les éventuelles différences entre les écrans.

Cliquez sur le bouton **Comparer tout**  pour comparer l'écran de votre ordinateur principal à ceux de tous vos ordinateurs secondaires.

La fonction **Comparer tout** compare uniquement les ordinateurs secondaires dont les **numéros d'action** sont les mêmes que ceux de l'ordinateur principal.

Pour plus d'informations sur la comparaison des ordinateurs de votre exécution, voir "[Comparaison des ordinateurs](#)" page 255.

7. Résoudre les problèmes de réplication ou de comparaison sur un ordinateur secondaire - facultatif

Si Sprinter n'a pas pu répliquer votre action utilisateur sur un ordinateur secondaire ou s'il a détecté des différences entre vos ordinateurs pendant une opération **Comparer tout**, la barre latérale **Ordinateurs** indiquera le problème et l'ordinateur secondaire sera verrouillé.

Vous devez résoudre le problème de réplication ou la différence et déverrouiller l'ordinateur afin que les actions utilisateur suivantes puissent être répliquées.

Pour obtenir des détails sur la gestion des différences et des erreurs de réplication, voir :

- "[Comment résoudre les différences lors d'une exécution](#)" à la page suivante
- "[Comment gérer les erreurs de réplication lors d'une exécution](#)" page 265

Pour plus de détails, voir :

- "[Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci](#)" page

255

- La section **Écran de l'ordinateur secondaire** dans " [Barre latérale Ordinateurs](#) " page 277
  - La section **Options disponibles pour un ordinateur secondaire après un clic droit** dans " [Barre latérale Ordinateurs](#) " page 277
  - " [Comment Sprinter réplique vos actions utilisateur](#) " page 254
  - " [Comparaison des ordinateurs](#) " page 255
8. Poursuivre votre test comme d'habitude
- Continuez à réaliser les actions utilisateur de votre test comme d'habitude.

## Comment résoudre les différences lors d'une exécution

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Si vous exécutez votre test sur plusieurs ordinateurs (tel que décrit dans " [Comment exécuter un test avec mise en miroir](#) " page 261), il se peut que vous deviez comparer l'affichage des ordinateurs secondaires à celui de l'ordinateur principal afin de trouver les zones où l'affichage ne correspond pas.

Sprinter détecte les différences entre ces écrans. Il vous permet également de résoudre ces différences et de poursuivre votre test.

Pendant la résolution de ces différences, vous devrez probablement effectuer des actions sur votre ordinateur principal. Dans ce cas, vous devrez probablement arrêter de capturer vos actions utilisateur afin qu'elles ne soient pas répliquées sur vos ordinateurs secondaires. Pour plus d'informations sur l'arrêt de la capture, voir " [Barre latérale Outils](#) " page 162.

Les étapes suivantes décrivent comment résoudre des différences détectées entre les écrans.

- [Déterminer le type de différence](#)
- [Résoudre la différence](#)
- [Déverrouiller l'ordinateur secondaire](#)

#### 1. **Déterminer le type de différence**

Avant de pouvoir résoudre une différence entre des ordinateurs, vous devez comprendre le type de différence détecté par Sprinter. Vous pouvez ouvrir la différence de l'une des façons suivantes :

- Ouvrez la visionneuse de différences. Celle-ci affiche les différences entre les ordinateurs et vous permet de créer une règle ou de soumettre une anomalie fondée sur la différence. Pour plus d'informations sur la visionneuse de différences, voir " [Visionneuse de différences](#) " page 283.
- Affichez une capture d'écran de l'état en cours d'un ordinateur secondaire via l'opération **Afficher l'écran**.
- Ouvrez une connexion de bureau à distance vers l'ordinateur secondaire.

Ces opérations sont disponibles pour chaque ordinateur secondaire de la barre latérale **Ordinateurs**, en cliquant avec le bouton droit sur son écran. Pour plus d'informations sur ces

options, voir la section **Options contextuelles sur l'ordinateur secondaire** dans "[Barre latérale Ordinateurs](#)" page 277.

## 2. Résoudre la différence

Une fois le type de différence déterminé, vous pouvez opter pour la meilleure méthode afin de la résoudre. Voici les types de différences et les options permettant de les résoudre :

- **Une différence uniquement entre les affichages.** Il peut s'agir d'une boîte de message, d'un avertissement ou d'un autre objet qui s'affiche sur un ordinateur en fonction des paramètres de celui-ci. Il est probable qu'il ne s'agisse pas d'une anomalie de l'application et il est peu probable que cela se produise lors de votre test.
  - Vous pouvez résoudre ce type de différence en ouvrant une connexion Bureau à distance vers l'ordinateur secondaire et en effectuant les actions nécessaires pour résoudre la différence.
  - Si la différence représente une anomalie dans votre application, vous pouvez soumettre une anomalie pour cette différence. Pour plus d'informations sur la soumission d'anomalies, voir "[Comment détecter et soumettre une anomalie](#)" page 158.

- **Une différence dans les écrans qui est susceptible de se reproduire.**

Si la différence est susceptible de se reproduire, nous vous conseillons de résoudre la différence via la visionneuse de différences.

- Si la différence représente une anomalie dans votre application, vous pouvez soumettre une anomalie pour cette différence. Dans la "[Visionneuse de différences](#)" page 283, cliquez sur le bouton **Soumettre une anomalie** afin de soumettre l'anomalie à ALM ou votre système de suivi des anomalies. Pour plus d'informations, voir "[Visionneuse de différences](#)" page 283.

Lorsque vous soumettez une anomalie, Sprinter crée également une règle pour ignorer cette différence spécifique sur cet objet avec ses propriétés actuelles.

- Si la différence ne représente aucune anomalie, mais qu'elle est susceptible de se reproduire, vous devrez probablement indiquer à Sprinter comment ignorer des différences similaires à l'avenir.

Dans la "[Visionneuse de différences](#)" page 283, cliquez sur le bouton **Nouvelle règle** pour ouvrir la "[Boîte de dialogue Nouvelle règle](#)" page 286 (décrite à la page 286) et suivez les instructions à l'écran.

Lorsque vous créez une règle pour ignorer une différence, Sprinter recompare automatiquement l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal afin de déterminer si la différence existe toujours.

## 3. Déverrouiller l'ordinateur secondaire

Si vous avez résolu la différence en créant une règle, l'ordinateur secondaire est déverrouillé et vous pouvez poursuivre votre test. Un ordinateur secondaire sera uniquement déverrouillé si toutes les différences détectées sont résolues.

Si vous avez utilisé une méthode différente pour résoudre la différence, vous devez déverrouiller l'ordinateur secondaire pour poursuivre la réplication de vos actions utilisateur sur cette machine.

- **Un clic droit sur > Ignorer** déverrouille l'ordinateur et tente de répliquer toute action utilisateur en attente.



- **Un clic droit sur > Re comparer** compare l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal et déverrouille la machine si aucune différence n'a été détectée.
- **Un clic droit sur > Sync** permet d'ignorer le problème Sprinter détecté sur l'ordinateur secondaire, de supprimer toutes les actions en attente et de synchroniser le nombre d'actions avec l'ordinateur principal.

Pour plus d'informations, voir la section **Options contextuelles sur l'ordinateur secondaire** dans "[Barre latérale Ordinateurs](#)" page 277.

## Comment gérer les erreurs de réplication lors d'une exécution

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Si vous exécutez votre test sur plusieurs ordinateurs (tel que décrit dans "[Comment exécuter un test avec mise en miroir](#)" page 261), il se peut qu'une erreur de réplication se produise sur un ordinateur secondaire.

Les erreurs de réplication peuvent se produire en raison de différences entre l'affichage de l'ordinateur principal et celui de l'ordinateur secondaire ou en raison d'une erreur de communication avec l'ordinateur secondaire.

Pendant la gestion des erreurs de réplication, vous voudrez probablement effectuer des actions sur votre ordinateur principal qui ne font pas partie de votre test. Dans ce cas, vous devrez probablement arrêter de capturer vos actions utilisateur afin qu'elles ne soient pas répliquées sur vos ordinateurs secondaires. Pour plus d'informations sur l'arrêt de la capture, voir "[Barre latérale Outils](#)" page 162.

Pour plus d'informations sur la façon dont Sprinter réplique les actions utilisateur, voir "[Comment Sprinter réplique vos actions utilisateur](#)" page 254.

Cette tâche comprend les étapes suivantes :

#### 1. Déterminer le type d'erreur de réplication

Avant de pouvoir gérer une erreur de réplication, vous devez comprendre sa cause en consultant l'écran de l'ordinateur secondaire. Vous pouvez afficher l'ordinateur secondaire de l'une des façons suivantes :


- Affichez une capture d'écran de l'état en cours d'un ordinateur secondaire via l'opération **Afficher l'écran**.
- Ouvrez une connexion de bureau à distance vers l'ordinateur secondaire.

Vous pouvez également passer le pointeur de la souris sur l'écran de l'ordinateur secondaire afin d'afficher les détails de l'erreur.

Ces opérations sont disponibles pour chaque ordinateur secondaire de la barre latérale **Ordinateurs**. Pour plus d'informations sur ces options, voir la section **Options contextuelles sur l'ordinateur secondaire** dans "[Barre latérale Ordinateurs](#)" page 277.

#### 2. Gérer l'erreur

Une fois la cause de l'erreur déterminé, vous pouvez opter pour la meilleure méthode afin de la résoudre. Voici les types de différences et les options permettant de les résoudre :

- **Un problème avec l'affichage.** Il peut s'agir d'une boîte de message, d'un avertissement ou d'un autre objet qui s'affiche sur un ordinateur en fonction des paramètres de celui-ci. Cela peut également être une anomalie dans votre application.
  - Vous pouvez gérer ce type d'erreur en ouvrant une connexion Bureau à distance vers l'ordinateur secondaire et effectuer les actions nécessaires pour modifier l'affichage afin qu'il corresponde à celui de l'ordinateur principal.
  - Si le problème a été causé par une anomalie de votre application, vous pouvez le signaler en soumettant une anomalie. Pour plus d'informations, voir "[Comment détecter et soumettre une anomalie](#)" page 158.
- **Un problème de communication avec l'ordinateur secondaire.**
  - Une erreur de réplication peut se produire si la connexion à l'ordinateur secondaire est interrompue. Vous pouvez utiliser les options de l'outil Health Console (barre latérale **Ordinateurs** bouton **>Health Console**  ) pour vous reconnecter à un ordinateur secondaire. Pour plus d'informations, voir "[Health Console](#)" page 274.

### 3. Déverrouiller l'ordinateur secondaire

Après avoir géré une erreur de réplication, vous devez déverrouiller l'ordinateur secondaire pour pouvoir continuer à répliquer vos actions utilisateur sur cet ordinateur. Vous pouvez déverrouiller un ordinateur de l'une des façons suivantes :

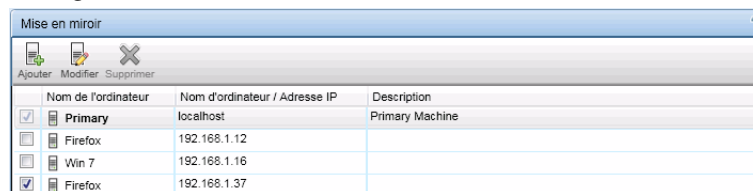
- **Ignorer.** Cette option déverrouille l'ordinateur et tente de répliquer toute action utilisateur en attente.
- **Synchroniser.** Cette option déverrouille l'ordinateur et ne réplique pas toutes les actions utilisateur en attente. Le numéro d'action est défini afin de correspondre aux numéros d'actions sur l'ordinateur principal.
- **Réessayer.** Retente la réplication de l'action utilisateur qui a échoué.

Pour plus d'informations sur ces options, voir la section **Options contextuelles sur l'ordinateur secondaire** dans "[Barre latérale Ordinateurs](#)" page 277.

## Volet Mise en miroir (Groupe Mode Avancé)

Ce volet vous permet d'ajouter, de modifier et de supprimer des ordinateurs secondaires de votre test.

L'image suivante illustre le volet Mise en miroir.






#### Accès

Sélectionnez le Mode Avancé groupe nœud > **Mise en miroir.**

<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par défaut, votre ordinateur local est défini comme ordinateur <b>principal</b>.</li> <li>• Pour plus d'informations sur la façon dont Sprinter gère la liste des ordinateurs secondaires, voir "<a href="#">Gestion des informations utilisateur</a>" page 33.</li> </ul>
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation</a> " page 252

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	<p>Ouvre la boîte de dialogue Nouvel ordinateur qui vous permet de définir la configuration d'un ordinateur secondaire.</p> <p>La boîte de dialogue Nouvel ordinateur contient les onglets suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "<a href="#">Onglet Général (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)</a>" à la page suivante</li> <li>• "<a href="#">Onglet Informations d'identification de l'utilisateur (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)</a>" page 272</li> <li>• "<a href="#">Onglet Configuration de l'exécution (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)</a>" page 270</li> </ul>
	<p>Ouvre la boîte de dialogue Détails de l'ordinateur qui vous permet de définir la configuration d'un ordinateur secondaire.</p> <p>La boîte de dialogue Détails de l'ordinateur contient les onglets suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "<a href="#">Onglet Général (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)</a>" à la page suivante</li> <li>• "<a href="#">Onglet Informations d'identification de l'utilisateur (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)</a>" page 272</li> <li>• "<a href="#">Onglet Configuration de l'exécution (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)</a>" page 270</li> </ul>
	<p>Supprime l'ordinateur sélectionné de la liste des ordinateurs secondaires.</p> <p><b>Remarque :</b> Vous pouvez désactiver un ordinateur secondaire pour une exécution de test particulière en décochant sa case, sans le supprimer de la liste des ordinateurs. Vous pourrez ensuite l'utiliser avec sa configuration dans d'autres tests.</p>

## Boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur

 **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue vous permet de définir ou modifier la configuration d'un ordinateur secondaire et comprend les onglets suivants :

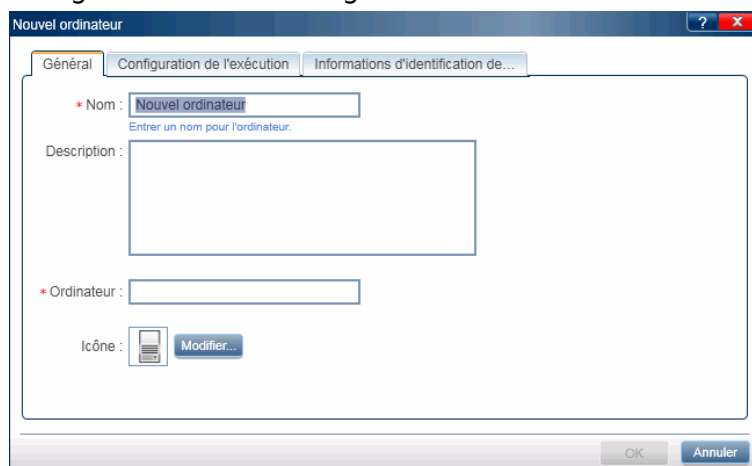
- " Onglet Général (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur) " ci-dessous
- " Onglet Configuration de l'exécution (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur) " page 270
- " Onglet Informations d'identification de l'utilisateur (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur) " page 272

## Onglet Général (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cet onglet vous permet de définir la configuration d'un ordinateur secondaire.

L'image suivante illustre l'onglet Général.



<b>Accès</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sélectionnez le groupe Mode Avancé &gt; nœud <b>Mise en miroir</b>.</li><li>2. Dans le volet <b>Mise en miroir</b>, cliquez sur le bouton <b>Ajouter</b>. La boîte de dialogue <b>Nouvel ordinateur</b> s'ouvre.</li><li>3. Sélectionnez la boîte de dialogue <b>Nouvel ordinateur</b> &gt; onglet <b>Général</b>.</li></ol>
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation</a> " page 252

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris. Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur :

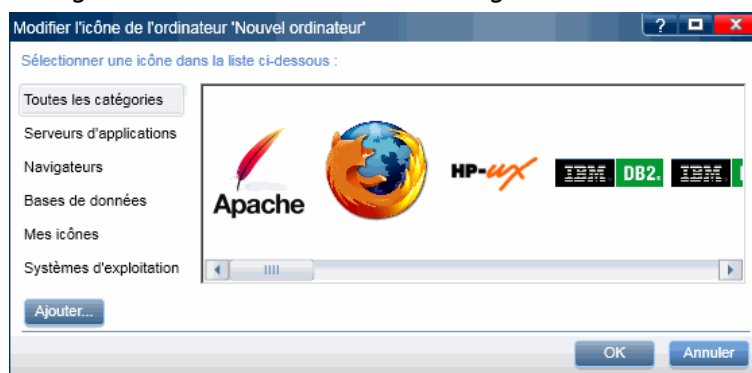
Élément de l'interface	Description
<b>Nom</b>	Nom logique de l'ordinateur secondaire.
<b>Description</b>	Description de l'environnement de l'ordinateur secondaire, par exemple, un nom de navigateur ou de système d'exploitation.
<b>Ordinateur</b>	Ordinateur physique ou virtuel que vous voulez utiliser comme ordinateur secondaire.  Vous trouverez ci-dessous les entrées valides : <ul style="list-style-type: none"><li>• L'adresse IP de l'ordinateur ou de l'ordinateur virtuel</li><li>• Le nom de l'ordinateur physique ou virtuel dans l'un des formats suivants :<ul style="list-style-type: none"><li>• NomOrdinateur.NomDomaine</li><li>• NomDomaine\NomOrdinateur</li></ul></li></ul>
<b> Icône</b>	L'icône qui sera affichée dans la barre latérale <b>Ordinateurs</b> pour représenter l'ordinateur secondaire.  Cliquez sur le bouton <b>Modifier l'icône</b> pour ouvrir la " <a href="#">Boîte de dialogue Modifier l'icône</a> " ci-dessous et sélectionner une autre icône pour l'ordinateur secondaire.  Vous pouvez sélectionner une icône qui vous permettra d'identifier la configuration spécifique de l'ordinateur secondaire. Par exemple, si l'ordinateur secondaire teste un navigateur différent, vous pouvez utiliser une icône pour représenter ce navigateur.

## Boîte de dialogue Modifier l'icône

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner une icône pour représenter l'ordinateur secondaire dans la barre latérale **Ordinateurs**.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Modifier l'icône.



<b>Accès</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sélectionnez le groupe Mode Avancé &gt; nœud <b>Mise en miroir</b>.</li><li>2. Dans le volet <b>Mise en miroir</b>, cliquez sur le bouton <b>Ajouter</b>. La boîte de dialogue <b>Nouvel ordinateur</b> s'ouvre.</li><li>3. Sélectionnez la boîte de dialogue <b>Nouvel ordinateur</b> &gt; onglet <b>Général</b> &gt; bouton <b>Modifier</b>.</li></ol>
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation " page 252</a>

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Sélectionner une icône dans la liste ci-dessous</b>	Liste des catégories à partir de laquelle sélectionner une icône pour l'ordinateur. La catégorie que vous sélectionnez modifie la liste des icônes disponibles dans le volet de droite.
<b>&lt;Affichage des icônes&gt;</b>	Affichage des icônes que vous sélectionnez pour représenter l'ordinateur.
<b>Ajouter</b>	Permet de parcourir le système de fichiers et de sélectionner une icône pour l'ordinateur.

## Onglet Configuration de l'exécution (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)

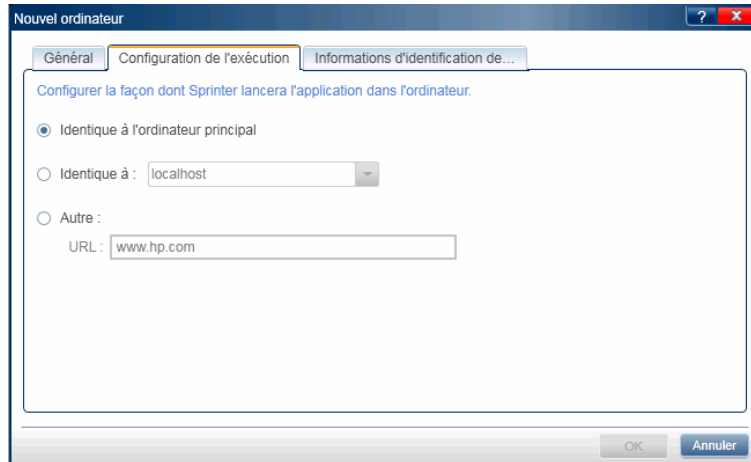
### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cet onglet vous permet de définir comment l'ordinateur secondaire exécutera l'application de votre exécution de test.

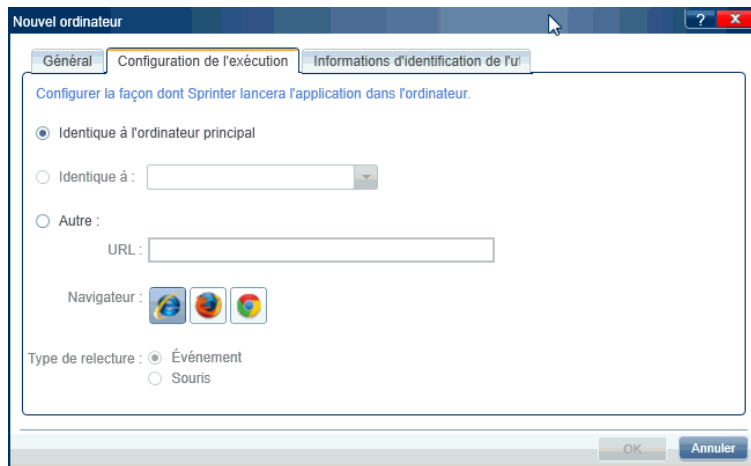
Quand une application de bureau est sélectionnée dans "[Volet Application \(Groupe Mode Avancé\)](#)" [page 201](#), cet onglet affiche des options pour les applications de bureau.

Quand une application Web est sélectionnée dans "[Volet Application \(Groupe Mode Avancé\)](#)" [page 201](#), cet onglet affiche des options pour les applications Web.

L'image suivante illustre l'onglet **Configuration de l'exécution** avec les options destinées à une application de bureau.



L'image suivante illustre l'onglet **Configuration de l'exécution** avec les options destinées à une application Web.



<b>Accès</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sélectionnez le groupe Mode Avancé &gt; nœud <b>Mise en miroir</b>.</li><li>2. Dans le volet <b>Mise en miroir</b>, cliquez sur le bouton <b>Ajouter</b>. La boîte de dialogue <b>Nouvel ordinateur</b> s'ouvre.</li><li>3. Sélectionnez la boîte de dialogue <b>Nouvel ordinateur</b> &gt; onglet <b>Configuration de l'exécution</b>.</li></ol>
<b>Informations importantes</b>	Sprinter se souvient de vos modifications apportées à la configuration de l'exécution tant que vous continuez à utiliser l'application définie. Si vous changez d'application, les configurations d'exécution reprennent leurs paramètres par défaut.
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation " page 252</a>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après. Certaines options s'affichent différemment selon que vous utilisez une application de bureau ou une application Web :

Élément de l'interface	Description
<b>Identique à l'ordinateur principal</b>	Indique à l'ordinateur d'exécuter l'application en fonction des paramètres de l'application définis dans " <a href="#">Volet Application (Groupe Mode Avancé)</a> " décrit à la page 201. (Par défaut)
<b>Identique à l'ordinateur secondaire</b>	Indique à l'ordinateur d'exécuter l'application conformément aux paramètres définis pour l'ordinateur secondaire sélectionné. Seuls les ordinateurs secondaires ayant des paramètres d'exécution uniques s'affichent dans la liste.
<b>Autre (pour les applications de bureau)</b>	Définit les nouveaux paramètres d'exécution pour l'application sur cet ordinateur. <b>Chemin d'accès.</b> Chemin d'accès à l'application de bureau. L'option <b>Parcourir</b> affiche le système de fichiers de votre ordinateur local, pas celui de l'ordinateur secondaire. <b>Paramètres supplémentaires :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Paramètres.</b> Tout paramètre avec lequel l'application doit s'exécuter. Les paramètres sont conservés en fonction de l'application. Lorsque vous sélectionnez une application dans le champ Application, tout paramètre défini auparavant sera exécuté par défaut. Pour modifier ou supprimer les paramètres, modifiez-les dans le champ Paramètres.</li><li>• <b>Dossier de travail.</b> Dossier de travail de l'application de bureau.</li></ul>
<b>Autre (pour les applications Web)</b>	<b>URL.</b> Adresse URL de l'application Web que vous voulez exécuter dans votre test. <b>Navigateur.</b> Navigateur dans lequel vous voulez exécuter l'application Web. <b>Paramètres supplémentaires</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Fermer le navigateur lorsque le test est terminé.</b> Ferme le navigateur automatiquement à la fin du test.</li></ul>

## Onglet Informations d'identification de l'utilisateur (boîte de dialogue Nouvel ordinateur/Détails de l'ordinateur)

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

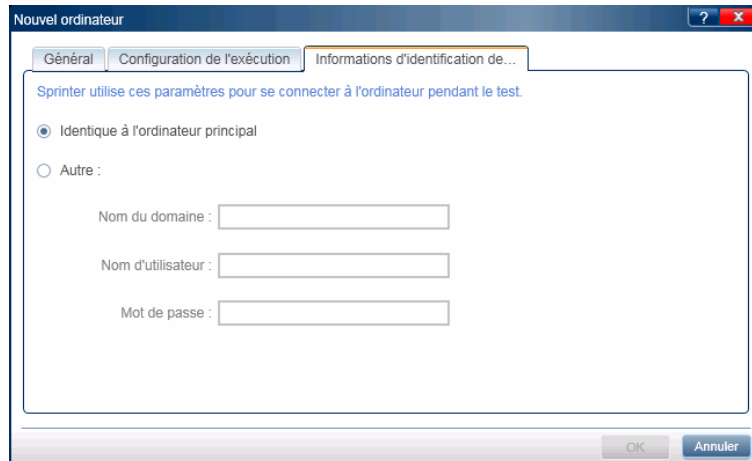
Cet onglet vous permet de fournir des informations de connexion pour votre ordinateur secondaire. Ces informations servent à :

- Ouvrir une connexion de bureau à distance vers l'ordinateur secondaire, lors de l'exécution du test.
- Interagir avec l'Agent Sprinter sur l'ordinateur secondaire. Dans ce cas, Sprinter utilise uniquement un Agent Sprinter qui est lancé par l'utilisateur spécifié, avec les informations d'identification correctes.



Pour permettre à Sprinter d'utiliser n'importe quel agent Sprinter exécuté sur l'ordinateur secondaire, attribuez à l'indicateur **ProtectSessions** dans le fichier **Sprinter.exe.config** (dans le dossier **bin** du produit) la valeur **False** sur l'ordinateur secondaire.

L'image suivante illustre l'onglet **Informations d'identification de l'utilisateur**.



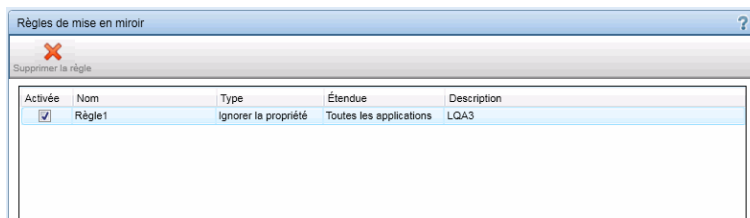
<b>Accès</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sélectionnez le groupe Mode Avancé &gt; nœud <b>Mise en miroir</b>.</li><li>2. Dans le volet <b>Mise en miroir</b>, cliquez sur le bouton <b>Ajouter</b>. La boîte de dialogue <b>Nouvel ordinateur</b> s'ouvre.</li><li>3. Sélectionnez la boîte de dialogue <b>Nouvel ordinateur</b> &gt; onglet <b>Informations d'identification de l'utilisateur</b>.</li></ol>
<b>Informations importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si vous essayez de connecter l'ordinateur lors de votre exécution et que vous n'avez pas saisi les informations d'identification au bureau à distance dans cet onglet ou que ces informations sont incorrectes, un message vous demandera de saisir les bonnes informations.</li><li>• Les informations d'identification que vous fournissez doivent correspondre à celles de l'utilisateur actuellement connecté sur l'ordinateur secondaire. Si elles ne correspondent pas, un message vous demandera de saisir les bonnes informations.</li></ul>
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation " page 252</a>

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

## Volet Règles de mise en miroir (groupe Mode Avancé)

Ce volet vous permet d'afficher et de supprimer les règles associées à la mise en miroir pour l'application actuellement définie.

L'image suivante illustre le volet Règles de mise en miroir.



<b>Accès</b>	Sélectionnez Mode Avancé le groupe de nœud > <b>Règles</b> .
<b>Informations importantes</b>	Pour obtenir des détails sur le <b>Type</b> et l' <b>Étendue</b> d'une règle, voir la section <b>Règles personnalisées</b> dans " <a href="#">Présentation des règles</a> " page 256.

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans le volet lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

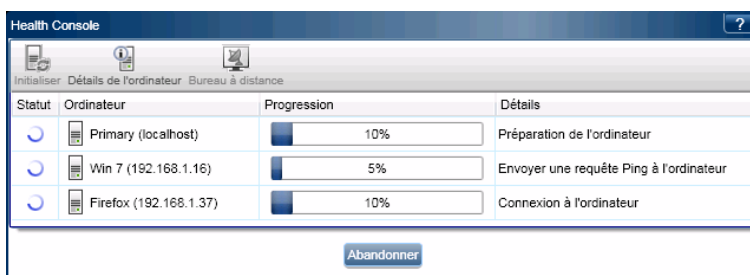
## Health Console


 **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette fenêtre affiche le statut de chaque ordinateur d'un test avec mise en miroir.




T

L'image suivante illustre Health Console lors de la préparation d'une exécution avec mise en miroir sur deux ordinateurs secondaires.



<b>Accès</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Health Console s'ouvre automatiquement lorsque vous exécutez un test avec mise en miroir.</li><li>• Pendant une exécution, vous pouvez également accéder à Health Console en cliquant sur le bouton <b>Health Console</b>  de la barre latérale <b>Ordinateurs</b>.</li></ul>
--------------	--

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

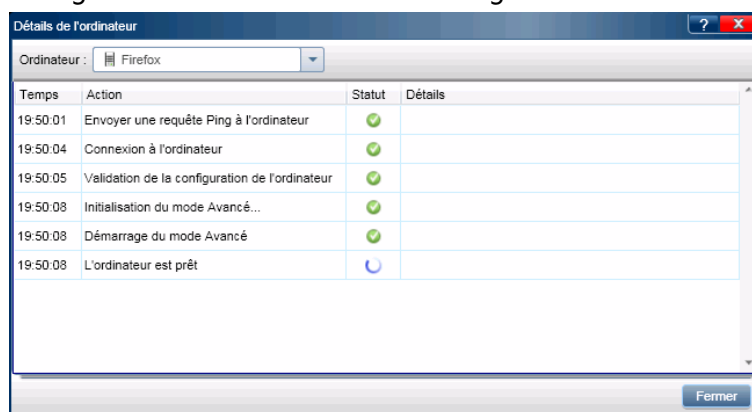
Élément de l'interface	Description
	Indique à Sprinter de tenter d'initialiser l'agent Sprinter sur l'ordinateur sélectionné en cas d'échec de la connexion.
	Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Détails de l'ordinateur</a> " (décrite à la page 275) pour l'ordinateur sélectionné.
	Ouvre une connexion de bureau à distance vers l'ordinateur sélectionné.
<b>&lt;Liste des ordinateurs&gt;</b>	Liste des ordinateurs pour l'exécution en cours. La liste des ordinateurs affiche le statut, le nom, une barre de progression et les détails de chaque ordinateur.

## Boîte de dialogue Détails de l'ordinateur

 **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue affiche les détails du processus de connexion pour les ordinateurs lors d'un test avec mise en miroir.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Détails de l'ordinateur.



**Accès** Dans " [Health Console](#) " à la page précédente, cliquez sur le bouton **Détails de l'ordinateur**.

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

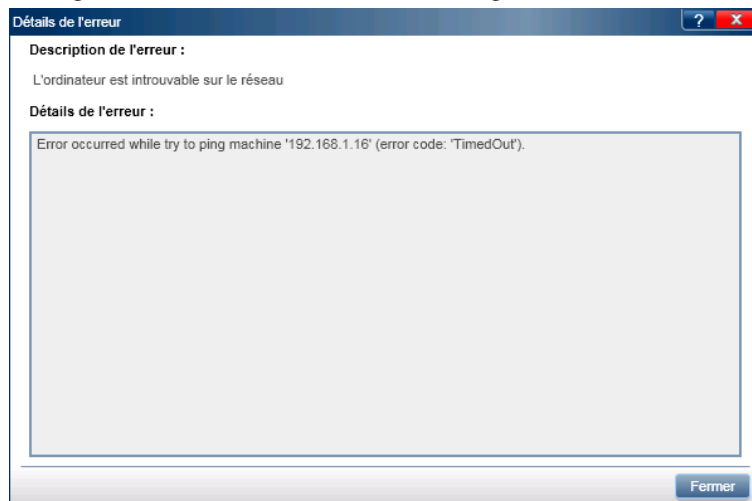
Élément de l'interface	Description
<b>Ordinateurs</b>	Liste déroulante des ordinateurs pour cette exécution.
<b>&lt;Liste des actions&gt;</b>	Liste des actions pour l'ordinateur sélectionné. La liste des actions affiche l' <b>heure</b> , l' <b>action</b> , le <b>statut</b> et les <b>détails</b> de chaque action. <ul style="list-style-type: none"><li>• Si une action aboutit correctement, aucun détail ne s'affiche.</li><li>• Dans le cas contraire, la colonne <b>Détails</b> affiche le problème spécifique. Vous pouvez cliquer sur le message d'erreur, puis sélectionner <b>Plus de détails</b> pour ouvrir " <a href="#">Boîte de dialogue Détails de l'erreur</a> " (décrite à la page 276).</li></ul>

## Boîte de dialogue Détails de l'erreur

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue affiche des informations sur l'erreur quand Sprinter n'arrive pas à se connecter à un ordinateur.

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Détails de l'erreur.



<b>Accès</b>	Effectuez les opérations suivantes : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Dans <b>Health Console</b> pour une connexion ayant échoué, cliquez sur le bouton " <a href="#">Boîte de dialogue Détails de l'ordinateur</a> " à la page précédente.</li><li>2. La colonne des détails affiche le problème spécifique. Cliquez sur le message d'erreur et sélectionnez <b>Plus de détails</b>.</li></ol>
--------------	---


<b>Voir également</b>	<a href="#">" Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation " page 252</a>
-----------------------	---

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la boîte de dialogue.

## Agent Sprinter

 **Applicable au mode Avancé uniquement**

L'agent Sprinter permet à Sprinter d'exécuter des tests en Mode Avancé et avec mise en miroir.

<b>Accès</b>	Dans la barre des tâches, cliquez avec le bouton droit sur l'icône Sprinter <b>Agent</b>  afin d'afficher les Sprinter options de l'agent.
<b>Informations importantes</b>	Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur l'icône de l'Agent Sprinter, le statut de celui-ci s'affiche. Pour un ordinateur secondaire, le statut s'affiche si l'agent est utilisé dans un test avec mise en miroir ou s'il est disponible pour une utilisation.

Les raccourcis accessibles par un clic droit sont décrits ci-dessous :

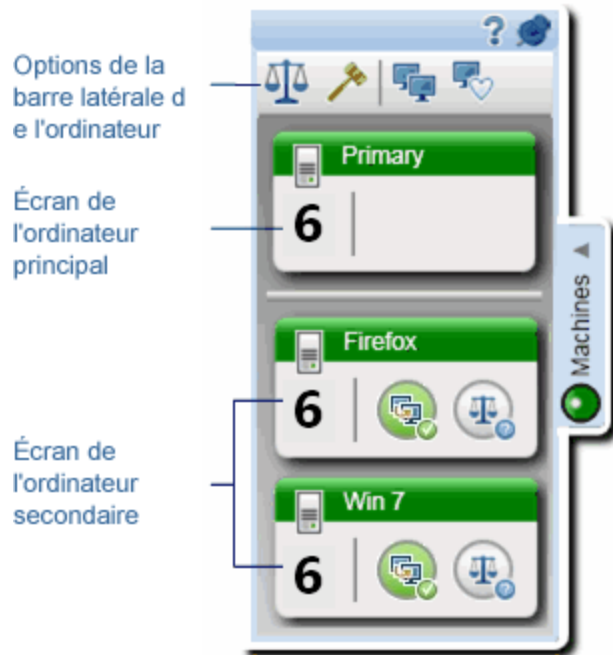
Élément de l'interface	Description
<b>Réinitialiser</b>	Arrête et redémarre l'Agent Sprinter.
<b>Quitter</b>	Arrête l'Agent Sprinter.
<b>Lancer automatiquement au démarrage de l'ordinateur</b>	Indique à l'ordinateur d'appeler automatiquement l'Agent Sprinter au démarrage.


## Barre latérale Ordinateurs

 **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette barre latérale vous permet d'utiliser vos ordinateurs secondaires pendant un test avec mise en miroir.





L'image suivante illustre la barre latérale **Ordinateurs** avec deux ordinateurs secondaires.



<p><b>Accès</b></p>	<p>Pendant l'exécution d'un test, cliquez sur l'onglet de la barre latérale <b>Ordinateurs</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez à nouveau sur l'onglet de la barre latérale ou en dehors de cet onglet pour fermer la barre latérale.</li> <li>• Pour verrouiller la barre latérale en position ouverte, cliquez sur l'icône de la punaise .</li> <li>• Pour repositionner la barre latérale, cliquez sur son en-tête et faites-le glisser.</li> </ul>
<p><b>Tâches connexes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">" Comment exécuter un test avec mise en miroir " page 261</a></li> <li>• <a href="#">" Comment résoudre les différences lors d'une exécution " page 263</a></li> <li>• <a href="#">" Comment gérer les erreurs de réplcation lors d'une exécution " page 265</a></li> </ul>
<p><b>Voir également</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">" Tests sur plusieurs ordinateurs - Présentation " page 252</a></li> <li>• <a href="#">" Comment Sprinter réplique vos actions utilisateur " page 254</a></li> <li>• <a href="#">" Comparaison des ordinateurs " page 255</a></li> <li>• <a href="#">" Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci " page 255</a></li> <li>• <a href="#">" Présentation des règles " page 256</a></li> </ul>

## Opérations de la barre latérale Ordinateurs





Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Comparer tout.</b> Compare l'écran de l'ordinateur principal à ceux des ordinateurs secondaires de votre exécution. <b>Comparer tout</b> compare l'ordinateur principal uniquement aux ordinateurs secondaires synchronisés avec celui-ci.</p> <p><b>Remarque :</b> Si vous modifiez une zone d'édition ou une zone de liste déroulante, l'option <b>Comparer tout</b> sera désactivée jusqu'à ce que vous cliquiez en dehors de la zone.</p> <p>Les actions utilisateur sur les zones d'édition et les zones de liste déroulante ne seront pas répliquées tant que vous ne cliquerez pas en dehors de la zone. L'opération <b>Comparer tout</b> est par conséquent désactivée, afin d'empêcher Sprinter de comparer les zones d'édition et les zones de liste déroulante qui n'ont pas encore été mises à jour sur les ordinateurs secondaires.</p>
	<p><b>Afficher les règles.</b> Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Gestionnaire de règles</a> " (décrite à la page <a href="#">288</a>) qui vous permet de créer, afficher, modifier et supprimer les règles de votre test.</p>
	<p><b>Afficher les ordinateurs.</b> Ouvre " <a href="#">Visionneuse d'ordinateurs</a> " (décrite à la <a href="#">282</a>), qui affiche l'écran actuel de tous les ordinateurs de votre test.</p>
	<p><b>Health Console.</b> Ouvre l'outil Health Console qui affiche le statut de connexion de chaque ordinateur. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Health Console</a> " page <a href="#">274</a>.</p>

### Écran de l'ordinateur secondaire

Chaque ordinateur secondaire fournit des informations qui lui sont propres, indique son statut et vous fournit des opérations que vous pouvez réaliser dessus.

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
	<p><b>Statut de réplication.</b> Indique le statut de réplication sur l'ordinateur secondaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Après chaque action effectuée sur l'ordinateur principal, une indication visuelle sur cette icône vous montre que votre action est en cours de réplication sur l'ordinateur secondaire.</li> <li>• Si la réplication de votre action a abouti, l'icône devient verte. Si la réplication de l'action a échoué, l'icône devient rouge et l'ordinateur secondaire est verrouillé.</li> <li>• Pour obtenir des détails sur la gestion des problèmes de réplication et le déverrouillage de l'ordinateur secondaire, voir "<a href="#">Comment gérer les erreurs de réplication lors d'une exécution</a>" page 265.</li> </ul>
	<p><b>Statut de comparaison.</b> Indique le statut de comparaison de l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les ordinateurs secondaires sont comparés à l'ordinateur principal lorsque vous cliquez sur le bouton <b>Comparer tout</b> , ou lorsque vous sélectionnez <b>Recomparer</b> dans les "<a href="#">Barre latérale Ordinateurs</a>" page 277.</li> <li>• Si la comparaison n'a détecté aucune différence entre l'ordinateur principal et l'ordinateur secondaire, l'icône devient verte. Si la comparaison a détecté des différences, l'icône devient rouge et l'ordinateur secondaire est verrouillé.</li> <li>• Pour obtenir des détails sur la gestion des différences et le déverrouillage de l'ordinateur secondaire, voir "<a href="#">Comment résoudre les différences lors d'une exécution</a>" page 263.</li> </ul>
<info-bulle>	<p>Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur l'écran de l'ordinateur secondaire, une info-bulle s'affiche pour vous donner des informations sur l'ordinateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Action.</b> Répertorie le numéro de l'action effectuée sur l'ordinateur et fournit une description de l'action.</li> <li>• <b>Statut.</b> Indique le statut de l'ordinateur. Si l'ordinateur est verrouillé, il fournit une description du problème. Indique le statut des connexions avec l'ordinateur principal. Cliquez sur le bouton Health Console  pour résoudre les problèmes de connexion.</li> </ul>
<options contextuelles>	<p>Les options contextuelles pour chaque ordinateur vous permettent de contrôler vos ordinateurs secondaires et de gérer les erreurs de réplication et de comparaison sur les ordinateurs. Pour plus d'informations, voir "<a href="#">Barre latérale Ordinateurs</a>" page 277.</p>



## Options contextuelles sur l'ordinateur secondaire

Les options contextuelles pour chaque ordinateur secondaire sont décrites ci-dessous :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Démarrer/arrêter la réplication</b>	<p>Démarre ou arrête la réplication des actions utilisateur effectuées sur l'ordinateur principal, sur l'ordinateur secondaire.</p> <p>Lorsque vous arrêtez la réplication sur l'ordinateur secondaire, toutes les actions utilisateur effectuées sur l'ordinateur principal ne sont pas répliquées sur l'ordinateur secondaire.</p>
<b>Ignorer.</b>	<p>Ignore le problème détecté lors de la réplication ou de la comparaison et déverrouille l'ordinateur. La réplication des actions utilisateur peut ainsi continuer.</p> <p>Toute action en attente qui n'a pas encore été répliquée est réalisée sur l'ordinateur secondaire.</p>
<b>Synchroniser.</b>	<p>Synchronise l'ordinateur secondaire avec l'ordinateur principal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ignore l'erreur de réplication et déverrouille l'ordinateur. La réplication des actions utilisateur peut ainsi continuer.</li><li>• L'action utilisateur et les actions en attente qui n'ont pas pu être répliquées ne seront pas effectuées sur l'ordinateur secondaire.</li><li>• Le nombre d'actions utilisateur est défini afin de correspondre au nombre d'actions sur l'ordinateur principal.</li></ul>
<b>Réessayer.</b>	<p>Retente la réplication de l'action utilisateur en cours sur l'ordinateur secondaire.</p>
<b>Afficher l'écran</b>	<p>Affiche une capture d'écran de l'ordinateur secondaire.</p>

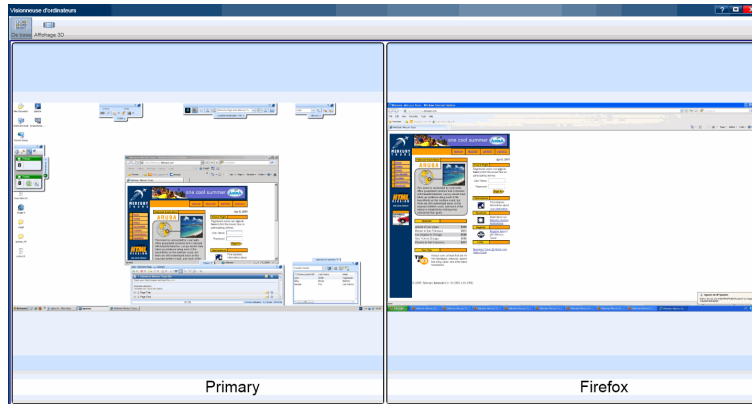
Élément de l'interface	Description
<b>Recomparer</b>	<p>Compare l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal.</p> <p>La comparaison d'un ordinateur secondaire peut être effectuée uniquement après une opération <b>Comparer tout</b> dans les " <a href="#">Barre latérale Ordinateurs</a> " page <a href="#">277</a>.</p> <p>Lorsque vous recomparez les ordinateurs, l'ordinateur secondaire est comparé à l'état de l'ordinateur principal dans lequel celui-ci était lorsque l'ordinateur secondaire a été verrouillé. Si vous avez apporté des modifications à l'état de l'ordinateur principal après le verrouillage de l'ordinateur secondaire, elles ne seront pas reconnues par l'opération <b>Recomparer</b>.</p> <p><b>Remarque :</b> L'opération <b>Recomparer</b> est conçue pour être utilisée après la résolution des différences qui ont été détectées entre les ordinateurs. Vous ne pouvez pas effectuer une opération <b>Recomparer</b>, si vous effectuez une action utilisateur sur votre ordinateur principal après une opération <b>Comparer tout</b>.</p> <p>Si vous cliquez sur le bouton <b>Arrêter l'enregistrement</b> de la barre latérale <b>Outils</b>, vous pourrez effectuer des actions utilisateur sur votre ordinateur principal et toujours effectuer une opération <b>Recomparer</b> sur votre ordinateur secondaire lorsque vous continuerez l'enregistrement.</p>
<b>Visionneuse de différences</b>	Ouvre " <a href="#">Visionneuse de différences</a> "(décrite à la page <a href="#">283</a> ), qui vous permet d'afficher et de résoudre les différences détectées entre les ordinateurs.
<b>Bureau à distance</b>	<p>Ouvrez une connexion Bureau à distance avec l'ordinateur secondaire.</p> <p>Vous ne devez pas avoir de connexion Bureau à distance externe (sans passer par Sprinter) ouverte lorsque vous ouvrez une connexion Bureau à distance via Sprinter.</p>

## Visionneuse d'ordinateurs

### **Applicable au mode Avancé uniquement**



Cette visionneuse affiche une capture d'écran actuelle des ordinateurs de l'exécution.

L'image suivante illustre la visionneuse d'ordinateurs.



<b>Accès</b>	Sélectionnez la barre latérale <b>Ordinateurs</b> > bouton <b>Afficher les ordinateurs</b>  .
--------------	--

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
	Affiche les ordinateurs dans un écran divisé. Un clic sur un ordinateur met cet ordinateur au premier plan. Un autre clic l'affiche à nouveau dans l'écran divisé.
	Affiche les ordinateurs dans une vue en trois dimensions. Un clic sur un ordinateur pivote l'ordinateur au premier plan. Vous pouvez également faire défiler les ordinateurs en utilisant la barre de défilement située en bas de l'écran.

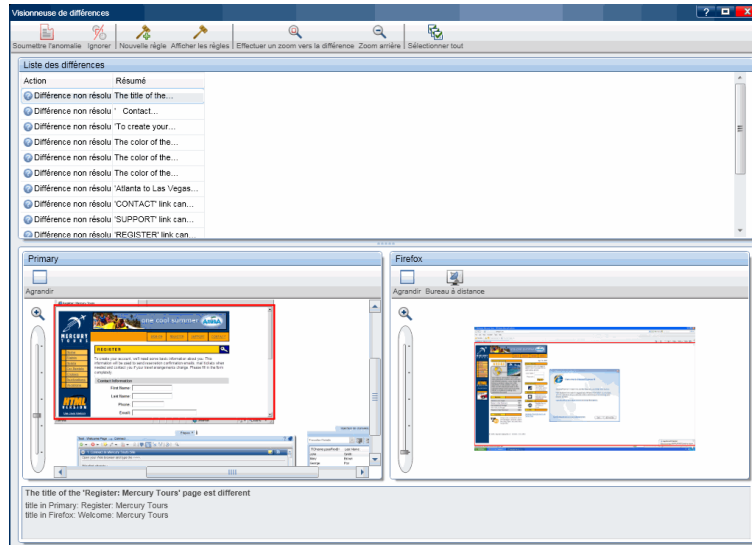
## Visionneuse de différences

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette visionneuse affiche les différences détectées entre les écrans de l'ordinateur principal et ceux des ordinateurs secondaires de votre test.


La visionneuse de différences vous permet également de gérer les différences en créant des règles ou en les ignorant. Vous pouvez également soumettre des anomalies en fonction des différences détectées.







L'image suivante illustre la Visionneuse de différences.



<p><b>Accès</b></p>	<p>Effectuez l'une des opérations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un ordinateur secondaire comportant des <b>erreurs de comparaison</b> dans la barre latérale <b>Ordinateurs</b>, puis sélectionnez <b>Visionneuse de différences</b>.</li> <li>• Sélectionnez <b>Résultats &gt; Scénario</b>. Sélectionnez une action pour laquelle des différences ont été détectées et dans la <b>zone de détails sur l'action</b>, cliquez sur le lien <b>Afficher</b> dans la section <b>Différences</b>.</li> </ul>
<p><b>Voir également</b></p>	<p>" <a href="#">Présentation des règles</a> " page 256</p>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
 <p>Soumettre l'anomalie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Soumettre l'anomalie.</b> (Par défaut) Ouvre " <a href="#">Boîte de dialogue Paramètres d'anomalie intelligente</a> " (décrite à la page 166), qui vous permet d'inclure automatiquement des informations de scénario d'anomalie dans votre anomalie. Le récapitulatif de l'anomalie inclut une description de la différence.</li> <li>• Si vous choisissez de joindre une capture d'écran à votre anomalie, les captures d'écran des deux ordinateurs seront jointes à l'anomalie.</li> <li>• Lorsque vous soumettez une anomalie dans la visionneuse de différences, Sprinter crée également une règle pour ignorer cette différence spécifique sur cet objet, avec ses propriétés actuelles.</li> </ul>

Élément de l'interface	Description
 <p>Ignorer</p>	<p>Ignore les différences sélectionnées.</p> <p>Lorsque vous créez une règle pour ignorer une différence, Sprinter recompare automatiquement l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal afin de déterminer si la différence existe toujours.</p> <p>Non disponible lorsque vous ouvrez la visionneuse de différences à partir du <b>Scénario</b>, des <b>Résultats</b>, ou de la Sprinter <b>Visionneuse autonome des résultats</b>.</p>
 <p>Nouvelle règle</p>	<p>Ouvre " Boîte de dialogue Nouvelle règle " (décrit à la page 286).</p> <p>Lorsque vous créez une règle pour ignorer une différence, Sprinter recompare automatiquement l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal afin de déterminer si la différence existe toujours.</p> <p>Non disponible lorsque vous ouvrez la visionneuse de différences à partir du <b>Scénario</b>, des <b>Résultats</b>, ou de la Sprinter <b>Visionneuse autonome des résultats</b>.</p>
 <p>Afficher les règles</p>	<p>Ouvre " Boîte de dialogue Gestionnaire de règles " (décrit à la page 288).</p>
 <p>Effectuer un zoom vers la différence</p>	<p>Effectue un zoom sur l'affichage de la différence sélectionnée.</p>
 <p>Zoom arrière</p>	<p>Effectue un zoom à 100 % de l'écran</p>
 <p>Sélectionner tout</p>	<p>Sélectionne toutes les différences de la liste de différences.</p>
<p><b>Liste de différences</b></p>	<p>Liste des différences détectées entre l'ordinateur principal et l'ordinateur secondaire. Sélectionnez une différence dans la liste pour effectuer une action dessus.</p>

Élément de l'interface	Description
<Affichage des différences>	<p>Affichage de la différence. La différence est indiquée à l'écran dans une case rouge. Dans le cas d'un objet manquant, il n'existe aucune indication sur l'écran où l'objet est manquant.</p> <p>L'affichage des différences contient les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Agrandir/réduire.</b> Développe l'écran de l'ordinateur afin qu'il remplisse la fenêtre de la visionneuse de différences. Réduire remet l'écran en position normale.</li> <li>• <b>Contrôle du curseur.</b> Effectue un zoom avant et arrière sur l'affichage.</li> <li>• <b>Bureau à distance.</b> (Ordinateurs secondaires uniquement) Ouvre une connexion Bureau à distance à l'ordinateur secondaire.</li> </ul>
<Description de la différence>	Description textuelle de la différence.

## Boîte de dialogue Nouvelle règle

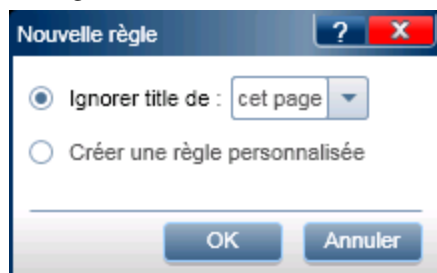
### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue vous permet d'accepter une règle prédéfinie pour la différence ou d'en créer une personnalisée.

Tâches que vous pouvez effectuer dans la boîte de dialogue Nouvelle règle :

- [" Comment résoudre les différences lors d'une exécution " page 263](#)

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Nouvelle règle.



<b>Accès</b>	Dans la <b>Visionneuse de différences</b> , sélectionnez une différence et cliquez sur le bouton <b>Nouvelle règle</b> .
<b>Informations importantes</b>	Les options affichées dans la boîte de dialogue diffèrent en fonction du type de différence détectée.
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Présentation des règles " page 256</a>

### Options disponibles lorsque l'objet est détecté dans un affichage mais pas dans un autre :

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (le texte variable apparaît entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
<b>Ignore le &lt;nom d'objet&gt; &lt;type d'objet&gt;.</b>	Ignorer chaque occurrence de l'objet spécifié.
<b>Créer une règle personnalisée</b>	Ouvre l'Assistant Règle (décrit à la page 289).
<b>Ignorer tous les objets de la zone contenant le &lt;type d'objet&gt; (le &lt;nom de la zone&gt; &lt;type de zone&gt;)</b>	Ignorer tous les objets de la zone dans laquelle se trouve cet objet spécifique.  <b>Remarque :</b> Cette option s'affiche uniquement dans certains cas où l'objet manquant se trouve dans un objet de conteneur, alors que celui-ci n'est pas une fenêtre.

### Options disponibles quand une valeur de propriété spécifique diffère entre les ordinateurs

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (le texte variable apparaît entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
<b>Ignorer le &lt;nom de propriété&gt; de l'&lt;objet&gt;</b>	Définit le moment où la valeur de propriété différente sera ignorée. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ce &lt;nom d'objet&gt;.</b> Ignorez la valeur de propriété pour cet objet spécifique uniquement. Par exemple : ignorez la couleur du bouton OK.</li><li>• <b>tous les &lt;type d'objet&gt;.</b> Ignorez la valeur de propriété pour tous les objets du même type que cet objet. Par exemple : ignorez la couleur de tous les boutons.</li><li>• <b>tous les objets.</b> Ignorez la valeur de propriété de tous les objets. Par exemple : ignorez la couleur de tous les objets.</li></ul> <b>Remarque :</b> Cette option s'affiche uniquement pour les propriétés suivantes, communes à tous les objets : <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>couleur d'arrière-plan</b></li><li>• <b>état activé</b></li><li>• <b>emplacement</b></li><li>• <b>taille</b></li></ul>

Élément de l'interface	Description
<b>Créer une règle personnalisée</b>	Ouvre l'Assistant Règle (décrit à la page 289).

## Boîte de dialogue Gestionnaire de règles

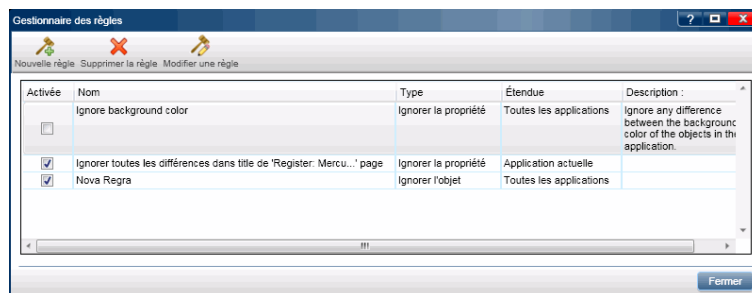
### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cette boîte de dialogue vous permet de créer, d'afficher, de modifier et de supprimer les règles de votre application.

Tâches que vous pouvez effectuer dans la boîte de dialogue Gestionnaire des règles :



- [" Comment résoudre les différences lors d'une exécution " page 263](#)

L'image suivante illustre la boîte de dialogue Gestionnaire des règles.




<b>Accès</b>	Dans la barre latérale <b>Ordinateurs</b> ou la <b>Visionneuse de différences</b> , cliquez sur le bouton <b>Afficher les règles</b> .
<b>Voir également</b>	<a href="#">" Présentation des règles " page 256</a>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

Élément de l'interface	Description
 Nouvelle règle	Ouvre l'Assistant de règles qui vous permet de créer une règle personnalisée. Pour plus d'informations, voir <a href="#">" Assistant de règle - Page Détails de la règle " à la page suivante</a> .
 Supprimer la règle	Supprime la règle sélectionnée. La règle ne sera plus disponible en fonction de son étendue, tel que défini dans <a href="#">" Assistant de règle - Page Détails de la règle " (décrit à la page 289)</a> .



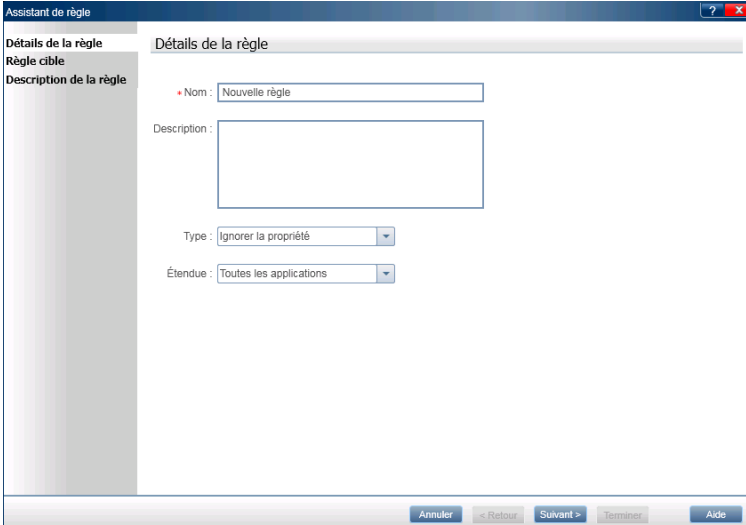
Élément de l'interface	Description
	Ouvre l'Assistant de règles pour la règle sélectionnée et vous permet de modifier celle-ci. Pour plus d'informations, voir " <a href="#">Assistant de règle - Page Détails de la règle</a> " ci-dessous.
<b>Règles existantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Activé.</b> Cochez la case en regard de la règle afin de l'activer pour l'exécution.</li><li>• <b>Nom.</b> Nom de la règle tel que défini dans l'Assistant de règle.</li><li>• <b>Type.</b> Type de règle.<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ignorer la propriété.</b> Ignore une propriété spécifique d'un objet.</li><li>• <b>Ignorer l'objet.</b> Ignore tous les objets d'un type spécifique.</li></ul></li><li>• <b>Étendue.</b> Moment où la règle est appliquée.<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Application actuelle</b></li><li>• <b>Toutes les applications</b></li></ul></li><li>• <b>Description.</b> Description de la règle tel que défini dans l'Assistant de règle.</li></ul> <p>Pour plus d'informations sur les définitions et les paramètres de règles, voir "<a href="#">Assistant de règle - Page Détails de la règle</a>" ci-dessous.</p>

## Assistant de règle - Page Détails de la règle

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cet assistant vous permet de créer une règle personnalisée pour résoudre les différences entre les ordinateurs dans un test avec mise en miroir.

L'image suivante illustre l'Assistant de règle.



<b>Accès</b>	<p>Procédez de l'une des façons suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélectionnez <b>Visionneuse de différences</b> &gt; bouton <b>Nouvelle règle</b> &gt; option <b>Créer une règle personnalisée</b>.</li> <li>• Lancez une exécution et cliquez sur le bouton <b>Afficher les règles</b> dans la barre latérale Ordinateurs. Dans le <b>Gestionnaire des règles</b>, cliquez sur le bouton <b>Nouvelle règle</b> ou <b>Modifier une règle</b>.</li> </ul>
<b>Tâches connexes</b>	" <a href="#">Comment résoudre les différences lors d'une exécution</a> " page 263
<b>Carte de l'assistant</b>	<p>Contenu de cet assistant :</p> <p><b>Page Détails de la règle</b> &gt; " <a href="#">Page Règle cible</a> " ci-dessous &gt; " <a href="#">Page Description de la règle</a> " page 293</p>
<b>Voir également</b>	" <a href="#">Présentation des règles</a> " page 256

Les descriptions des éléments de l'interface utilisateur sont disponibles dans la page de l'assistant lorsque vous les survolez avec le pointeur de la souris.

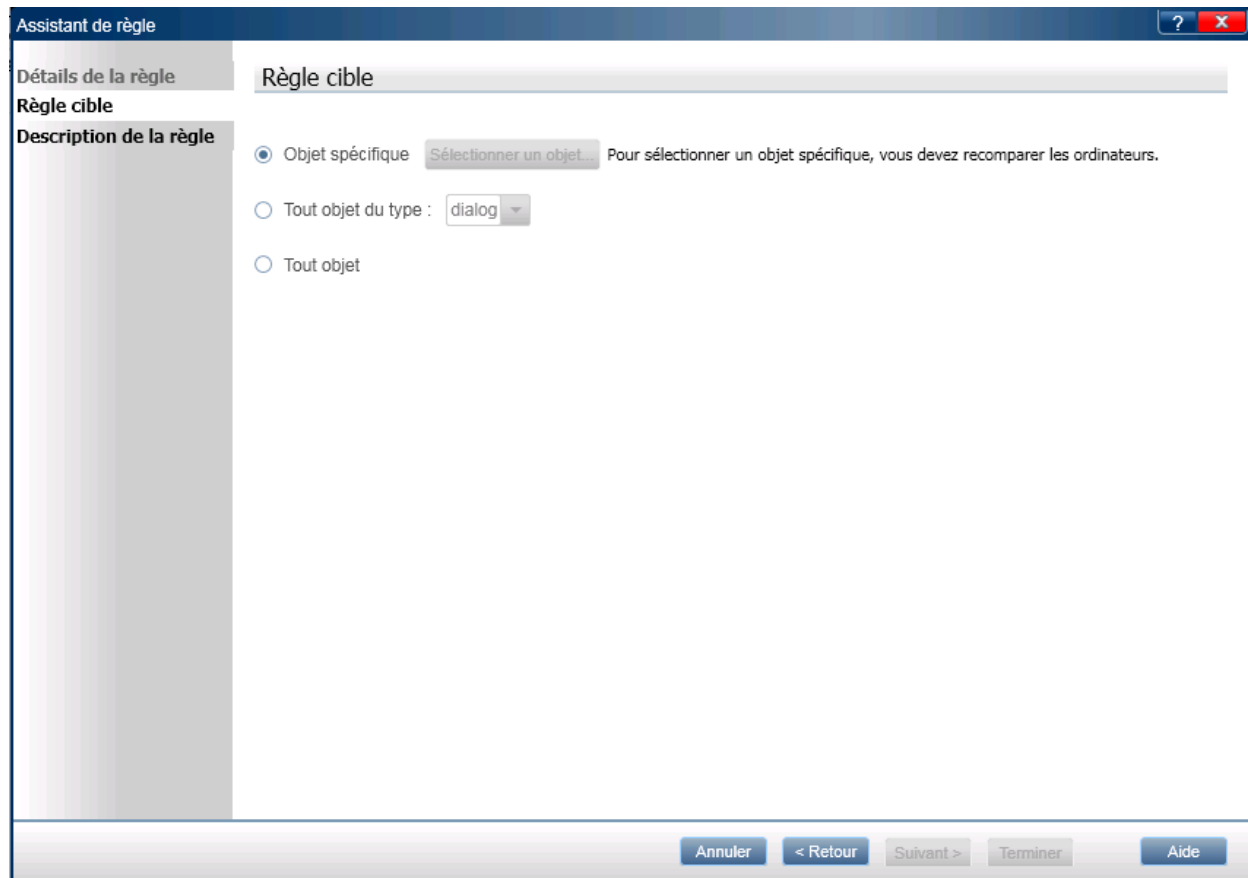
Le tableau ci-dessous fournit des informations supplémentaires pour certains de ces éléments :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Type</b>	<p>Détermine ce que la règle ignorera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ignorer la propriété.</b> Seules les différences de la propriété spécifique de l'objet seront ignorées.</li> <li>• <b>Ignorer l'objet.</b> Toutes les différences de l'objet seront ignorées.</li> </ul>
<b>Étendue</b>	<p>Détermine le moment où la règle s'appliquera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Toutes les applications.</b> La règle s'appliquera à toutes les exécutions de test.</li> <li>• <b>Application actuelle.</b> La règle s'appliquera uniquement à l'application actuellement définie pour le test. Tous les tests configurés pour utiliser la même application utiliseront cette règle.</li> </ul>

## Page Règle cible

### **Applicable au mode Avancé uniquement**

Cet assistant vous permet de définir l'objet auquel votre règle s'appliquera.



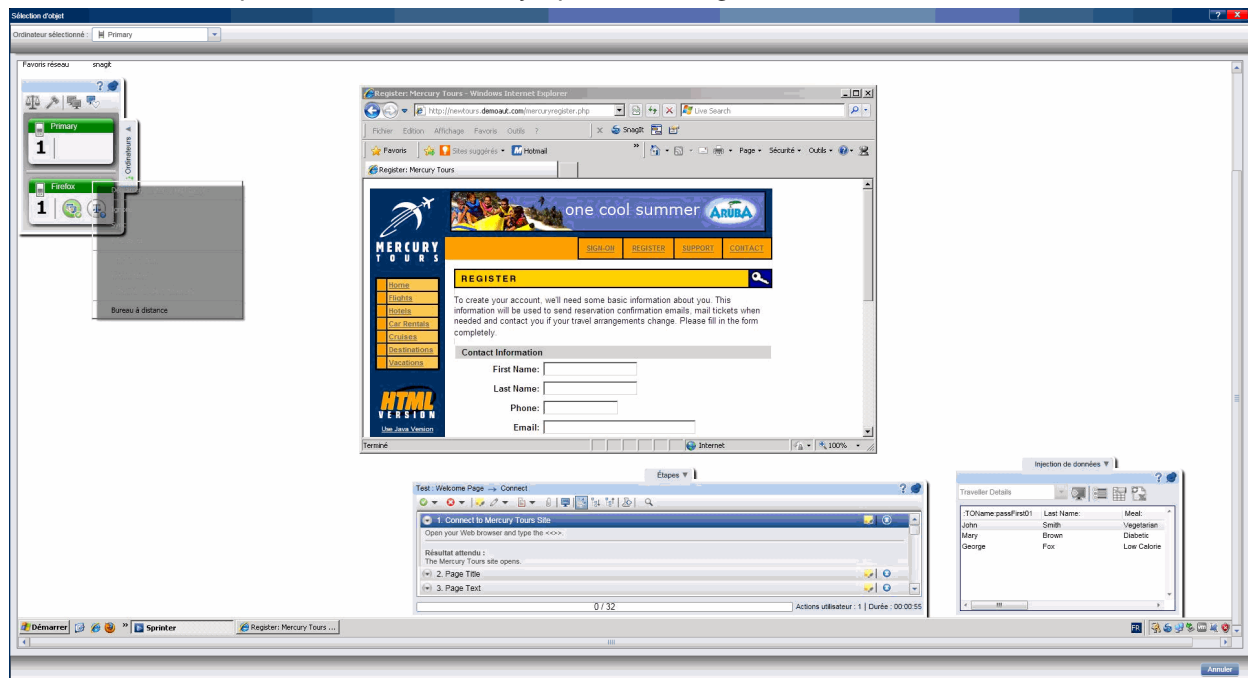
<b>Carte de l'assistant</b>	Contenu de cet assistant : <a href="#">" Assistant de règle - Page Détails de la règle " page 289</a> > <b>Page Règle cible</b> > <a href="#">" Page Description de la règle " page 293</a>
-----------------------------	--

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes et le texte variable apparaissent entre crochets) :

Élément de l'interface	Description
<p>&lt;nom d'objet&gt;                      &lt;type d'objet&gt; /                      Objet spécifique</p>	<p>Définissez un objet spécifique auquel la règle s'appliquera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque vous accédez à l'assistant depuis la Visionneuse de différences, l'objet sur lequel la différence a été trouvée est automatiquement sélectionné.</li> </ul> <p>Cliquez sur le bouton <b>Sélectionner un autre objet</b> pour ouvrir " Fenêtre Sélection d'objet " (décrite à la page 292), et sélectionner un autre objet pour la règle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque vous accédez à l'assistant en créant une nouvelle règle à partir du Gestionnaire de règles, aucun objet n'est sélectionné. Cliquez sur le bouton <b>Sélectionner un objet</b> pour ouvrir " Fenêtre Sélection d'objet " (décrite à la page 292), et sélectionner un objet pour la règle.</li> </ul>
<p>Tout objet du type                      &lt;zone déroulante de l'objet&gt;</p>	<p>Appliquez la règle à tous les objets d'un type spécifique.</p>
<p>Tout objet</p>	<p>Appliquez la règle à tous les objets.</p>

## Fenêtre Sélection d'objet

Cette fenêtre vous permet de définir un objet pour votre règle.



<b>Accès</b>	Dans l' <b>Assistant de règle</b> > " <b>Page Règle cible</b> " page 290, cliquez sur le bouton <b>Sélectionner un autre objet</b> .
<b>Tâches connexes</b>	" <b>Résolution des problèmes sur des ordinateurs secondaires et déverrouillage de ceux-ci</b> " page 255
<b>Voir également</b>	" <b>Présentation des règles</b> " page 256

Le tableau ci-dessous décrit les éléments de l'interface utilisateur (ceux dépourvus d'icônes apparaissent entre crochets) :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Sélectionner l'ordinateur</b>	Sélectionnez l'ordinateur à afficher dans la fenêtre Affichage.
<b>&lt;Fenêtre Affichage&gt;</b>	Affiche l'ordinateur sélectionné. Lorsque vous passez le pointeur au-dessus de l'affichage, chaque objet de celui-ci s'affiche en rouge.  Cliquez sur un objet pour le sélectionner pour la règle.

## Page Description de la règle

Cette page de l'assistant vous permet de définir le moment où la règle s'appliquera et sur quelle propriété spécifique.

Assistant de règle

Détails de la règle  
Règle cible  
Description de la règle

Description de la règle

Action de la règle

+ Sélectionner les propriétés à ignorer : [ ... ]

Quand :

Propriétés disponibles

Propriétés sélectionnées

enabled state  
title  
location  
size  
background color

Sélectionner les propriétés sur lesquelles définir des conditions en les ajoutant à la table de droite, puis définir les conditions.

<b>Informations importantes</b>	Les options affichées dans la page diffèrent en fonction des sélections effectuées sur les pages précédentes.
<b>Carte de l'assistant</b>	Contenu de cet assistant :  " Assistant de règle - Page Détails de la règle " page 289 > " Page Règle cible " page 290 > <b>Page Description de la règle</b>

Les éléments de l'interface utilisateur sont décrits ci-après :

<b>Élément de l'interface</b>	<b>Description</b>
<b>Action de la règle</b>	<p>Cette zone définit l'action spécifique que la règle prendra. Son affichage dépend des sélections effectuées auparavant dans l'assistant.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ignore le &lt;nom d'objet&gt; &lt;type d'objet&gt;.</b> Si vous avez sélectionné <b>Ignorer l'objet</b> dans la page Détails de la règle, l'action de la règle est définie afin d'ignorer l'objet que vous avez sélectionné dans la page Règle cible.</li><li>• <b>Sélectionner les propriétés à ignorer.</b> Si vous avez sélectionné <b>Ignorer la propriété</b> dans la page Détails de la règle, vous devez sélectionner les propriétés que la règle doit ignorer. Cliquez sur le bouton Parcourir <input type="button" value="..."/> pour effectuer la sélection dans une liste de propriétés pour l'objet que vous avez sélectionné dans la page Règle cible. Appuyez sur Entrée pour valider vos sélections.</li></ul>

Élément de l'interface	Description
<b>Quand</b>	<p>Cette zone définit les conditions spécifiques selon lesquelles la règle sera appliquée.</p> <p>Sélectionnez les propriétés et les conditions à limiter quand la règle s'appliquera.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Propriétés disponibles.</b> Liste des propriétés disponibles pour l'objet sélectionné. Sélectionnez une propriété dans la liste et cliquez sur la flèche pointant à droite pour la déplacer vers la liste <b>Conditions sélectionnées</b>.</li><li>• <b>Conditions sélectionnées.</b> Lorsque vous déplacez une propriété vers cette liste, elle est automatiquement paramétrée pour appliquer la règle quand la propriété diffère entre deux ordinateurs.</li></ul> <p>Vous pouvez créer une définition plus spécifique des conditions selon laquelle la règle s'appliquera en cliquant sur le bouton Parcourir <input type="button" value="..."/>. Pour plus d'informations sur les sélections disponibles, voir "<a href="#">Conditions de propriété</a>" ci-dessous ci-dessous.</p> <p><b>Remarque :</b> Vous n'avez pas besoin de définir des conditions dans cette zone. Si aucune condition n'est définie, l'action de la règle s'appliquera en fonction des sélections précédentes dans l'assistant sans aucune autre condition de limitation.</p> <p><b>Par exemple :</b> Supposons que les sélections ci-dessous soient celles que vous avez effectuées dans les pages précédentes de l'assistant :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dans la page Détails de la règle, vous avez sélectionné <b>Ignorer la propriété</b>.</li><li>• Dans la page Règle cible, vous avez sélectionné <b>Tout objet du type case d'option</b> puis <b>image</b>.</li></ul> <p>Si vous ne définissez aucune condition dans la zone <b>Quand</b>, les propriétés que vous avez sélectionnées dans la zone <b>Action de la règle</b> seront ignorées pour tous les objets <b>image</b>.</p>

## Conditions de propriété

Les conditions de propriété vous permettent de définir une condition spécifique selon laquelle la règle s'appliquera.

### Choisir une condition pour la propriété content

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 Primary  Value in Secondary

Value in    And Value in

Use composite statement

Les sélections disponibles dans les conditions de propriété dépendent de la propriété que vous avez sélectionnée dans la section Conditions sélectionnées de la page description de la règle.

Certaines sélections sont disponibles pour des valeurs de nombre entier uniquement, certaines pour les valeurs booléennes uniquement et d'autres pour les valeurs textuelles uniquement.

Certaines conditions peuvent être une instruction simple ou **composite**. L'instruction simple compare la valeur de propriété avec une valeur que vous définissez. Pour activer l'instruction composite, cochez la case **Utiliser une instruction composite**. Cela active la deuxième partie de l'instruction de sorte que vous puissiez affiner davantage la condition.

Pour les entiers, vous pouvez spécifier une différence absolue entre les valeurs des ordinateurs principaux et secondaires. Vous pouvez indiquer une valeur réelle ou un pourcentage. Ces options sont utiles lorsque vous souhaitez uniquement connaître l'ampleur des différences entre les ordinateurs, et qu'il vous importe peu que la valeur d'un ordinateur soit supérieure à celle d'un autre.

## Résolution des problèmes et restrictions - Mise en miroir

Cette section présente des conseils sur la résolution des problèmes et les restrictions pour la mise en miroir.

### Préparation des tests avec mise en miroir

- Les actions sur des objets d'applications de bureau, qui sont visibles sur l'écran de l'ordinateur principal, non sur celui de l'ordinateur secondaire, ne sont pas répliquées.
- Vous ne pouvez pas utiliser un ordinateur en tant qu'ordinateur secondaire de votre exécution, si vous n'êtes pas l'utilisateur actif de cet ordinateur et qu'un autre utilisateur actif utilise l'ordinateur. Dans ce cas, la réplification ne fonctionnera pas pour cet ordinateur.



- Sprinter empêche la mise en miroir lorsque l'utilisateur du processus sur l'ordinateur principal et l'utilisateur connecté sur l'ordinateur secondaire sont différents. Pour autoriser la mise en miroir sans authentification, définissez l'indicateur **ProtectSessions** dans le fichier **Sprinter.exe.config**, situé dans le dossier **bin** du produit, sur `false` sur l'ordinateur secondaire.
- Voir la liste des **conditions préalables** dans "[Comment préparer un test à la mise en miroir](#)" page 259.
- Il est possible de désactiver la mise en miroir dans Sprinter à partir du module de personnalisation d'ALM.

### Restrictions générales

- Il se peut que la mise en miroir ne fonctionne pas avec toutes les technologies.
- Les ordinateurs secondaires doivent posséder au moins une adresse au format ipv4. Ils peuvent aussi inclure une adresse au format ipv6.
- La mise en miroir ne peut être utilisée avec plus d'un ordinateur secondaire si le serveur ALM utilise une identification externe (SiteMinder ou CAC).
- Sur des ordinateurs peu performants ou ayant une connexion lente au réseau, la mise en miroir peut expirer.

**Solution de contournement** : augmentez la limite du délai d'expiration.

- Les actions suivantes effectuées sur la fenêtre de votre application ne sont pas répliquées sur les ordinateurs secondaires pour des applications Web : Remplissage automatique des informations d'identification de l'utilisateur, Agrandir, Réduire, Restaurer depuis la barre des tâches, Restaurer la taille, Déplacer et Redimensionner.
- Si un navigateur saisit automatiquement un mot de passe, cette action utilisateur n'est pas enregistrée par Sprinter.

#### **Solutions de contournement** :

\* Supprimez le mot de passe saisi automatiquement, placez le pointeur sur un autre objet et ressaisissez le mot de passe manuellement.

\* Désactiver la saisie automatique des mots de passe dans le navigateur.

- Pour certaines technologies, Sprinter n'enregistre pas les objets internes des tableaux. Sprinter Dans ce cas, ne détectera pas les différences entre les tableaux.
- Si vous exécutez Sprinter sur un ordinateur via une connexion Bureau à distance et utilisez le **mode 3D** dans la **Visionneuse d'ordinateurs**, la consommation de mémoire risque d'être très élevée sur certains systèmes d'exploitation. Dans ce cas, il est recommandé de limiter l'utilisation du mode 3D de la visionneuse d'ordinateurs.
- Les actions utilisateur qui sont répliquées sur un ordinateur secondaire peuvent ne pas s'afficher sur une connexion Bureau à distance active.

**Solution de contournement** : Effectuez une action sur l'ordinateur secondaire via la connexion Bureau à distance afin d'actualiser l'affichage.

- Lorsque vous utilisez **Mozilla Firefox**, les actions utilisateur ne sont répliquées que si vous êtes connecté à l'ordinateur secondaire avec des autorisations d'administrateur.
- La création d'une règle dans la **Visionneuse de différences** ne marquera pas une différence comme **Résolue** dans le cas suivant :  
Vous ouvrez la **Visionneuse de différences** pour un ordinateur secondaire de votre exécution qui

n'est pas synchronisé avec votre ordinateur principal (leurs nombres d'actions ne concordent pas) et vous créez une règle pour la différence. Dans cette situation, la règle ne s'appliquera qu'aux actions futures de votre exécution, mais la différence en cours ne sera pas marquée comme **Résolue**.

**Solutions de contournement :**

\* Cliquez sur **Ignorer** dans la **Visionneuse de différences** pour ignorer la différence actuelle.

\* Quittez la **Visionneuse de différences** et sélectionnez l'option **Ignorer** ou **Sync** dans la barre latérale **Ordinateurs** de l'ordinateur secondaire.

- Lorsque vous utilisez la Sprinter mise en miroir, avec l'outil **Sélecteur de couleurs** sur des ordinateurs dont les résolutions d'écran ou les proportions sont différentes, cela risque de ne pas détecter des modèles RVB identiques pour tous les ordinateurs.
- Les actions peuvent ne pas être relues correctement si les ordinateurs principaux et secondaires ont des résolutions d'écran différentes. Pour garantir une relecture appropriée, assurez-vous que les résolutions des ordinateurs soient identiques.
- Lors de l'utilisation de Citrix, vous pouvez exécuter Sprinter la mise en miroir sur cinq ordinateurs secondaires maximum par session et sur 10 ordinateurs secondaires maximum sur le serveur.
- Sprinter risque de ne pas pouvoir communiquer avec un ordinateur secondaire qui utilise un mot de passe vide. Health Console affichera un message du type "Nom d'utilisateur ou mot de passe non valide" et les détails indiqueront une restriction de compte d'utilisateur.

**Solutions de contournement :**

\* Définissez un compte d'utilisateur avec un mot de passe non vide sur l'ordinateur secondaire et configurez Sprinter pour communiquer avec ce compte.

\* Sur l'ordinateur secondaire, tapez `regedit` dans la zone **Exécuter** pour ouvrir l'éditeur de registre. Modifiez la valeur de la clé suivante : **HKLM\System\CurrentControlSet\Control\Lsa\limitblankpassworduse** de 1 à 0.

- Par défaut, utilisez le port 8085 pour les scénarios de mise en miroir. Si ce port est occupé, modifiez le port dans les fichiers de configuration ou contactez le support pour obtenir de l'aide.
- La visionneuse de résultats de Sprinter ne prend pas en charge l'affichage des captures des ordinateurs secondaires. Lors de l'utilisation de la fonction de mise en miroir, les captures des ordinateurs secondaires ne sont pas chargées dans ALM.

# Chapitre 12 : Utilisation des packages d'extensibilité Web

**Remarque :** Cette fonctionnalité n'est disponible que si vous vous connectez avec ALM.

Vous pouvez faire appel à des packages d'extensibilité Web développés pour QuickTest Professional ou Unified Functional Testing (UFT) pour permettre au mode Avancé d'apprendre des objets Web qui ne sont pas immédiatement pris en charge. Les packages d'extensibilité peuvent être développés pour Web, Java, .NET Windows Forms, WPF et Silverlight.

Après avoir obtenu un package d'extensibilité, installez-le en plaçant les fichiers qu'il contient dans le dossier d'installation de Sprinter tel que décrit dans les sections ci-dessous. La prochaine fois que vous ouvrirez Sprinter, le package d'extensibilité s'affichera dans la liste des technologies de la boîte de dialogue **Ajouter une application Web/Modifier l'application** en tant que sous-nœud de la technologie pertinente. Pour utiliser un package d'extensibilité, sélectionnez le package et sa technologie parente.

Pour que les packages d'extensibilité entrent en vigueur, réexécutez les applications que vous testez.

Contenu du chapitre :

- [" Contenu du package d'extensibilité Web " ci-dessous](#)
- [" Installation d'un package d'extensibilité Web " ci-dessous](#)

## Contenu du package d'extensibilité Web

Il se compose des éléments suivants :

- **Fichiers XML**
  - Un fichier d'objet de test nommé **<Nom du package d'extensibilité>TestObjects.xml**
  - Un fichier de configuration nommé **<Nom du package d'extensibilité.xml** (ou **.cfg** pour WPF et Silverlight)

- **Des fichiers JavaScript (.js)**

- **Des fichiers d'icônes et d'aide (facultatif)**

Les icônes peuvent être fournies dans des types de fichier suivants : **.ico**, **.exe** et **.dll**.

Les fichiers d'aide sont fournis sous forme de fichiers **.chm**.

## Installation d'un package d'extensibilité Web

Pour installer un package d'extensibilité Web, placez les fichiers qu'il contient dans les emplacement spécifiés ci-dessous. Si l'un des sous-dossiers des chemins spécifiés n'existe pas, créez-le.

Fichier du package d'extensibilité	Emplacement sur l'ordinateur Sprinter
<p><b>&lt;Nom du package d'extensibilité&gt;TestObjects.xml</b></p> <p><b>Remarque :</b> S'il existe plusieurs fichiers de configuration d'objet de test, placez-les tous dans le même dossier.</p>	<p><b>&lt;Sprinter Dossier d'installation&gt;\dat\Extensibility\Web</b></p>
<p><b>&lt;Nom du package d'extensibilité&gt;.xml</b></p>	<p><b>&lt;Sprinter Dossier d'installation&gt;\dat\Extensibility\Web\Toolkits\&lt;Nom du package d'extensibilité</b></p>
<p><b>Fichiers JavaScript</b></p>	<p>Les fichiers <b>.js</b> peuvent se trouver sur l'ordinateur sur lequel Sprinter est installé ou dans un emplacement de réseau accessible. Leurs emplacements sont spécifiés dans le fichier <b>&lt;Nom du package d'extensibilité&gt;.xml</b>.</p> <p>Effectuez les opérations suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recherchez dans le fichier XML les lignes qui contiennent l'une des mentions suivantes : <b>file_name, default_imp_file, common_file, file_for_func_to_get_base_elem, JSLibrary</b>.</li> <li>2. Placez les fichiers référencés dans ces lignes dans les emplacement spécifiés.</li> </ol> <p><b>Remarque :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous pouvez placer les fichiers dans un autre emplacement et indiquer ainsi l'emplacement spécifié dans le fichier XML.</li> <li>• Si l'emplacement spécifié n'est pas un chemin d'accès du système de fichiers, il est parent du dossier <b>&lt; Dossier d'installation de Sprinter&gt;\dat\Extensibility\Web\Toolkits\&lt;Nom du package d'extensibilité&gt;</b>.</li> <li>• L'emplacement de fichier spécifié commence par <b>INSTALLDIR</b> en référence au chemin d'installationSprinter.</li> </ul>

<b>Fichier du package d'extensibilité</b>	<b>Emplacement sur l'ordinateur Sprinter</b>
<b>Fichiers d'icône</b> (facultatif)	<p>Ces fichiers peuvent être au format <b>.dll</b>, <b>.exe</b> ou <b>.ico</b> et stockés sur l'ordinateur sur lequel Sprinter est installé ou dans un emplacement réseau accessible. Leurs emplacements sont spécifiés dans le fichier <b>&lt;Nom du package d'extensibilité&gt;TestObjects.xml</b>.</p> <p>Recherchez dans le fichier XML les lignes qui contiennent la mention <b>IconFile</b>, puis placez les fichiers référencés dans ces lignes aux emplacements spécifiés.</p> <p><b>Remarque :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vous pouvez placer les fichiers dans un autre emplacement et indiquer ainsi l'emplacement spécifié dans le fichier XML.</li><li>• L'emplacement de fichier spécifié commence par <b>INSTALLDIR</b> en référence au chemin d'installation Sprinter.</li></ul>
<b>Fichiers d'aide</b> (facultatif)	<p>Il s'agit des fichiers <b>.chm</b> qui doivent se trouver sur l'ordinateur où Sprinter est installé. Leurs emplacements sont spécifiés dans le fichier <b>&lt;Nom du package d'extensibilité&gt;TestObjects.xml</b>.</p> <p>Recherchez dans le fichier XML les lignes qui contiennent la mention <b>HelpFile</b>, puis placez les fichiers référencés dans ces lignes dans les emplacement spécifiés.</p> <p><b>Remarque :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vous pouvez placer les fichiers dans un autre emplacement et indiquer ainsi l'emplacement spécifié dans le fichier XML.</li><li>• L'emplacement de fichier spécifié commence par <b>INSTALLDIR</b> en référence au chemin d'installation Sprinter.</li></ul>

## Intégration de Sprinter

Pour effectuer l'intégration, vous devez ajouter le nom du package à la liste centrale de compléments de Sprinter.

1. Recherchez le fichier **StationsManagerData.xml** dans le dossier **bin** de l'installation de Sprinter.
2. Dans la section **Addin**, ajoutez une entrée pour votre package.

Par exemple :

```
<Addins>  
...  
<Addin>  
  <Name>Nom de mon package</Name>  
</Addin>  
...  
</Project>
```