

# HP Sprinter

Versão do software: 11.50

---

## Guia do Usuário

Data de publicação do documento: Junho de 2012

Data de publicação do software: Junho de 2012



# Avisos legais

## Garantia

As únicas garantias para produtos e serviços HP estão estipuladas nas declarações de garantia expressa que acompanham esses produtos e serviços. Nenhum conteúdo deste documento deve ser interpretado como parte de uma garantia adicional. A HP não se responsabiliza por erros técnicos ou editoriais ou por omissões presentes neste documento.

As informações contidas neste documento estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.

## Legenda de direitos restritos

Software de computador confidencial. Uma licença válida da HP é necessária para posse, utilização ou cópia. Em consonância com a FAR 12.211 e 12.212, o Software de Computador Comercial, a Documentação de Software de Computador e os Dados Técnicos para Itens Comerciais estão licenciados para o Governo Norte-americano, sujeitos à licença comercial padrão do fornecedor.

## Avisos de direitos autorais

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

## Avisos de marcas comerciais

Adobe® é marca comercial da Adobe Systems Incorporated.

Microsoft® e Windows® são marcas registradas da Microsoft Corporation nos EUA.

Java é marca registrada da Sun Microsystems, Inc nos EUA.

## Atualizações da documentação

A página de título deste documento contém as seguintes informações de identificação:

- Número da versão do software, que indica a versão do software.
- Data de publicação do documento, que é alterada sempre que o documento é atualizado.
- Data de publicação do software, que indica a data de publicação desta versão do software.

Para conferir atualizações recentes ou verificar se você está usando a versão mais recente de um documento, visite:

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

Esse site requer que você se registre para obter um HP Passport e entrar no sistema. Para fazer o registro e obter uma ID do HP Passport, visite:

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

Ou, clique no link **New users - please register** na página de logon do HP Passport.

Você também receberá edições novas ou atualizadas se assinar o serviço de suporte ao produto apropriado. Contate seu representante de vendas da HP para obter detalhes.

## Suporte

Visite o site de suporte da HP Software em:

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

Esse site fornece informações de contato e detalhes sobre os produtos, os serviços e o suporte oferecidos pela HP Software.

O suporte online da HP Software proporciona recursos que os clientes podem usar para solucionar problemas por conta própria. Ele fornece uma maneira rápida e eficiente de acessar ferramentas interativas de suporte técnico que são necessárias para a administração dos negócios. Como nosso cliente, você pode obter vários benefícios usando o site de suporte para:

- Pesquisar documentos de conhecimento de interesse
- Enviar e acompanhar casos de suporte e solicitações de aprimoramentos
- Fazer download de patches de software
- Gerenciar contratos de suporte
- Procurar contatos de suporte da HP
- Consultar informações sobre serviços disponíveis
- Participar de discussões com outros clientes de software
- Pesquisar e registrar-se em treinamentos de software

A maioria das áreas de suporte exige registro como usuário do HP Passport e acesso a esse sistema. Muitas delas também exigem um contrato de suporte. Para se registrar e obter uma ID do HP Passport, visite:

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

Para encontrar mais informações sobre níveis de acesso, visite:

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

---

# Sumário

<b>Bem-vindo ao HPSprinter.....</b>	<b>11</b>
HP Visão geral do Guia do Usuário do Sprinter .....	11
Como encontrar as informações de que preciso? .....	12
Recursos online adicionais .....	15
<b>Capítulo 1: Usando o Sprinter - Uma história.....</b>	<b>17</b>
Usando o Sprinter pela primeira vez.....	17
Espelhando testes .....	39
<b>Capítulo 2: Sprinter - Visão geral.....</b>	<b>45</b>
<b>Conceitos</b>	
Sprinter - Visão geral .....	46
Como as informações do usuário são mantidas.....	50
<b>Tarefas</b>	
Como começar a trabalhar com o Sprinter .....	53
<b>Referência</b>	
Caixa de diálogo Bem-vindo .....	56
ALM Caixa de diálogo Conexão com o.....	59
Janela principal.....	61
Caixa de diálogo Configurações.....	64
<b>Capítulo 3: Criando testes e componentes de negócios.....</b>	<b>77</b>
<b>Conceitos</b>	
Criação de testes e componentes - Visão geral .....	78
<b>Tarefas</b>	
Como criar um teste ou componente .....	79

## Referência

Área Plano.....	84
Caixa de diálogo Abrir Teste/Componente de Negócios do HP ALM .....	89
Caixa de diálogo Salvar/Salvar como .....	91
Caixa de diálogo Fazer Check-out.....	94
Caixa de diálogo Fazer Check-in.....	95
Grupo Definições (guia Teste/Componente) .....	96
Guia Etapas.....	106
Barra lateral Capturar .....	120
Barra lateral Etapas Capturadas .....	122

## **Capítulo 4: Executando testes..... 125**

### Conceitos

Testes com etapas .....	126
Testes investigativos .....	127
Power Mode - Visão geral .....	127

### Tarefas

Como executar um teste manual no Sprinter.....	128
Como executar um teste investigativo no Sprinter .....	139

## Referência

Área Configuração da Execução .....	141
Caixa de diálogo Abrir.....	152
Grupo Definições de Configuração da Execução.....	154
Barra lateral Controle de Execuções .....	160
Barra lateral Etapas .....	167
Caixa de diálogo Gerar Teste.....	181
Executando testes no Power Mode.....	182

## **Capítulo 5: Detectando e enviando defeitos e utilizando ferramentas ..... 187**

### Conceitos

Detectando e enviando defeitos - Visão geral.....	188
---	-----

### Tarefas

Como detectar e enviar um defeito .....	193
---	-----

<b>Referência</b>	
Barra lateral Ferramentas .....	197
Barra lateral Ferramentas de Anotação.....	209
<b>Capítulo 6: Resultados da Execução .....</b>	<b>215</b>
<b>Conceitos</b>	
Resultados da Execução - Visão geral .....	216
<b>Tarefas</b>	
Como rever os resultados da execução .....	217
<b>Referência</b>	
Grupo Resultados .....	221
Janela Esboço Sequencial .....	229
<b>Capítulo 7: Power Mode .....</b>	<b>235</b>
<b>Conceitos</b>	
Power Mode - Visão geral .....	236
<b>Tarefas</b>	
Como preparar um teste para execução no Power Mode .....	241
<b>Referência</b>	
Grupo Power Mode .....	244
Painel Aplicativo (grupo Power Mode) .....	247
<b>Capítulo 8: Introdução de Dados.....</b>	<b>263</b>
<b>Conceitos</b>	
Visão geral do recurso de introdução de dados.....	264
<b>Tarefas</b>	
Como introduzir dados no seu aplicativo.....	267
<b>Referência</b>	
Painel Introdução de Dados (grupo Power Mode) .....	269
Barra lateral de Introdução de Dados .....	275
<b>Capítulo 9: Macros .....</b>	<b>279</b>
<b>Conceitos</b>	
Visão geral de macros.....	280

<b>Tarefas</b>	
Como gravar e executar macros .....	281
<b>Referência</b>	
Painel Macros (grupo Power Mode) .....	283
Barra lateral Macros .....	284
<b>Capítulo 10: Verificadores</b> .....	<b>291</b>
<b>Conceitos</b>	
Verificadores - Visão geral .....	292
<b>Tarefas</b>	
Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos .....	295
Como adicionar ou remover palavras de um dicionário .....	297
Como criar um verificador personalizado.....	299
<b>Referência</b>	
Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador .....	300
Barra lateral Verificadores .....	305
Scan Results Viewer .....	309
<b>Capítulo 11: Espelhando testes</b> .....	<b>315</b>
<b>Conceitos</b>	
Testando em vários computadores - Visão geral.....	316
Regras - Visão geral.....	322
<b>Tarefas</b>	
Como preparar um teste para espelhamento.....	326
Como executar um teste com espelhamento .....	329
Como resolver diferenças durante uma execução .....	332
Como lidar com erros de replicação durante uma execução .....	336



**Referência**

Painel Espelhamento (grupo Power Mode).....	339
Caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador .....	341
Painel Regras de Espelhamento (grupo Power Mode).....	351
Console de Integridade .....	352
Sprinter Agente .....	356
Barra lateral Computadores .....	357
Visualizador de Computadores .....	364
Visualizador de Diferenças .....	365
Caixa de diálogo Gerenciador de Regras .....	372
Assistente de Regra - página Detalhes da Regra .....	374
<b>Apêndice A: Usando pacotes de Extensibilidade da Web .....</b>	<b>387</b>
Conteúdo do pacote de Extensibilidade da Web .....	388
Instalando um pacote de Extensibilidade da Web.....	388



---

# Bem-vindo ao HPSprinter

O Sprinter é a solução da HP para testes manuais. O Sprinter fornece funções e ferramentas avançadas para tornar o processo de verificação manual mais eficaz e produtivo.

Este capítulo inclui:

- ▶ HP Visão geral do Guia do Usuário do Sprinter, na página 11
- ▶ Como encontrar as informações de que preciso?, na página 12
- ▶ Recursos online adicionais, na página 15

## HP Visão geral do Guia do Usuário do Sprinter

Este guia do usuário fornece informações básicas e detalhadas sobre toda a funcionalidade disponível no HP Sprinter.

- ▶ Para ler uma estória do usuário sobre como trabalhar com o Sprinter, consulte "Usando o Sprinter - Uma história", na página 17.
- ▶ Para obter uma visão geral dos recursos do Sprinter, consulte "Sprinter - Visão geral", na página 46.
- ▶ Para obter uma visão geral da estrutura da documentação, consulte "Como encontrar as informações de que preciso?", na página 12.



## **Como encontrar as informações de que preciso?**



Neste guia, cada assunto está organizado em tópicos. Um tópico contém um módulo distinto de informações para o objeto em questão.

Essa estrutura foi projetada para facilitar o acesso a informações específicas, dividindo a documentação em diferentes tipos de informações que você talvez precise usar em diferentes ocasiões.

Os tipos de tópicos usados neste guia estão descritos na tabela a seguir. Os tipos de tópicos são visualmente diferenciados com o uso de ícones:

## Tipos de Tópicos

Tipo de Tópico	Descrição	Utilização
<p><b>Conceitos</b></p> 	<p><b>Conceitos Gerais.</b> Informações de plano de fundo, descritivas ou conceituais.</p>	<p>Conheça informações gerais sobre a função de um recurso.</p> <p>Saiba por que ou quando convém usar o recurso.</p>
<p><b>Tarefas</b></p> 	<p><b>Tarefas Preparativas.</b> Orientação passo a passo para ajudar você a trabalhar com o aplicativo e alcançar suas metas. Algumas etapas de tarefas incluem exemplos, usando dados de amostra.</p> <p>Etapas de tarefas podem conter ou não um esquema de numeração:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Etapas numeradas.</b> Tarefas que são realizadas quando cada uma das etapas é concluída em ordem consecutiva.</li> <li>▶ <b>Etapas não numeradas.</b> Uma lista de operações independentes que podem ser executadas em qualquer ordem.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Conheça o fluxo de trabalho geral de uma tarefa.</li> <li>▶ Siga as etapas listadas em uma tarefa numerada para concluir uma tarefa.</li> <li>▶ Execute operações independentes concluindo etapas em uma tarefa não numerada.</li> </ul>

Tipo de Tópico	Descrição	Utilização
<b>Referência</b> 	<b>Referência Geral.</b> Listas e explicações detalhadas de materiais designados como referência.	Consulte uma informação de referência específica que seja relevante para um determinado contexto.
	<b>Referência da Interface do Usuário.</b> Tópicos de referência especializados que descrevem detalhadamente uma interface do usuário específica. Em geral, pressionar F1 na área do produto abre os tópicos da interface do usuário.	Consulte informações específicas sobre o que inserir ou como usar um ou mais elementos da interface do usuário, como janelas, caixas de diálogo ou assistentes.
<b>Soluções de problemas e limitações</b> 	<b>Soluções de problemas e limitações.</b> Tópicos de referência especializados que descrevem problemas comuns e suas respectivas soluções e que listam as limitações de um recurso ou de uma área do produto.	Aumente a sua percepção de problemas importantes antes de trabalhar com um recurso ou se encontrar problemas de uso no software.

---

**Observação:** O documento *Guia do Usuário do HP Sprinter* não contém entradas de índice. Use a funcionalidade **Pesquisar** para localizar todas as informações sobre um tópico específico.

---

## Recursos online adicionais

**Solução de Problemas e Base de Dados de Conhecimento:** acessa a página de informações para solução de problemas no site de suporte da HP Software, onde você pode pesquisar a base de dados de autoatendimento. A URL para esse site da Web é <http://h20230.www2.hp.com/troubleshooting.jsp>.

**Suporte da HP Software :** acessa o site de suporte da HP Software. Esse site permite que você navegue pela base de dados de autoatendimento. Também é possível postar e pesquisar em fóruns de discussão de usuários, enviar solicitações de suporte, fazer download de patches e documentos atualizados e muito mais. Escolha **Ajuda > Suporte da HP Software**. A URL para esse site da Web é [www.hp.com/go/hpsoftwaresupport](http://www.hp.com/go/hpsoftwaresupport).

A maioria das áreas de suporte exige registro como usuário do HP Passport e acesso a esse sistema. Muitas delas também exigem um contrato de suporte.

Para encontrar mais informações sobre níveis de acesso, visite:

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

Para se registrar e obter uma ID de usuário do HP Passport, visite:

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

**Site da HP Software:** acessa o site de suporte da HP Software. Esse site fornece as informações mais atualizadas sobre os produtos da HP Software. Essas informações incluem novas versões de software, seminários e feiras de amostras, suporte ao cliente e muito mais. A URL para esse site da Web é [www.hp.com/go/software](http://www.hp.com/go/software).

A HP Software atualiza continuamente a documentação de seus produtos com novas informações.

Para conferir atualizações recentes ou verificar se você está usando a versão mais recente de um documento, visite o site de manuais de produtos da HP Software (<http://h20230.www2.hp.com/selfsolve/manuals>).

Bem-vindo ao HPSprinter



# 1

---

## Usando o Sprinter - Uma história

Este capítulo conta a história de um usuário para fornecer uma visão geral de como trabalhar com o Sprinter. O objetivo dessa história é apresentar os recursos do Sprinter, para que você possa começar a usar o Sprinter em um piscar de olhos. À medida que você trabalhar com o Sprinter, terá a oportunidade de explorar seus recursos mais detalhadamente, conforme for necessário.

Esta história deve ser lida na íntegra e não requer o programa aberto durante a leitura. Não se trata de um guia passo a passo para trabalhar com o Sprinter, e nem todos os recursos disponíveis são mencionados. Outros capítulos deste guia descrevem detalhadamente os recursos do Sprinter e foram concebidos para leitura conforme a sua necessidade, enquanto você trabalha com o aplicativo.

### Usando o Sprinter pela primeira vez

Hoje é a primeira vez que você utiliza o Sprinter para testar seu aplicativo. Você está testando o aplicativo Web de uma agência de viagens que permite aos usuários localizar e reservar voos domésticos e internacionais.

Um teste do ALM será executado, mas, como você sabe que pode carregar testes do ALM no Sprinter, decide que irá executar esse teste completamente no Sprinter.



Na área de trabalho do computador, você clica duas vezes no ícone do **Sprinter**, e o Sprinter é aberto.

## Conectar-se ao ALM



Para começar a usar o Sprinter com o objetivo de executar testes do ALM, é necessário conectar o Sprinter ao ALM. Para isso, basta clicar no botão Conexão com o ALM, localizado na janela principal, para configurar sua conexão.

Todas as informações necessárias são inseridas. Como você sempre trabalha no mesmo servidor do ALM, pode marcar a caixa de seleção **Reconectar na inicialização**.

## Criar um teste



Você entra no modo de **Plano**. Esse modo permite criar ou editar um teste manualmente.



Clique no botão **Novo** na lista Testes e Componentes para criar um novo teste do ALM.

No painel **Detalhes** da guia **Testes**, forneça informações para o teste, como uma descrição ou comentários. Adicione um anexo e os parâmetros que serão usados para esse teste.



Na guia **Etapas**, clique no botão **Adicionar** para adicionar uma etapa de teste. Você fornece uma descrição, os resultados esperados e outras informações relevantes nos campos da etapa. Para formatar o texto nesses campos, use recursos de Rich Text das ferramentas de formatação localizadas na faixa de opções. Você adiciona um anexo e uma captura de tela para essa etapa. Insira em uma etapa um parâmetro que tenha sido definido no painel **Teste**.

Repita o procedimento acima para criar várias etapas.



Clique no botão **Salvar** para salvar o teste no ALM.

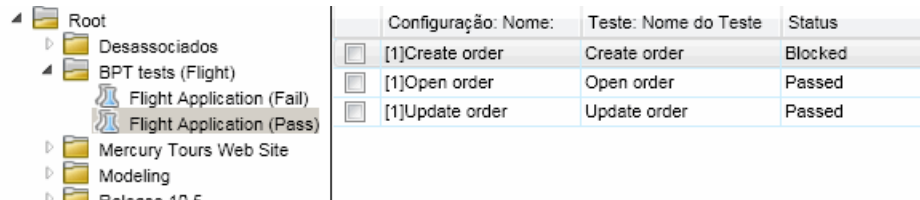
## Abrir o teste e prepará-lo para execução

### Execução

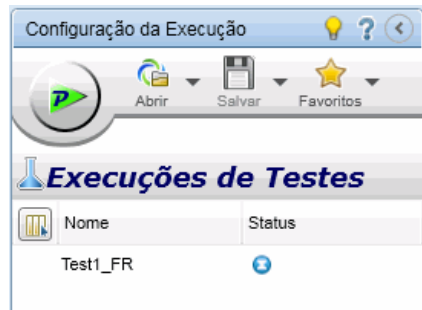
Depois de criar um teste no modo de **Plano**, abra o ALM e adicione-o a um conjunto de testes no módulo **Laboratório de Testes**. Retorne ao Sprinter e mude para o modo de **Execução**.



Clique no botão **Abrir**, localizado na área Configuração da Execução, para abrir seu teste do ALM. É possível visualizar a árvore de Conjuntos de Testes e as informações da guia Execução. Você seleciona e abre os testes que deseja executar.



Esses testes são exibidos na lista **Execuções de Testes**, dentro da área **Configuração da Execução**, na janela principal do Sprinter.

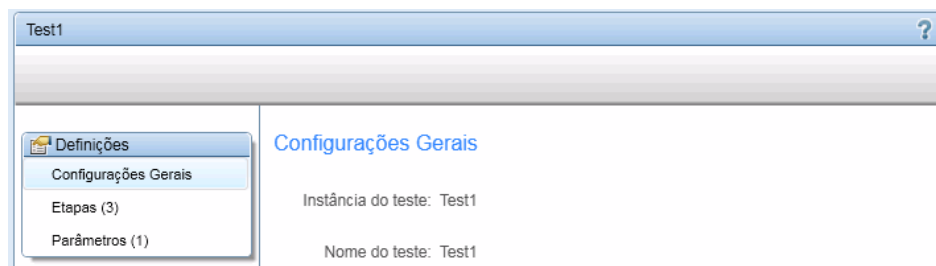


A lista **Execuções de Testes** mostra testes que podem ser incluídos na próxima execução. Neste ponto, existe a opção de adicionar ou remover testes da lista **Execuções de Testes** ou de usar as opções de clique com o botão direito do mouse para alterar a ordem dos testes nessa lista ou para manter um teste na lista, mas sem incluí-lo na próxima execução.

Por enquanto, você decide não modificar a lista de testes e verifica a **barra de status** para confirmar quantos testes da lista **Execuções de Testes** serão incluídos na próxima execução.

Testes: 1 | Testes Ativos: 1

Neste ponto, é possível rever as informações de teste e execução. Essas informações são exibidas no painel direito da janela principal quando um teste está selecionado na lista **Execuções de Testes** e um nó está realçado no grupo **Definições**.



Você examina o nó **Configurações Gerais**, que mostra as mesmas informações que costumam estar disponíveis no ALM, entre elas: o nome do teste, o nome do conjunto de testes, o nome da configuração, o proprietário do teste, a descrição do teste e o nome da execução.

Você confirma as etapas do teste conferindo-as no nó **Etapas** do grupo **Definições**.

Em seguida, confere os parâmetros do teste no nó **Parâmetros** do grupo **Definições**. Você decide modificar os valores reais relevantes para que eles correspondam às suas necessidades de teste atuais.

## Decida se você deseja executar o teste no Power Mode

Ao trabalhar com o **Power Mode**, você tem acesso à funcionalidade avançada do Sprinter. Essa funcionalidade inclui **introdução de dados** (inserção automática de dados nos campos do aplicativo), **macros** (gravação e reprodução de um conjunto de ações de usuário), **espelhamento** (replicação das ações do usuário em vários computadores) e **verificadores** (verificação que determina se vários aspectos do seu aplicativo estão se comportando corretamente).

No Power Mode, o Sprinter também captura cada ação executada no aplicativo e armazena a lista dessas **ações do usuário** (as ações que você executa no seu aplicativo) no formato de frases descritivas. Por exemplo:

```
"Insira "Meu Usuário" no campo de edição "userName"."  
"Insira a senha criptografada no campo de edição "password"."  
"Clique na imagem "Sign-In"."  
"Selecione o item "New York" na caixa de combinação "fromPort"."  
"Selecione o item "February" na caixa de combinação "fromMonth"."  
"Selecione o item "Paris" na caixa de combinação "toPort"."  
"Selecione o item "March" na caixa de combinação "toMonth"."
```

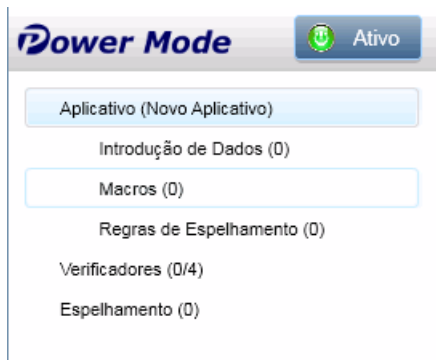
Essas ações do usuário executadas no teste podem ser visualizadas nos resultados da execução ou individualmente no visualizador de Esboço Sequencial ao final da execução. Você também pode incluir uma lista das ações do usuário relevantes em qualquer defeito que precisar enviar, permitindo que o Sprinter insira automaticamente um cenário de defeito.

Se você executar seu teste no Power Mode e não configurar o recurso de introdução de dados ou macros, o Sprinter ainda detectará todas as ações do usuário, que podem ser incluídas em defeitos e visualizadas no Esboço Sequencial apresentado nos resultados do teste.

Definindo o Power Mode para testar um aplicativo, o Sprinter se lembrará das suas configurações sempre que esse aplicativo for testado.

Você chega à conclusão de que os recursos de introdução de dados e macros são bastante úteis durante a execução. Há vários formulários que devem ser preenchidos simplesmente para se acessar a tela principal que precisa ser testada, e ter esses dados inseridos pelo Sprinter é uma estratégia excelente. Você também pode usar macros para passar rapidamente por algumas das telas iniciais do aplicativo e acessar a área que requer testes rigorosos.

O Power Mode é ativado com um clique no botão Power Mode, localizado no grupo **Power Mode** abaixo da lista **Execuções de Testes**.



Para usar o Power Mode, é necessário definir o **aplicativo** para o seu teste. Este é o aplicativo que você irá testar. Por meio da definição de um aplicativo para o seu teste, o Sprinter é capaz de detectar os objetos e as telas desse aplicativo para trabalhar com os recursos do Power Mode descritos acima.

Quando você define um aplicativo para o seu teste, o Sprinter associa todas as configurações do Power Mode com esse aplicativo. Isso significa que, sempre que você executar um teste no Power Mode e selecionar um aplicativo para ele, todos os conjuntos para introdução de dados, macros e regras associados a esse aplicativo estarão automaticamente disponíveis para o teste.

É possível selecionar o nó **Aplicativo** no grupo Power Mode para exibir o painel Aplicativo e definir o aplicativo a ser usado no teste.

O aplicativo de agência de viagens que será testado está em execução no seu computador e, portanto, você clica em **Adição Rápida**, seleciona o aplicativo na lista, e o Sprinter define automaticamente esse aplicativo.

## Usando o recurso de introdução de dados

Durante o teste que será executado, você precisará inserir dados em alguns formulários do aplicativo. Para que o processo de entrada de dados seja mais rápido e menos propenso a erros, o recurso de **introdução de dados** é configurado de forma a preencher automaticamente os formulários do aplicativo com os dados especificados em uma planilha.

Para usar o recurso de introdução de dados, é necessário criar um ou mais arquivos (conjuntos de dados) que contenham os dados que você deseja usar no aplicativo. Os títulos de colunas do conjunto de dados precisam corresponder exatamente aos nomes de campos do aplicativo em que os dados serão introduzidos. Por exemplo, para criar uma coluna para um campo rotulado como **Nome** no aplicativo, o cabeçalho da coluna deve ser **Nome**.

O conjunto de dados pode ser armazenado no formato de um arquivo **.xsl**, **.xlsx** ou **.csv** (valores separados por vírgula). Em seguida, basta associar esse arquivo ao seu aplicativo no painel **Introdução de Dados** do grupo Power Mode.

Agora que você já associou esse conjunto de dados com o aplicativo, ele ficará automaticamente disponível para qualquer teste que seja configurado para usar esse aplicativo.

## Usando macros

Durante o processo de teste, é possível que algumas partes do seu teste exijam a execução de uma série de ações das quais você deseja que o Sprinter se encarregue. Também é possível que algumas partes do teste envolvam a execução do mesmo conjunto de ações em várias áreas do aplicativo. **Macros** desempenham uma série de ações e as executam como um único comando, o que pode agilizar o seu tempo de verificação e reduzir a quantidade de erros.

Para criar uma nova macro para o aplicativo, você grava essa macro enquanto executa seu teste. Após a gravação, ela ficará disponível para o teste atual e para qualquer teste que seja configurado para usar o aplicativo.

É possível visualizar e gerenciar a lista de macros disponíveis para o seu aplicativo no painel **Macros** do grupo Power Mode.

## Usando verificadores

Os verificadores do Sprinter permitem que você confira se as cadeias de caracteres no seu aplicativo apresentam ortografia correta, se o aplicativo está em conformidade com Padrões da Web (somente para aplicativos Web), se existem links desfeitos ou se a sua interface do usuário está traduzida corretamente.

Esses verificadores podem ser ativados ou desativados conforme necessário. Use o painel **Verificadores** (grupo Power Mode) para ativar os verificadores relevantes. Durante a execução de um teste, você pode utilizar a barra lateral **Verificadores** para iniciar uma verificação.

## Decida se você deseja trabalhar com espelhamento

Uma necessidade comum no processo de testes manuais é executar o mesmo cenário de teste em diferentes configurações. Você pode decidir que deseja testar seu aplicativo em diferentes sistemas operacionais ou, no caso de um aplicativo Web, com diferentes navegadores.

Trabalhando com o **espelhamento**, cada ação do usuário executada no aplicativo instalado em um **computador primário** é replicada em **computadores secundários** definidos.

Para saber mais sobre como configurar um teste para execução com espelhamento, consulte "Espelhando testes", na página 39.

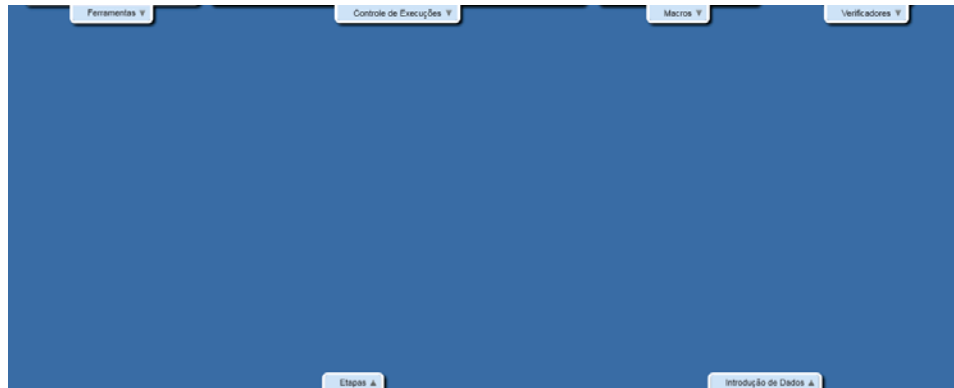


## Inicie a execução

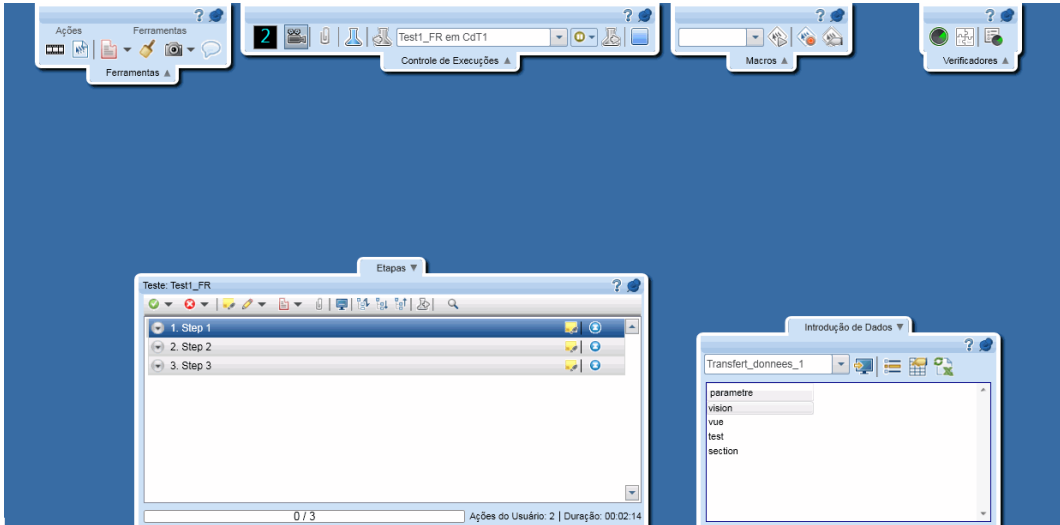


Depois que você clica no botão **Executar**, localizado na área **Configuração da Execução**, a execução do teste é iniciada, e a janela principal do Sprinter fica oculta.

Você percebe imediatamente que o Sprinter está ocupando um espaço muito pequeno na tela. Também percebe que é possível acessar a funcionalidade do Sprinter durante a execução usando as **barras laterais** que estão posicionadas no perímetro de exibição. Na posição fechada, essas barras laterais ficam ocultas, e apenas as respectivas guias são exibidas.



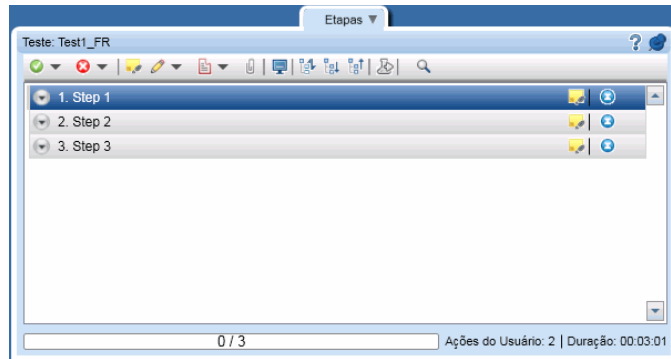
Você pode abrir uma, várias ou todas as barras laterais de uma só vez clicando nas guias correspondentes. Barras laterais são automaticamente abertas e fechadas conforme você clica dentro ou fora delas. Além disso, é possível bloqueá-las na posição aberta e reposicioná-las conforme necessário.



Esse design permite o uso máximo do monitor para a visualização do aplicativo e a execução do teste, além de permitir que você exponha a funcionalidade específica do Sprinter conforme necessário.

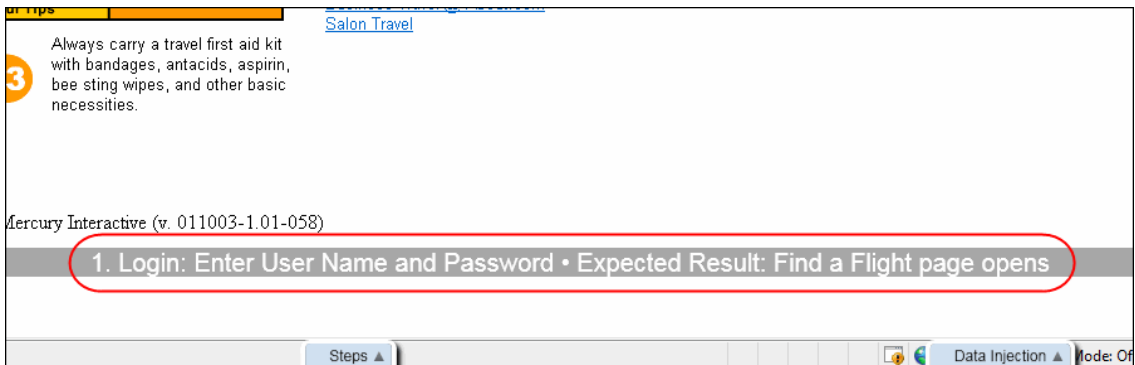
Como você usou o recurso **Adição Rápida** de modo a definir o aplicativo para o seu teste, o Sprinter inicia esse aplicativo automaticamente no começo da execução.

Para poder visualizar as etapas do teste na barra lateral **Etapas**, você clica na guia **Etapas**.



Ao examinar o conteúdo, você confere as etapas do teste e visualiza a descrição de cada uma, juntamente com o resultado esperado e qualquer anexo que esteja disponível.

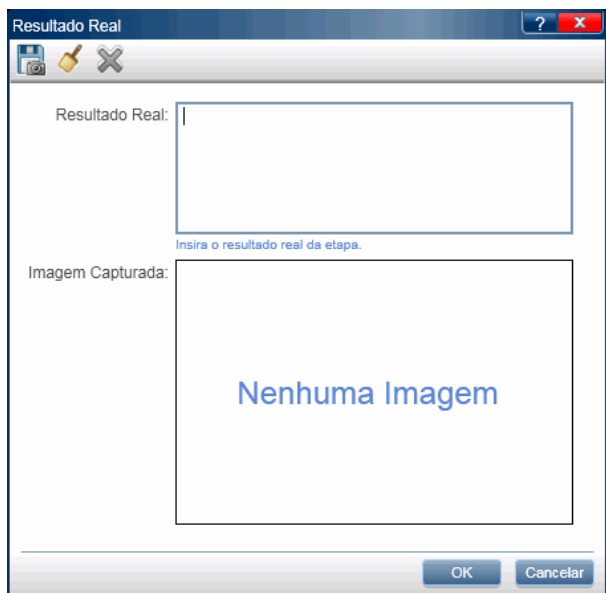
Como todas as etapas do teste já foram conferidas, você decide alternar para o modo de **Legendas** clicando no botão Legendas que está localizado na barra lateral **Etapas**. O modo de Legendas exibe a descrição de cada etapa como uma legenda na tela, em vez de exibir a barra lateral, e permite que você marque o status de cada etapa e adicione anexos a elas. Isso favorece ainda mais a exibição na tela, permitindo que você visualize uma área ainda mais ampla do aplicativo.



Ao realizar as etapas no seu teste, você marca o status de cada etapa na coluna direita, por exemplo, **Aprovada** ou **Reprovada**.

## Envie um defeito

Você continua a executar as etapas no teste e, para uma delas, o resultado real não corresponde à descrição em **Resultado Esperado**. Primeiro, você marca o status como **Reprovado**. Em seguida, clica no botão **Resultado Real** da etapa. Na caixa de diálogo **Resultado Real**, você insere um texto para descrever o que realmente aconteceu no seu aplicativo.



Na barra de ferramentas visível na barra lateral **Etapas**, você clica no botão **Defeito Inteligente**.

Como esse defeito foi reproduzido com muita dificuldade pelos desenvolvedores, você decide incluir a lista de ações do usuário na descrição do defeito como um cenário de reprodução e também anexar um filme da execução a esse defeito.

Ao continuar com a execução, você descobre outro defeito, porém dessa vez muito mais básico. Como não deseja interromper o fluxo da execução enviando um defeito e preenchendo os campos necessários no ALM, você decide criar um **Lembrete de Defeito**.

Um **Lembrete de Defeito** permite resumir o defeito no seu aplicativo. O lembrete é incluído com os resultados do teste e pode ser visualizado ao final do teste. Dessa forma, você pode enviar o defeito posteriormente a partir dos **Resultados** do teste. As mesmas informações estão disponíveis durante o teste, nos resultados. Portanto, na ocasião apropriada, você poderá incluir capturas de tela anotadas, filmes e informações sobre etapas ou ações no defeito.

## **Anotações**

Em uma das suas etapas, você detecta outro defeito no aplicativo. Você sabe que, com o Sprinter, é possível capturar imagens e as anexar a uma etapa, a uma execução, ao resultado real ou a um defeito, mas, por outro lado, será muito mais fácil para a pessoa encarregada de revisar os resultados se você realçar o problema na própria imagem. Levando isso em consideração, você decide usar o **Espaço de Trabalho de Anotações** para fazer anotações na captura de tela. Você clica no botão **Salvar Anotação como Resultado Real** na caixa de diálogo **Resultado Real**. O **Espaço de Trabalho de Anotações** é aberto, e você utiliza as **Ferramentas de Anotação** para fazer marcações na sua captura de tela.

Você usa as ferramentas **Retângulo**, **Seletor de Cor** e **Setas** para realçar o problema e depois adiciona um **texto** para explicar esse problema. Quando o Espaço de Trabalho de Anotações é fechado, a captura de teste anotada é anexada aos Resultados Reais da sua etapa.

**SELECT FLIGHT**

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

**DEPART**  
Frankfurt to London 2/5/2010

SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines <input type="text" value="R: 217"/> Price: \$270 (based on round trip)	5:03	non-stop
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines <input type="text" value="G: 255"/> Price: \$271 (based on round trip)	7:10	non-stop
<input type="radio"/>	Pangaea Airlines 362 Price: \$274 (based on round trip)	9:17	non-stop
<input type="radio"/>	Unified Airlines 363 Price: \$281 (based on round trip)	11:24	non-stop

**RETURN**  
London to Frankfurt 4/8/2010

SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 630 <input type="text" value="R: 237"/> Price: \$270 (based on round trip)	12:23	non-stop
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 631 <input type="text" value="G: 252"/> Price: \$273 (based on round trip)	14:30	non-stop
<input type="radio"/>	Pangea Airlines 632 Price: \$282 (based on round trip)	16:37	non-stop
<input type="radio"/>	Unified Airlines 633 Price: \$303 (based on round trip)	18:44	non-stop

**CONTINUE**

05, Mercury Interactive (v. HG-0.15)

Além de salvar a captura de tela com os resultados reais, existe a opção de adicioná-la a um defeito e usar a opção de email para enviá-la a um colega de trabalho que recentemente alegou ter percebido um problema semelhante.

## Use macros

Você continua a seguir as etapas do seu teste e acaba chegando na área do aplicativo que inclui uma série de ações que o Sprinter irá executar automaticamente. A primeira etapa é clicar na guia **Macros** para abrir a barra lateral **Macros**.

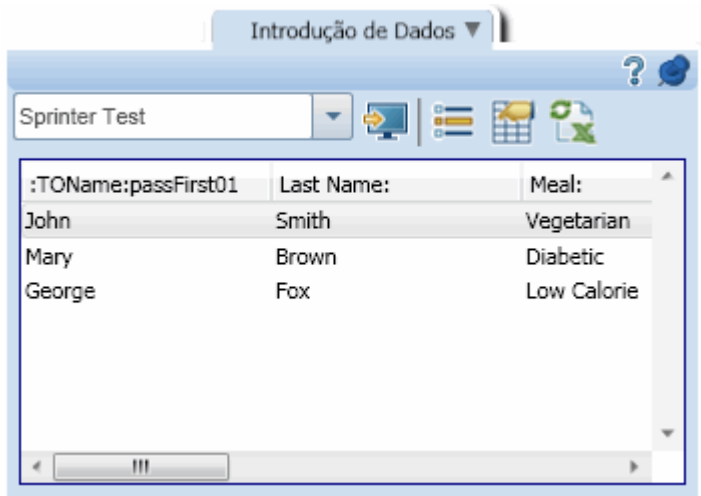


Em seguida, você clica no botão Gravar e começa a realizar as ações que deseja adicionar à macro. Ao terminar sua série de ações, basta clicar no botão **Parar Gravação** e salvar essa macro.

A macro ficará disponível para a execução atual e para qualquer teste futuro que esteja configurado para usar o aplicativo atual.

## Use o recurso de introdução de dados

Você continua a seguir as etapas do seu teste e acaba chegando na área do aplicativo na qual é necessário procurar um voo. A primeira etapa é clicar na guia **Introdução de Dados** para abrir a barra lateral **Introdução de Dados**.





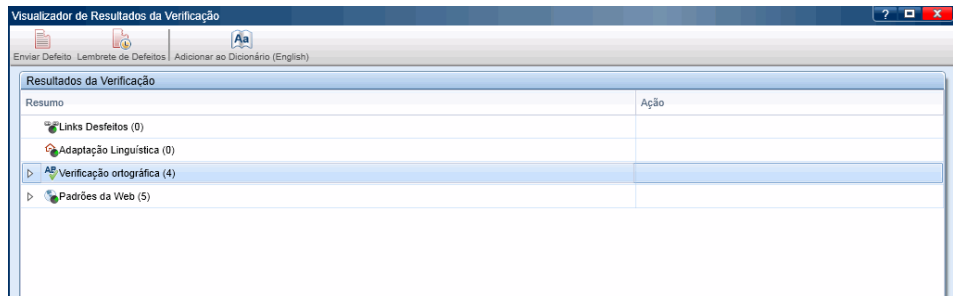
Na barra lateral **Introdução de Dados**, você seleciona o conjunto de dados que deseja usar no seu aplicativo, seleciona a linha de informações para a pesquisa que deseja realizar e depois introduz os dados nesse aplicativo. Em seguida, basta observar como o Sprinter envia os dados desse linha para os locais relevantes do formulário.

## Usar os verificadores

Use os verificadores integrados ao acessar a área do seu aplicativo que você precisa examinar em busca de links desfeitos ou para conferir se há conformidade com padrões da Web (aplicativos Web), se as traduções estão apropriadas e se existem erros de ortografia. Clique na guia **Verificadores** para abrir a barra lateral **Verificadores** e depois clique no botão **Iniciar Verificação**.



Terminada a verificação, o Visualizador de Resultados da Verificação é aberto. Resolva os resultados de cada verificador criando um defeito ou um lembrete de defeito ou realizando as ações específicas de um verificador, como adicionar uma palavra ao dicionário.



## Visualize os resultados da sua execução



Você clica no botão **Parar**, localizado na barra lateral **Controle de Execuções** para finalizar a execução. As barras laterais são fechadas, e o painel **Resumo da Execução** é aberto na janela principal. O resumo inclui: informações de testes e execuções, o número de ações executadas (somente para testes no Power Mode), o número de defeitos enviados, o número de lembretes de defeito criados, o número de comentários adicionados (somente para testes no Power Mode) e os status das etapas executadas.

The screenshot shows the 'Resumo da Execução' (Execution Summary) panel. The left sidebar contains two main sections: 'Definições' (Definitions) with 'Configurações Gerais', 'Etapas (7)', and 'Parâmetros (0)'; and 'Resultados' (Results) with 'Resumo da Execução', 'Etapas (7)', 'Defeitos Enviados (1)', 'Lembretes de Defeitos (1)', 'Ações do Usuário (3)', and a link 'Esboço Sequencial...'. The main panel displays the following information:

- Instância do teste:** Welcome Page
- Nome do teste:** Welcome Page
- Status:** Not Completed
- Nome da execução:** Run\_4-1\_16-50-5
- Testador:** alex\_alm
- Hora de início:** 4/1/2011 7:50:14 AM
- Hora de término:** 4/1/2011 7:51:38 AM
- Duração:** 00:01:25

Below this information is a summary table:

Ações	Defeitos Enviados	Lembretes de Defeitos	Comentários
3	1	1	0

At the bottom, there is a section for 'Etapas 7' (Steps 7) with a status of 'No Run' and a count of 7.

Cada um dos **nós** do grupo **Resultados** pode ser selecionado para exibir detalhes adicionais no painel direito.

Você seleciona o nó **Defeitos Enviados** para visualizar uma lista dos defeitos que enviou durante o seu teste.



### Defeitos Enviados

ID do Defeito	Resumo	Gravidade
<a href="#">46</a>	Tour 1	3-Alta

É possível clicar no número da **ID do Defeito** para abrir a caixa de diálogo Detalhes do Defeito do ALM referente a esse defeito.

Em seguida, você seleciona o nó **Lembretes de Defeitos** para visualizar uma lista dos lembretes de defeito que criou durante o seu teste.

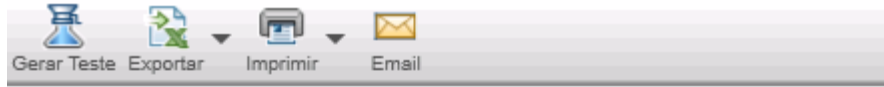


### Lembretes de Defeitos

Resumo
test

A próxima etapa é selecionar um lembrete e clicar em **Enviar Defeito** para enviar o defeito ao ALM. Todas as informações do defeito continuam disponíveis nos resultados da execução. Junto com esse defeito, é possível incluir uma captura de tela anotada, um filme, as informações de etapas ou as informações de ações do usuário.

Como você optou por executar seu teste no Power Mode, você seleciona o nó **Ações do Usuário** e visualiza uma lista das ações de usuário que realizou durante a execução.



## Ações do Usuário

Ação	Te...	Descrição	Comentário
1	9:3...	Wait for the page to synchronize before continuing the run.	
2	9:3...	Close the browser window including any open tabs.	
3	9:3...	Click the SIGN-ON link.	
4	9:3...	Navigate back to the previous page of the browser.	

Essa lista de ações do usuário pode ser exportada para uma planilha do Excel.

Você clica no botão **Gerar Teste** para usar a execução de teste atual como modelo para a criação de um novo teste manual.

The screenshot shows the 'Gerar Teste' (Generate Test) interface. At the top, there's a 'Teste' tab and an 'Etapas (1)' sub-tab. Below this is a rich text editor with various icons for adding, copying, and pasting steps, as well as font and paragraph formatting options. A table below the editor lists the test steps. The table has three columns: 'Nome', 'Descrição', and 'Resultado Esperado'. The first row shows 'Etapa 1' with the description 'Navigate back to the previous page of the browser.' and an empty 'Resultado Esperado' cell.

	Nome	Descrição	Resultado Esperado
1	Etapa 1	Navigate back to the previous page of the browser.	

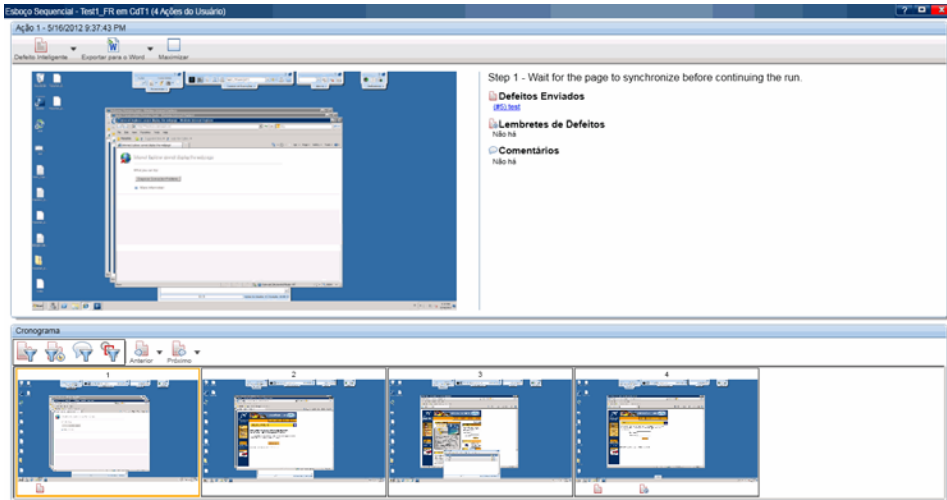
Você abre o nó **Etapas** para ver detalhes sobre cada uma das etapas. O resumo inclui: Status, Teste de Origem, Nome, Descrição, Resultados Reais e Esperados, Capturas de Tela e Anexos.



### Etapas

#	Status	Nome	Descrição	Teste de Origem	Resultado
1	+	Chamada <Connect And Sign-On>	Chamada &it;Connect And Sign-On&gt; com os seguintes parâmetros: user name = ?, mercury tours url = ?, password = ?	Departing Date	
2	+	Preparation	Execute the Preparation step before you execute each step in the test.1. Select one of the values from the Passengers list.2. Select Departing From and Arriving In locations (selected items must be different).3. Leave default values in all other fields.	Departing Date	
3	+	Step 1: Past Departing Date	1. Select the One Way option.2. In Departing Date, select any past date. Check each of the following possibilities: - Previous month, any date selected. - Past date, current month selected. 3. Click the Continue button.	Departing Date	The list of f should not given.You : requested l valid depar
4	+	Step 2: Departing Date Today	1. Select the One Way option.2. Select today's date as the Departing Date.3. Click the Continue button.	Departing Date	The list of f should not error mess indicate the should be t least one d advance.
5	+	Step 3: Future Departing Date	1. Select the One Way option.2. Select a future date as the departing date. Check each of the following possibilities: - Current month, date ahead selected - Any month ahead, any date selected 3. Click the Continue button.	Departing Date	The list of f should be g flights shou same date selected.

Em seguida, você seleciona o nó **Esboço Sequencial**, que abre o Esboço Sequencial. A parte superior do Esboço Sequencial exibe uma captura de tela do seu aplicativo na ocasião depois que a ação do usuário selecionada no **Cronograma** foi realizada, além de mostrar um painel de Resumo de Ações. A parte inferior do Esboço Sequencial exibe um **Cronograma** da sua execução.



No painel **Detalhes da Ação**, é possível ver uma descrição de cada ação e de todos os defeitos que foram enviados, bem como lembretes de defeitos ou comentários que foram adicionados e, se o teste tiver sido executado sem o recurso de espelhamento, todas as diferenças que foram encontradas entre o computador primário e os computadores secundários.

Você pode clicar nos links do painel Resumo de Ações para abrir a caixa de diálogo Detalhes do Defeito do ALM, criar um defeito a partir do seu lembrete de defeito ou abrir o Visualizador de Diferenças. Também pode enviar um novo defeito a partir do Esboço Sequencial.

A parte inferior do Esboço Sequencial exibe o **Cronograma** do seu teste. O Cronograma contém uma captura de tela em miniatura de cada ação do usuário do seu teste. As miniaturas exibidas no Cronograma podem ser filtradas de forma a mostrarem somente as ações nas quais você enviou um defeito, somente as ações nas quais você criou um Lembrete de Defeito, somente as ações contendo comentários ou somente aquelas nas quais diferenças foram detectadas.

Agora que você percorreu todos os processos básicos de configuração, execução e visualização dos resultados desse teste imaginário, já está pronto para começar a usar o Sprinter. Continue lendo este guia para saber como aproveitar as opções de espelhamento.

## Espelhando testes

Você decidiu que deseja executar seu teste com espelhamento, pois precisa garantir que o seu aplicativo de agência de viagens online funcionará em todos os navegadores e sistemas operacionais mais populares e comuns.

Normalmente, a equipe de controle de qualidade seleciona algumas combinações de navegadores e sistemas operacionais devido a limitações de tempo e recursos. Agora, com o espelhamento, é possível testar muitas dessas combinações de uma só vez.

Você organizou um laboratório de computadores a serem configurados com as combinações de navegador e sistema operacional para as quais existe suporte e tem acesso a esses computadores por apenas algumas horas, o que é tempo suficiente, uma vez que todas essas combinações podem ser testadas simultaneamente.

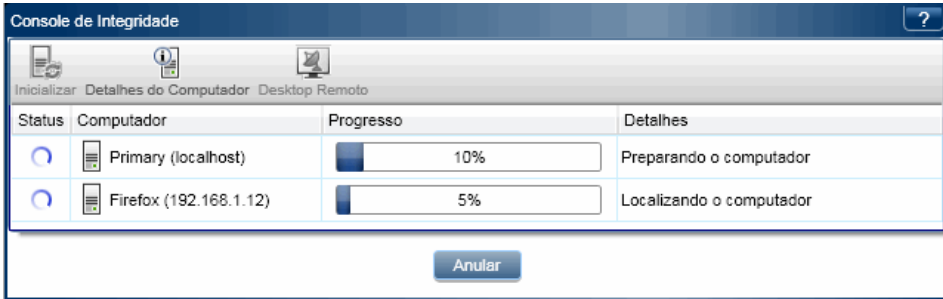
Para trabalhar com o espelhamento, você seleciona o nó Espelhamento no grupo Power Mode e configura os computadores secundários para o seu teste. Em seguida, clica no botão **Adicionar** para adicionar um novo computador para o seu aplicativo.

A próxima etapa é fornecer um nome ou endereço IP para esse computador secundário e, como você está testando um aplicativo Web, precisa definir o navegador que deseja utilizar para executar esse aplicativo nesse computador. Você decide fornecer também informações de conexão de desktop remoto, caso queira estabelecer uma conexão durante o teste (essas informações também podem ser fornecidas durante a execução). Esse procedimento é repetido para cada computador da matriz de teste.

Você também precisa definir o computador secundário com as configurações específicas que deseja testar.

## Execute um teste com espelhamento

Quando o teste com espelhamento é iniciado, o **Console de Integridade** exibe o status de cada computador que faz parte da execução.



Quando todos os computadores estiverem prontos, a execução poderá começar. Você clica na guia **Computadores** para abrir a barra lateral **Computadores** e visualizar o status dos seus computadores.

Em seguida, realiza ações do usuário no teste e monitora a barra lateral **Computadores** para verificar se todos os computadores secundários replicaram as ações com sucesso.





Depois de uma ação, a barra lateral **Computadores** indica uma falha de replicação em um dos computadores secundários.



Nesse caso, nenhuma das ações do usuário subsequentes será replicada no computador secundário em que a falha ocorreu até que você solucione o problema de replicação entre os computadores.

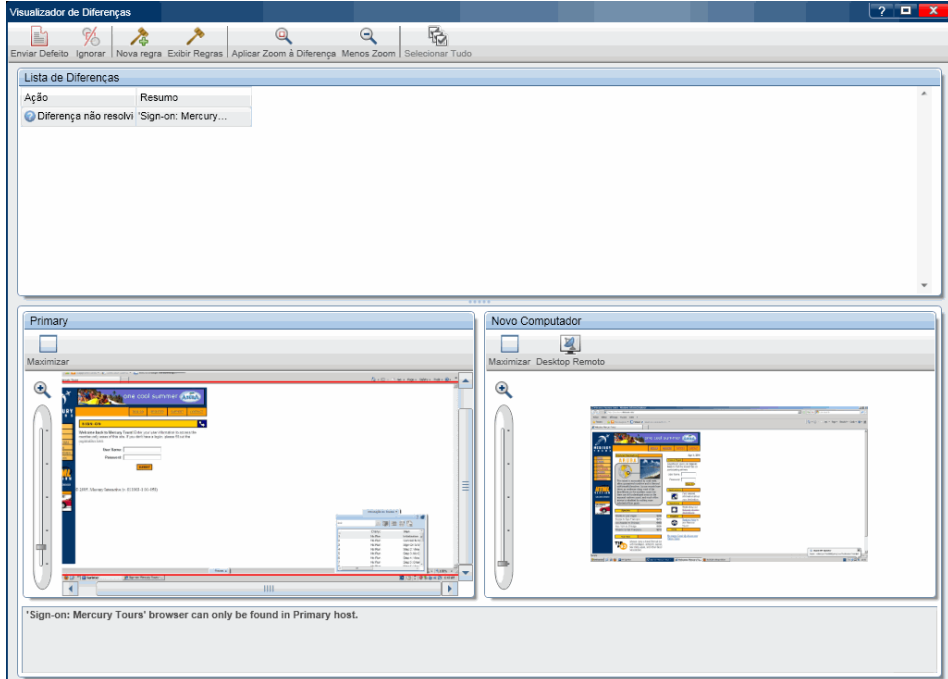
Você deseja ter uma ideia do problema e, para isso, clica com o botão direito do mouse na exibição do computador secundário e seleciona **Mostrar Tela** na lista suspensa para ver uma captura de tela atual desse computador. Você percebe que um aviso ActiveX apareceu na janela do navegador do computador secundário e, como isso não se trata de um defeito do aplicativo, decide clicar com o botão direito do mouse na exibição desse computador, abrir uma **conexão de desktop remoto** com ele e limpar o aviso. Em seguida, você fecha a conexão de desktop remoto e, na lista ativada com o botão direito do mouse, seleciona **Ignorar**. Esse comando instrui o Sprinter a ignorar o problema do aplicativo, desbloquear o computador secundário e tentar replicar todas as ações do usuário pendentes (ações que foram realizadas no computador primário enquanto o computador secundário ainda apresentava diferenças).



À medida que a sua execução continua, você acaba chegando a uma tela que apresenta problemas de compatibilidade entre navegadores. Para verificar se o aplicativo está sendo exibido corretamente, você clica no botão **Comparar Tudo**, localizado na barra lateral **Computadores**. Esse botão compara a exibição atual do computador primário com as exibições atuais de todos os computadores secundários, procurando diferenças entre elas.

Como resultado da operação **Comparar Tudo**, um dos computadores secundários indica um problema de comparação. Você clica com o botão direito do mouse na exibição do computador secundário relevante e seleciona **Visualizador de Diferenças** na lista suspensa.

No **Visualizador de Diferenças**, as diferenças entre os computadores é realçada.



Ao comparar o conteúdo, você percebe que a diferença está na exibição de um elemento da interface do usuário entre os navegadores e, portanto, envia um defeito para essa diferença. Agora que um defeito já foi enviado, você não deseja que o Sprinter detecte esse tipo de diferença no futuro. Para isso, cria uma **regra** no Visualizador de Diferenças, instruindo o Sprinter a ignorar diferenças desse tipo.

Você fecha o Visualizador de Diferenças e retorna para a sua execução. Resolvida a diferença, o computador secundário é desbloqueado, e todas as ações do usuário pendentes são replicadas.

Agora que você percorreu todos os processos básicos de execução de um teste com o recurso de Espelhamento, já está pronto para começar a usar esse recurso em seus testes com o Sprinter.



# 2

---

## **Sprinter - Visão geral**

Este capítulo inclui:

### **Conceitos**

- ▶ Sprinter - Visão geral, na página 46
- ▶ Como as informações do usuário são mantidas, na página 50

### **Tarefas**

- ▶ Como começar a trabalhar com o Sprinter, na página 53

### **Referência**

- ▶ Caixa de diálogo Bem-vindo, na página 56
  - ▶ ALM Caixa de diálogo Conexão com o, na página 59
  - ▶ Janela principal, na página 61
  - ▶ Caixa de diálogo Configurações, na página 64
- Soluções de problemas e limitações - Gerais**, na página 76

---

---

## Conceitos

---

---

### **Sprinter - Visão geral**

Bem-vindo ao HP Sprinter, a solução da HP para testes manuais. O Sprinter fornece funções e ferramentas avançadas para tornar o processo de verificação manual mais eficaz e produtivo.

Verificações manuais frequentemente exigem que você saia do aplicativo de teste para realizar tarefas relacionadas ao teste em questão. Por exemplo, você precisa usar um software gráfico para fazer uma captura de tela do seu aplicativo e deseja gravar um filme desse aplicativo durante o teste, mas precisa desativar o software de rastreamento de defeitos para registrar defeitos.

O Sprinter permite que todas essas tarefas sejam concluídas sem interromper o fluxo de testes. Com o Sprinter, também é possível executar automaticamente muitas das tarefas repetitivas e entediadas que são comuns no processo de verificação manual. O Sprinter inclui muitas ferramentas para auxiliar na detecção e no envio de defeitos. Esses recursos garantem que você possa executar todas as tarefas necessárias para o seu teste manual, com o mínimo de interrupções no seu procedimento de verificação.

O Sprinter também permite que você crie, edite e gerencie testes e componentes de negócios manuais diretamente no Sprinter e depois salve esses elementos no ALM.

O Sprinter é totalmente integrado ao ALM, permitindo que você obtenha o máximo de benefícios de ambas as soluções.

Com o Sprinter, é possível:

► **Criar testes e componentes de negócios manuais**

No modo de **Plano** do Sprinter, você pode criar e editar testes e componentes de negócios manuais. Etapas podem ser adicionadas manual ou automaticamente com o uso da ferramenta **Captura de Etapas**. Para obter detalhes, consulte Capítulo 3, "Criando testes e componentes de negócios".

► **Executar testes manuais do ALM e testes de Processo de Negócios com uma nova exibição de etapas:**

► **Trabalhar em uma exibição simplificada para o usuário.** As etapas são apresentadas em um design bem-definido, organizado e simplificado para o usuário, facilitando o processo de visualizar informações de etapas, navegar por etapas e modificar informações do usuário. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Etapas", na página 167.

► **Mover-se facilmente entre testes na sua execução.** Você pode mover-se entre os testes na sua execução sem interromper o fluxo de testes. O Sprinter atualiza todas as informações exibidas de execuções e etapas para que elas correspondam ao seu teste atual.

► **Editar os valores reais de parâmetros durante a execução do teste.** Você pode editar facilmente os valores reais dos parâmetros em um teste durante a sua execução.

► **Alternar entre várias exibições.** Altere seu modo de exibição de etapas dependendo das suas necessidades de teste. Visualize no modo normal quando mais detalhes forem necessários ou visualize no modo Legendas se precisar visualizar uma área mais ampla do seu aplicativo. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Etapas", na página 167.

► **Obter valores reais, incluindo capturas de tela.** Anexe uma captura de tela simples ou anotada do seu aplicativo ao valor real da etapa. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Etapas", na página 167.

► **Executar testes investigativos sem etapas predefinidas.** Se você executar um teste sem etapas predefinidas, o Sprinter poderá manter um registro de todas as ações do usuário que foram executadas durante o teste.

O Sprinter também permite exportar a lista de ações de usuário desempenhadas durante sessões de verificação informais para as seguintes localizações:

- ▶ um teste manual formal. Todas as ações de usuário são convertidas em etapas, e você pode salvar o novo teste diretamente no ALM.
- ▶ uma planilha do Excel. Em seguida, você pode modificar o texto conforme necessário e importar a planilha para um teste no ALM, convertendo assim um teste investigativo em um teste formal, com etapas predefinidas. Para obter detalhes, consulte "Painel Ações de Usuário/caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário", na página 227.
- ▶ **Enviar defeitos para o ALM.** Envie um defeito do ALM diretamente do Sprinter. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas", na página 197.
  - ▶ **Abrir um Defeito Inteligente.** Defeitos Inteligentes criam um cenário de defeito gerando automaticamente uma descrição de texto de todas as etapas ou ações de usuário no seu teste. Você também pode anexar uma captura de tela ou um filme do seu aplicativo ao defeito. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes", na página 201.
  - ▶ Criar um **Lembrete Inteligente** para enviar um defeito ao final da sua execução, permitindo que você continue seus testes sem interromper o fluxo de execução.
- ▶ **Criar e anotar em capturas de tela do seu aplicativo.** O Sprinter fornece ferramentas com as quais é possível criar e anotar em uma captura de tela do seu aplicativo, em qualquer ponto do processo de teste. Estão incluídas ferramentas para medir e comparar elementos da interface do usuário. Você pode registrar defeitos na exibição anexando a captura de tela anotada a um defeito do ALM, salvando-a como um arquivo ou anexando-a a um email. Também pode incluir capturas de tela anotadas no Resultado Real de uma etapa. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209.
- ▶ **Gravar e executar macros no seu aplicativo de teste.** Criar e executar macros para permitir que o Sprinter realize automaticamente um conjunto de ações no aplicativo. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Macros", na página 284.



- ▶ **Introduzir dados.** O Sprinter pode ser inserir dados automaticamente nos campos do seu aplicativo. Esses dados são automaticamente correspondidos aos campos do seu aplicativo. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral de Introdução de Dados", na página 275.
- ▶ **Replicar suas ações em outro computador.** O espelhamento permite replicar ações do usuário em vários computadores que possuem diferentes configurações (sistema operacional, navegador). O Sprinter detecta diferenças nas exibições desses computadores e permite que você registre defeitos referentes a essas diferenças. Para obter detalhes, consulte "Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316.
- ▶ **Verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos.** Verificadores permitem examinar se vários aspectos do seu aplicativo estão se comportando corretamente durante uma sessão de execução. Em seguida, você pode reportar defeitos em qualquer um dos resultados encontrados durante o processo de verificação. Para obter detalhes, consulte "Verificadores - Visão geral", na página 292.
- ▶ **Visualizar resultados de testes.** O Sprinter inclui um Esboço Sequencial que exibe cada ação executada no seu teste. Para cada ação, é possível ver uma captura de tela relacionada, qualquer defeito que tenha sido registrado, bem como lembretes e comentários de defeitos que tenham sido adicionados à sua execução. Se você tiver executado o teste com várias configurações, poderá visualizar as diferenças entre as exibições de cada computador. Para obter detalhes, consulte "Resultados da Execução - Visão geral", na página 216.


Toda essa funcionalidade está disponível no Sprinter e pode ser usada sem interromper o fluxo do seu teste manual.

## Como as informações do usuário são mantidas

O Sprinter salva definições e outras configurações específicas do usuário, aplicando essas informações da próxima vez em que você executar o Sprinter.

Quando você executa o Sprinter, essas informações são salvas no projeto do ALM, para cada usuário (como informações exclusivas para cada usuário do ALM exclusivo em cada projeto). Além disso, essas informações são salvas no computador local, para cada perfil de usuário do Windows.

Da próxima vez em que for executado, o Sprinter aplicará essas configurações salvas, se elas estiverem disponíveis. Algumas informações são salvas e aplicadas para cada usuário, enquanto outras são salvas e aplicadas dependendo do aplicativo definido para o seu teste.

As tabelas a seguir descrevem como as informações do usuário são salvas e aplicadas ( Algumas dessas informações apenas são relevantes para recursos do Power Mode):




---

**Observação:** Quando você iniciar uma sessão do Sprinter sem estar conectado ao ALM, todas as informações armazenadas localmente serão aplicadas ao Sprinter. Em seguida, se você se conectar ao ALM, as informações armazenadas no ALM serão aplicadas além das locais. É possível que algumas dessas informações locais sejam substituídas pelas informações do ALM referentes ao usuário atual do projeto. Esse conjunto combinado de informações é então salvo no ALM para o usuário atual do projeto. Se houver um conflito entre as informações armazenadas localmente e aquelas armazenadas no ALM, as informações mais recentes serão aplicadas.




Para manter um ambiente de trabalho consistente no Sprinter, convém conectar-se ao ALM antes de fazer alterações nas suas configurações.

---

## Informações aplicadas para cada usuário no seu projeto do ALM

Informações do Usuário	Local de Definição	Como as informações são aplicadas
Favoritos	"Área Configuração da Execução", na página 141	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Usa a lista da sua última sessão do Sprinter para o usuário do ALM no projeto atual.</li> </ul>
Configurações	"Caixa de diálogo Configurações", na página 64	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Quando você carrega testes do ALM, o Sprinter verifica o primeiro teste para ver se ele possui um aplicativo definido. Em caso positivo, o Sprinter verificará se esse aplicativo se encontra na sua lista de aplicativos do painel Aplicativos. Se estiver ausente, o Sprinter irá adicioná-lo e selecioná-lo.</li> </ul>
 Aplicativos	"Painel Aplicativo (grupo Power Mode)", na página 247	
 Verificadores	"Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador", na página 300	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Se você não tiver permissões para modificar recursos no ALM, todas as configurações de teste serão salvas para o seu perfil de usuário apenas no computador local.</li> </ul>
 Computadores Secundários	"Painel Espelhamento (grupo Power Mode)", na página 339	

## Informações aplicadas por aplicativo

Informações do Usuário	Local de Definição	Como as informações são aplicadas
 Macros	"Barra lateral Macros", na página 284	Quando você salva uma macro, adiciona um conjunto de dados ou cria uma regra, o Sprinter associa esses dados ao aplicativo definido para o seu teste no Painel Aplicativo (grupo Power Mode) (descrito na página 247).
 Conjuntos de Dados	"Barra lateral de Introdução de Dados", na página 275	Quando você selecionar um aplicativo para o seu teste no painel Aplicativo, todas as macros, conjuntos de dados e regras associados a esse aplicativo ficarão disponíveis nesse teste.
 Regras	"Caixa de diálogo Gerenciador de Regras", na página 372	Essas informações são recuperadas por usuário no seu projeto do ALM.  <b>Observação:</b> por padrão, regras são aplicadas por aplicativo. É possível definir regras globais para todos os testes na Assistente de Regra - página Detalhes da Regra (descrita na página 374).


---

---

## Tarefas

---

---

Neste guia, as descrições de recursos que apenas estão disponíveis no Power Mode são identificadas pelo ícone Power Mode .

---

### **Como começar a trabalhar com o Sprinter**

As etapas a seguir descrevem os pré-requisitos de uso do Sprinter e explicam como começar a usar o Sprinter.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Pré-requisitos", na página 53
- "Conectar-se ao ALM", na página 55

#### **Pré-requisitos**

- A funcionalidade do Sprinter está disponível com:
  - **HP Application Lifecycle Management 11.50**
  - **ALM Quality Center 11.50 Enterprise Edition**

- ▶ Você deve ter as seguintes permissões no ALM para executar um teste no Sprinter:

Permissão	Nível de Permissão
Laboratório de Testes > Resultados	Criar, atualizar e excluir
Laboratório de Testes > Executar	Criar e atualizar

- ▶ Para salvar suas informações de usuário no ALM, é necessário ter as seguintes permissões adicionais:

Permissão	Nível de Permissão
Recursos > Recurso	Criar, atualizar e excluir
Recursos > Pasta de recursos	Criar e atualizar

- ▶ Para editar etapas de teste, é necessário ter as seguintes permissões adicionais:

Permissão	Nível de Permissão
Plano de Testes > Etapa de Design	Criar, atualizar e excluir

- ▶ Para criar novos testes manuais, é necessário ter as seguintes permissões adicionais:

Permissão	Nível de Permissão
Plano de Testes > Teste	Criar, atualizar e excluir
Plano de Testes > Pasta de Testes	Criar, atualizar e excluir
Plano de Testes > Parâmetros do Teste	Criar, atualizar e excluir

## **Conectar-se ao ALM**

É necessário estar conectado ao ALM para executar um teste no Sprinter.



Clique no botão **ALM** para abrir a caixa de diálogo **Conexão com o ALM** e estabelecer uma conexão com o ALM.

Se você não se conectar ao ALM, será solicitado a fazer isso quando abrir um teste.

Para obter detalhes, consulte "ALM Caixa de diálogo Conexão com o", na página 59.

## **Criar e editar um teste ou componente**

Para obter detalhes, consulte "Como criar um teste ou componente", na página 79.

## **Executar um teste ou um conjunto de testes**

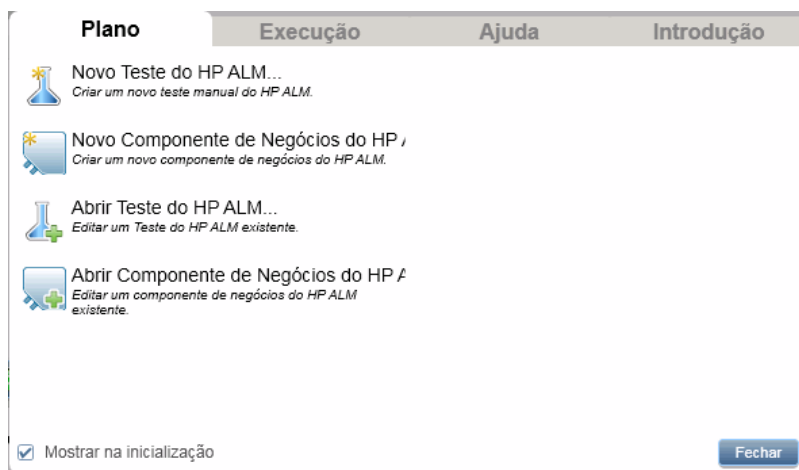
Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.

## Referência

### Caixa de diálogo Bem-vindo

Essa caixa de diálogo fornece rápido acesso à Ajuda do Sprinter e a filmes sobre recursos. Ela também permite abrir ou criar um teste ou um componente de negócios

Veja a seguir uma imagem da caixa de diálogo Bem-vindo.



<p><b>Para acessar</b></p>	<p>Execute um dos procedimentos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Inicie o Sprinter.</li> <li>▶ Na janela principal, selecione <b>Tela de Boas-vindas</b>, na seta suspensa ao lado do botão <b>Ajuda</b>.</li> </ul>
<p><b>Informações Importantes</b></p>	<p>A opção <b>Mostrar na inicialização</b> instrui o Sprinter a exibir a caixa de diálogo de boas-vindas sempre que o Sprinter é aberto.</p> <p>Você pode configurar o Sprinter de forma a não exibir a caixa de diálogo de boas-vindas na Painel Configurações Gerais (caixa de diálogo Configurações) (descrita na página 64).</p>



## Guia Introdução

A guia **Introdução** fornece links para filmes sobre recursos e filmes introdutórios do Sprinter.

## Guia Ajuda

A guia **Ajuda** fornece links para este Guia do Usuário, para o suporte ao cliente e para a tela Sobre.

## Guia Plano

Os elementos da interface do usuário da guia **Plano** estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Novo Teste do HP ALM</b>	Abre o painel <b>Criação</b> e adiciona uma nova entrada de teste à lista <b>Testes e Componentes</b> .  Se você não estiver conectado ao ALM, a ALM Caixa de diálogo Conexão com o será aberta, possibilitando a conexão inicial com o ALM.
<b>Novo Componente de Negócios do HP ALM</b>	Abre o painel <b>Criação</b> e adiciona uma nova entrada de componente de negócios à lista <b>Testes e Componentes</b> .  Se você não estiver conectado ao ALM, a ALM Caixa de diálogo Conexão com o será aberta, possibilitando a conexão inicial com o ALM.
<b>Abrir Teste do HP ALM</b>	Abre a Caixa de diálogo Abrir (descrita na página 152) na pasta raiz <b>Objeto</b> do módulo Laboratório de Testes do ALM.  Se você não estiver conectado ao ALM, a ALM Caixa de diálogo Conexão com o será aberta, possibilitando a conexão inicial com o ALM.
<b>Abrir Componente de Negócios do HP ALM</b>	Abre a Caixa de diálogo Abrir (descrita na página 152) na pasta pai de componentes de negócios.  Se você não estiver conectado ao ALM, a ALM Caixa de diálogo Conexão com o será aberta, possibilitando a conexão inicial com o ALM.

## Guia Execução

Os elementos da interface do usuário da guia **Execução** estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Abrir Teste do ALM</b>	Abre a Caixa de diálogo Abrir (descrita na página 152) para permitir a abertura de um teste a partir do módulo Laboratório de Testes do ALM.  Se você não estiver conectado ao ALM, a ALM Caixa de diálogo Conexão com o será aberta, possibilitando a conexão inicial com o ALM.
<b>Favoritos</b>	A lista dos seus favoritos que contém testes do ALM.

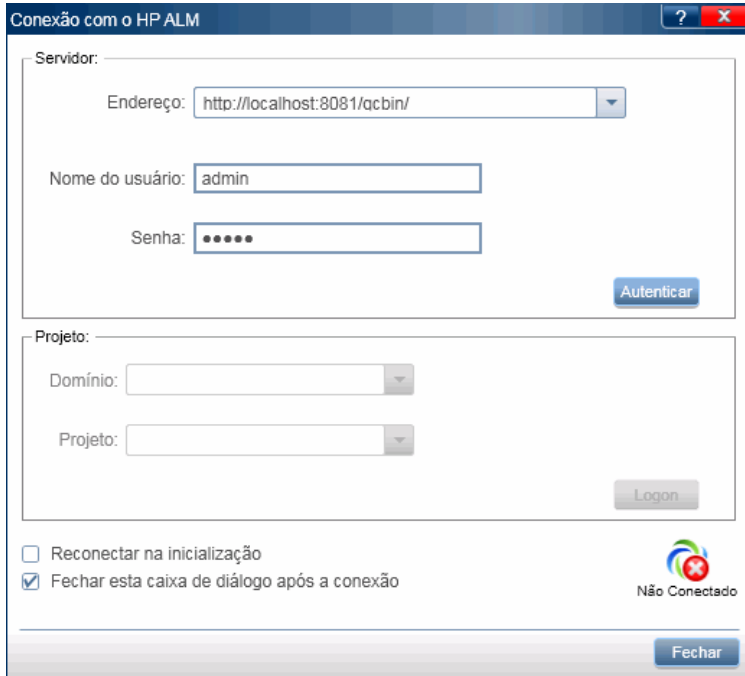
## ALM Caixa de diálogo Conexão com o

Esse painel permite estabelecer uma conexão com o ALM.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Conexão com o ALM:

- ▶ "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Conexão com o ALM.



Conexão com o HP ALM

Servidor:

Endereço:

Nome do usuário:

Senha:

Autenticar

Projeto:

Domínio:

Projeto:



Logon

Reconectar na inicialização

Fechar esta caixa de diálogo após a conexão

Não Conectado

Fechar

<p><b>Para acessar</b></p>	<p>Execute um dos procedimentos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Na janela principal, clique no botão <b>ALM</b> .</li> <li>▶ Clique duas vezes no ícone do ALM , na barra de status.</li> </ul>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ O <b>Endereço</b> do servidor deve ser inserido no seguinte formato: <code>http://&lt;nome do servidor do ALM&gt;[:&lt;número da porta&gt;]/qcbn</code>.</li> <li>▶ O status da sua conexão com o ALM é exibido na barra de status. Quando você está conectado ao ALM, o ícone do ALM fica ativo. Por outro lado, quando não existe conexão, esse ícone fica desativado.</li> <li>▶ Os campos <b>Domínio</b> e <b>Projeto</b> não fazem distinção entre maiúsculas e minúsculas.</li> <li>▶ Se você perder a conexão com o ALM e houver testes na lista Execuções de Testes, será necessário restabelecer a conexão com o mesmo projeto para executar ou salvar os testes.</li> </ul>

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

## Janela principal

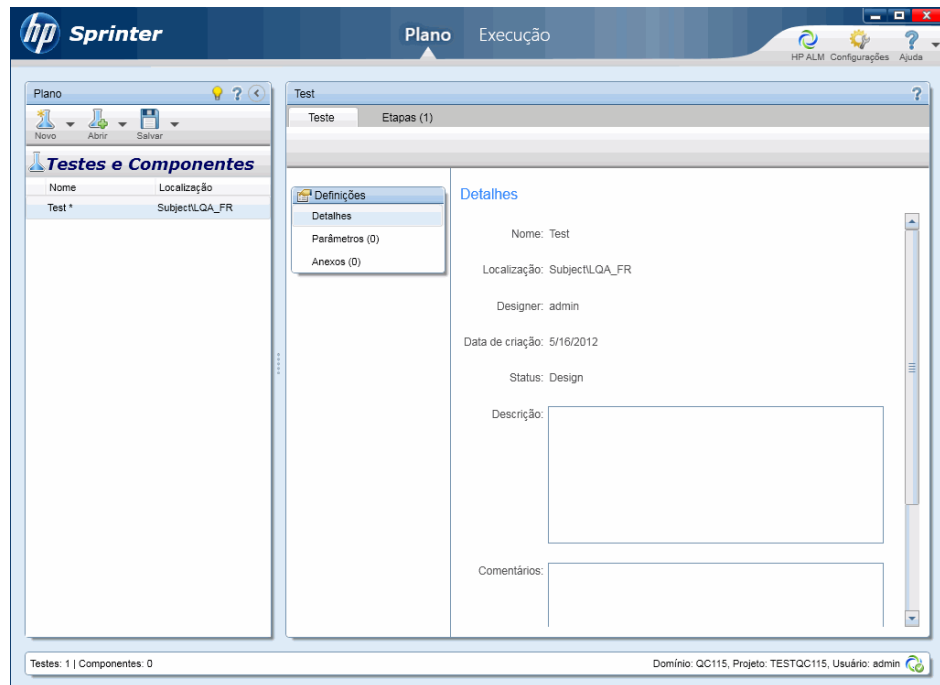
Essa janela permite gerenciar testes e componentes, especificar definições de teste e componente, visualizar resultados de teste e definir configurações do Sprinter. Também é possível acessar as caixas de diálogo Configurações e Conexão com o ALM.

Os painéis exibidos na janela principal do Sprinter podem ser diferentes dependendo de você estar criando um teste ou componente ou de estar executando um teste.

Tarefas que você pode realizar com a janela principal:





- "Como começar a trabalhar com o Sprinter", na página 53
- "Como criar um teste ou componente", na página 79
- "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128
- "Como rever os resultados da execução", na página 217



A imagem a seguir mostra a janela principal para o modo de **Plano**.



<b>Para acessar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Inicie o Sprinter e feche a janela <b>Bem-vindo</b>, se ela for aberta.</li> <li><b>2</b> Selecione <b>Plano</b> na barra de ferramentas principal.</li> </ol>
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ As informações disponíveis no painel <b>Detalhes</b> dependem do teste selecionado na lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li>▶ Para sair do Sprinter, feche a janela principal.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Sprinter - Visão geral", na página 46</li> <li>▶ "Criação de testes e componentes - Visão geral", na página 78</li> <li>▶ "Power Mode - Visão geral", na página 127</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
	Indica que o Sprinter se encontra no modo de <b>Execução</b> e mostra a área <b>Configuração da Execução</b> no painel esquerdo. Para obter detalhes, consulte "Área Configuração da Execução", na página 141.
	Indica que o Sprinter se encontra no modo de <b>Plano</b> e mostra a área <b>Criação</b> no painel esquerdo. Para obter detalhes, consulte "Área Plano", na página 84.
	Abre a ALM Caixa de diálogo Conexão com o (descrita na página 59), permitindo que você configure sua conexão com o ALM e estabeleça uma conexão com um projeto do ALM.
	Abre a Caixa de diálogo Configurações (descrita na página 64).

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Ajuda</p>	<p>Abre a Ajuda da janela principal.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ajuda</b></li> <li>▶ <b>Documentação de Fácil Impressão.</b> Abre uma versão de fácil impressão da documentação do Sprinter, no formato do Adobe Acrobat Reader (PDF).</li> <li>▶ <b>Suporte da HP Software.</b> Estabelece uma conexão com o site de Suporte Online da HP Software.</li> <li>▶ <b>Verificar Atualizações.</b> Ao selecionar <b>Verificar Atualizações</b> pela primeira vez, você será direcionado para fazer o download e a instalação do aplicativo HP Update (a não ser que outros aplicativos da HP que utilizam o recurso <b>Verificar Atualizações</b> já estejam instalados no seu computador). Da próxima vez que o recurso <b>Verificar Atualizações</b> for selecionado, o aplicativo será executado automaticamente.</li> <li>▶ <b>Tela de Boas-vindas</b></li> <li>▶ <b>Sobre</b></li> </ul>
<p>&lt;Barra de status&gt;</p>	<p>A barra de status exibe as seguintes informações:</p> <p>Modo de Plano</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Status de Testes e Componentes</b> 3 Testes   3 Testes Ativos . O número de testes e componentes na lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> </ul> <p>Modo de Execução</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Status da lista Execuções de Testes</b> Testes: 1   Testes Ativos: 1. O número de testes na lista <b>Execuções de Testes</b>, seguido pelo número de testes na lista que serão incluídos na próxima execução.</li> <li>▶  <b>Status da conexão com o ALM.</b> O estado da conexão do Sprinter com o ALM. É possível clicar duas vezes nesse ícone para abrir a ALM Caixa de diálogo Conexão com o (descrita na página 59).</li> </ul>

A janela principal também contém as seguintes áreas:

### **Modo de Plano**

- "Área Plano", na página 84
- "Grupo Definições (guia Teste/Componente)", na página 96
- "Guia Etapas", na página 106

### **Modo de Execução**

- "Área Configuração da Execução", na página 141
- "Grupo Power Mode", na página 244
- "Grupo Definições de Configuração da Execução", na página 154
- "Grupo Resultados", na página 221

## **Caixa de diálogo Configurações**

Essa caixa de diálogo inclui os seguintes painéis:

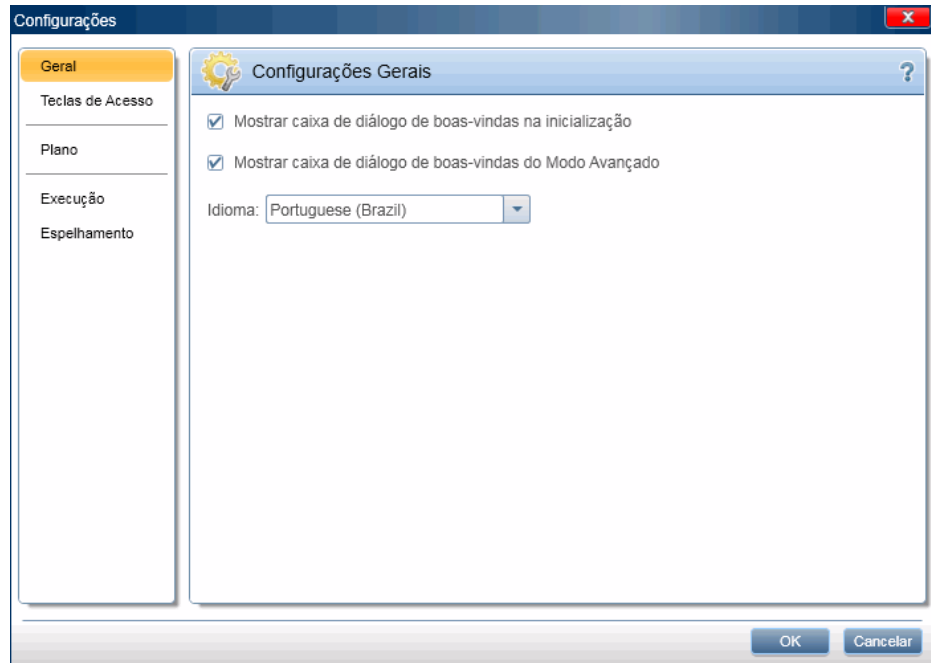
- "Painel Configurações Gerais (caixa de diálogo Configurações)", na página 65
- "Painel Configurações de Teclas de Acesso (caixa de diálogo Configurações)", na página 67
- "Painel Configurações de Execução (caixa de diálogo Configurações)", na página 71
- "Painel Configurações do Plano (caixa de diálogo Configurações)", na página 69
- "Painel Configurações de Espelhamento (caixa de diálogo Configurações)", na página 74



## Painel Configurações Gerais (caixa de diálogo Configurações)

Esse painel permite definir configurações gerais para o Sprinter.

A imagem a seguir mostra o painel Configurações Gerais.



**Para acessar**

Selecione o botão **Configurações**  > nó **Geral**.

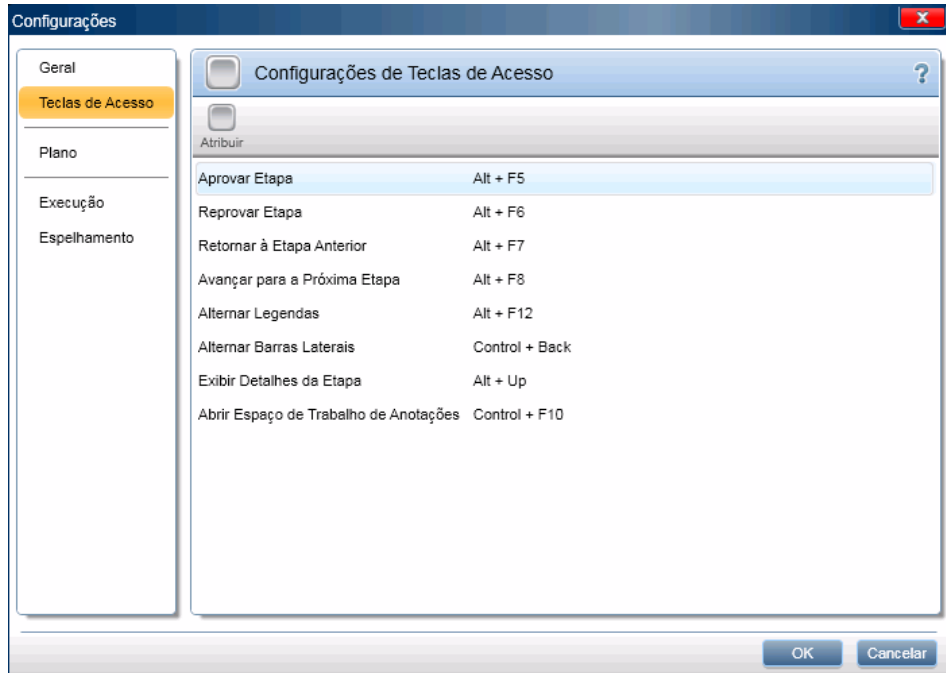
Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Mostrar caixa de diálogo Bem-vindo na inicialização</b>	<p>Abre a caixa de diálogo de boas-vindas sempre que o Sprinter é iniciado. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Bem-vindo", na página 56.</p> <p><b>Dica:</b> você também pode desabilitar essa caixa de diálogo desmarcando a caixa de seleção <b>Mostrar na inicialização</b> na caixa de diálogo.</p>
<b>Mostrar caixa de diálogo Bem-vindo ao Power Mode</b>	<p>Abre a caixa de diálogo de boas-vindas ao Power Mode quando você ativa o Power Mode.</p> <p><b>Dica:</b> você também pode ocultar essa caixa de diálogo desmarcando a caixa de seleção <b>Exibir esta tela quando o Power Mode estiver ativado</b> na caixa de diálogo.</p>
<b>Linguagem</b>	<p>Um menu suspenso que indica o idioma da interface.</p> <p><b>Observação:</b> para que uma alteração no idioma da interface seja efetivada, é necessário reiniciar o Sprinter.</p>


## Painel Configurações de Teclas de Acesso (caixa de diálogo Configurações)

Esse painel permite definir teclas de acesso para várias funções no Sprinter.

A imagem a seguir mostra o painel Teclas de Acesso.



**Para acessar**

Selecione o botão **Configurações**  > nó **Teclas de Acesso**.

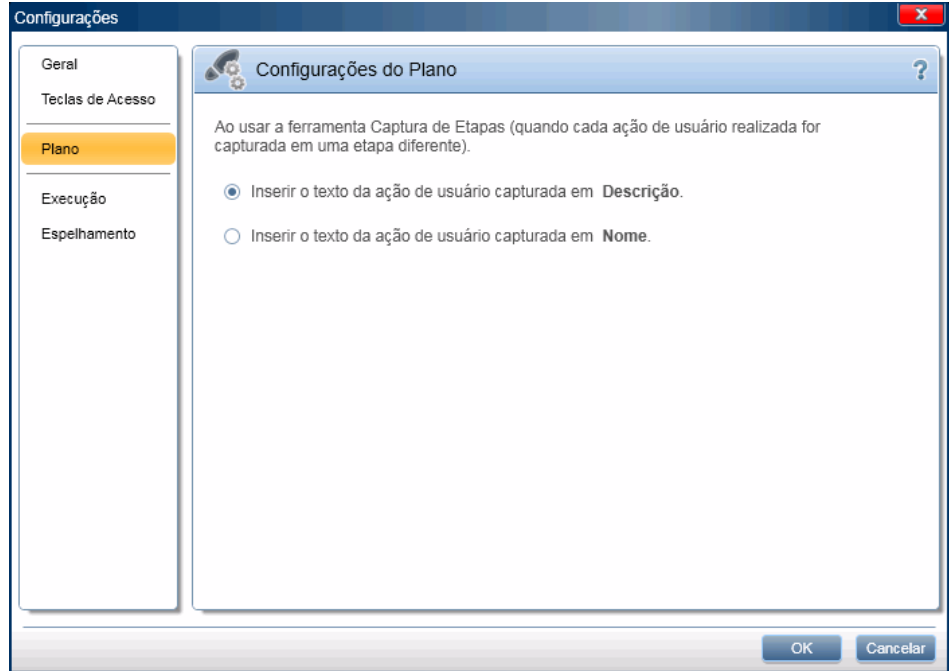
Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):


Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Atribuir</b>	Atribui uma nova tecla de acesso a uma função. <b>Para alterar a tecla de acesso de uma função:</b> <b>1</b> Selecione a função na lista. <b>2</b> Clique no botão <b>Atribuir</b> . A caixa de diálogo <b>Atribuir Tecla de Acesso</b> é aberta. <b>3</b> Pressione a combinação de teclas desejada para a tecla de acesso. <b>4</b> Clique em <b>OK</b> .
<Lista de funções>	A lista de funções e suas teclas de acesso atualmente definidas.

## **Painel Configurações do Plano (caixa de diálogo Configurações)**

O painel **Plano** permite definir as configurações do modo de Plano do teste.

A imagem a seguir mostra o painel Criação.



<b>Para acessar</b>	Selecione o botão <b>Configurações</b>  > nó <b>Plano</b> .
<b>Informações importantes</b>	Essas configurações somente são aplicadas quando a opção <b>Única Ação do Usuário por Etapa</b> está selecionada em uma sessão de Captura de Etapas.

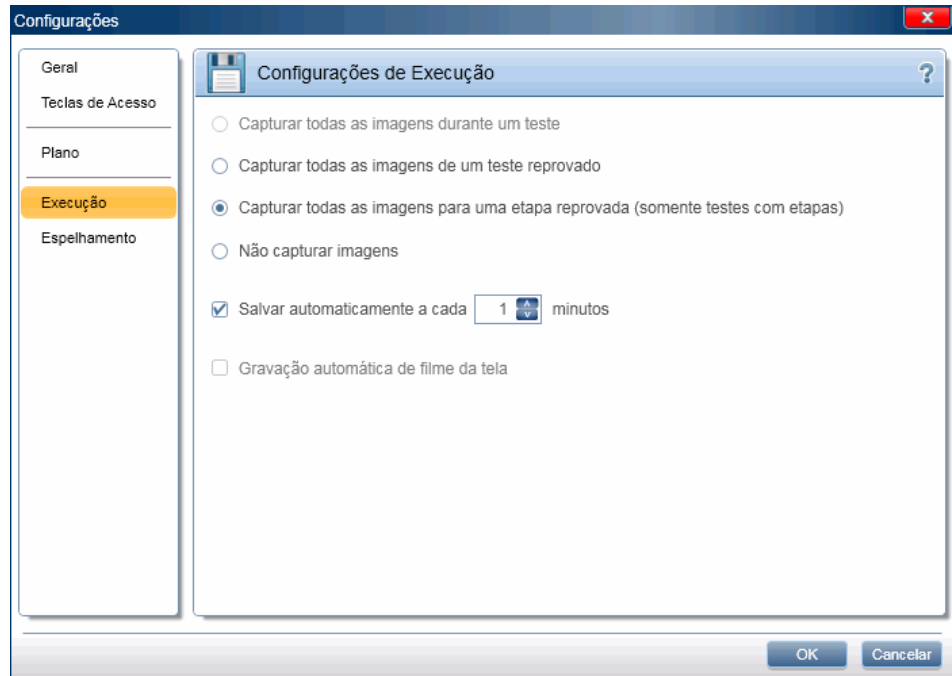
Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Configurações do Plano</b>	Essas opções indicam onde inserir o texto da ação capturada: <ul style="list-style-type: none"><li>▶ <b>Insira o texto da ação de usuário capturada na Descrição da etapa.</b></li><li>▶ <b>Insira o texto da ação de usuário capturada no Nome da etapa.</b></li></ul>

## Painel Configurações de Execução (caixa de diálogo Configurações)

Esse painel permite definir quando o Sprinter salva capturas de tela e filmes da sua execução, além de possibilitar a especificação de configurações de salvamento automático.

A imagem a seguir mostra o painel Execução.






**Para acessar**


Selecione o botão **Configurações**  > nó **Execução**.

<p><b>Informações importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ As opções no painel <b>Configurações de Execução</b> que controlam capturas de tela apenas são relevantes para testes executados no Power Mode e determinam quais capturas de tela estarão disponíveis para exibição nas ações do Esboço Sequencial. Para obter detalhes, consulte "Janela Esboço Sequencial", na página 229.</li> <li>➤ O Sprinter captura e salva imagens temporariamente para cada ação na sua execução. As opções no painel <b>Configurações de Execução</b> determinam quais capturas serão salvas com os resultados da execução e quais serão descartadas.</li> <li>➤ As opções do painel <b>Configurações de Execução</b> também podem ser habilitadas e desabilitadas pelo administrador do ALM. Se você não tiver permissões no ALM, as opções desse painel ficarão desabilitadas.</li> </ul>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:


Elementos da interface do usuário	Descrição
<p><b>Capturar todas as imagens durante um teste</b></p>	<p>Salva uma captura de tela do aplicativo para cada ação de usuário.</p> <p> Relevante apenas para testes executados no Power Mode.</p>
<p><b>Capturar todas as imagens de um teste reprovado</b></p>	<p>Salva uma captura de tela do aplicativo para cada ação de usuário em uma execução reprovada.</p> <p> Relevante apenas para testes executados no Power Mode.</p>
<p><b>Capturar todas as imagens para uma etapa reprovada (somente testes com etapas)</b></p>	<p>Salva uma captura de tela do aplicativo para todas as etapas reprovadas.</p> <p> Relevante apenas para testes executados no Power Mode.</p>



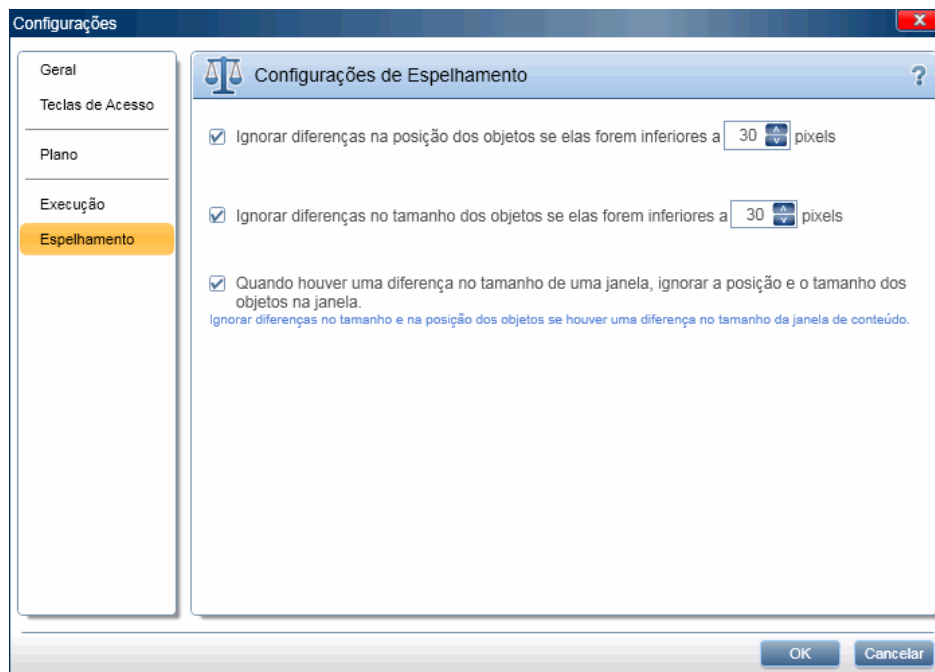
Elementos da interface do usuário	Descrição
<p><b>Não capturar imagens</b></p>	<p>Não salva capturas de tela do aplicativo.</p> <p> Relevante apenas para testes executados no Power Mode.</p>
<p><b>Salvar automaticamente a cada &lt;valor&gt; minutos</b></p>	<p>Determina com que frequência o Sprinter salva seu teste automaticamente durante uma execução.</p>
<p><b>Gravação automática de filme da tela</b></p>	<p>Grava automaticamente um filme da sua execução. Você pode usar um Defeito Inteligente para anexar um filme gravado a um defeito do ALM.</p> <p><b>Estado padrão:</b> Limpo</p> <p>A funcionalidade de filme da tela deve ser primeiramente habilitada pelo administrador do ALM.</p>


## **Painel Configurações de Espelhamento (caixa de diálogo Configurações)**

Esse painel permite definir como o Sprinter compara e detecta diferenças entre computadores primários e secundários em um teste com espelhamento.

 O espelhamento somente é relevante para testes executados no Power Mode.

A imagem a seguir mostra o painel Espelhamento.



<b>Para acessar</b>	Selecione o botão <b>Configurações</b>  > nó <b>Espelhamento</b> .
<b>Consulte também</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ "Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316</li><li>▶ "Regras - Visão geral", na página 322</li></ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<p><b>Ignorar diferenças na posição dos objetos se elas forem inferiores a &lt;valor&gt; pixels</b></p>	<p>Define o intervalo de pixels em que a localização de um objeto pode ser diferente entre o computador primário e o computador secundário.</p> <p>Se a localização do mesmo objeto for diferente dentro desse intervalo de pixels entre os dois computadores, ela não será detectada como uma diferença.</p>
<p><b>Ignorar diferenças no tamanho dos objetos se elas forem inferiores a &lt;valor&gt; pixels</b></p>	<p>Define o intervalo de pixels em que o tamanho de um objeto pode ser diferente entre o computador primário e o computador secundário.</p> <p>Se o tamanho do mesmo objeto for diferente dentro desse intervalo de pixels entre os dois computadores, ele não será detectado como uma diferença.</p>
<p><b>Quando houver uma diferença no tamanho de uma janela, ignorar a posição e o tamanho dos objetos na janela</b></p>	<p>Instrui o Sprinter a ignorar diferenças no tamanho e na posição de um objeto, quando a janela que contém esse objeto apresenta tamanhos diferentes no computador primário e no computador secundário.</p>

## Soluções de problemas e limitações - Gerais

Esta seção descreve soluções de problemas e limitações referentes ao Sprinter.

### **Integrações do Sprinter**

- ▶ O Sprinter armazena informações do usuário no ALM, na pasta **Sprinter**, localizada na pasta **Recursos**. Convém não modificar essa pasta.
- ▶ Quando a caixa de diálogo Filtro de Instâncias de Teste do ALM é aberta, se você navegar para fora dela, talvez seja necessário pressionar ALT+TAB (para computadores locais) ou ALT+INSERT (para computadores remotos) para retornar a essa caixa de diálogo.
- ▶ O Sprinter 11.50 e o QuickTest Professional 11.00 não podem estar instalados no mesmo computador.

# 3

---

## **Criando testes e componentes de negócios**

Este capítulo inclui:

### **Conceitos**

- ▶ Criação de testes e componentes - Visão geral, na página 78

### **Tarefas**

- ▶ Como criar um teste ou componente, na página 79

### **Referência**

- ▶ Área Plano, na página 84
- ▶ Caixa de diálogo Abrir Teste/Componente de Negócios do HP ALM, na página 89
- ▶ Caixa de diálogo Salvar/Salvar como, na página 91
- ▶ Caixa de diálogo Fazer Check-out, na página 94
- ▶ Caixa de diálogo Fazer Check-in, na página 95
- ▶ Grupo Definições (guia Teste/Componente), na página 96
- ▶ Guia Etapas, na página 106
- ▶ Barra lateral Capturar, na página 120
- ▶ Barra lateral Etapas Capturadas, na página 122

---

---

## Conceitos

---

---

### Criação de testes e componentes - Visão geral

O modo de **Plano** do Sprinter permite que você crie e edite testes e componentes de negócios diretamente no Sprinter e depois salve esses elementos no ALM. É possível criar e editar etapas manualmente na guia Etapas ou usar a opção **Captura de Etapas** para gerar etapas automaticamente com base em ações de usuário. Em seguida, você pode adicionar capturas de tela ou anexos a essas etapas. É possível definir parâmetros de entrada para cada etapa e também parâmetros de saída para componentes.

Para obter detalhes sobre tarefas, consulte "Como criar um teste ou componente", na página 79.

Para obter detalhes sobre a interface do usuário, consulte "Área Plano", na página 84.

---

---

# Tarefas

---

---

## Como criar um teste ou componente

Esta tarefa descreve como criar e gerenciar testes e componentes no Sprinter.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Pré-requisitos", na página 79
- "Criar um novo teste ou componente", na página 79
- "Gerenciar testes ou componentes com controle de versão", na página 80
- "Abrir um teste ou componente existente", na página 80
- "Adicionar e editar etapas manualmente", na página 81
- "Gerenciar parâmetros de etapas", na página 82
- "Gerenciar anexos de etapas (somente para testes)", na página 82
- "Gerenciar fotografias de componentes (somente para componentes)", na página 82
- "Salve o teste ou componente no ALM", na página 83

### Pré-requisitos



Verifique se você possui as permissões de usuário necessárias e conecte-se ao ALM conforme descrito em "Como começar a trabalhar com o Sprinter", na página 53. Verifique se a barra de ferramentas mostra o modo de **Plano**.

### Criar um novo teste ou componente



- Para criar um novo teste, clique no botão **Novo** na área **Plano**. Um novo teste é adicionado à lista **Testes e Componentes**.
- Para criar um novo componente de negócios, selecione **Novo > Novo Componente de Negócios do HP ALM**. Um novo componente de negócios é adicionado à lista **Testes e Componentes**.

## Abrir um teste ou componente existente



- ▶ Para abrir um teste, clique no botão **Abrir** na área **Plano**.
- ▶ Para abrir um componente de negócios, selecione **Abrir > Abrir Componente de Negócios do HP ALM**.

Se você já estiver conectado ao ALM, a caixa de diálogo **Abrir** será exibida, possibilitando a seleção dos testes ou componentes do ALM que você deseja abrir.

Se você não estiver conectado ao ALM, a caixa de diálogo **Conexão com o ALM** será aberta, possibilitando a inserção de informações do servidor. Para obter detalhes, consulte "ALM Caixa de diálogo Conexão com o", na página 59.

Para obter detalhes sobre a caixa de diálogo **Abrir Teste/Componente de Negócios do ALM**, consulte "Caixa de diálogo Abrir Teste/Componente de Negócios do HP ALM", na página 89.

## Gerenciar testes ou componentes com controle de versão



Se você abrir um teste ou componente a partir de um projeto do ALM que oferece suporte para controle de versão, esse elemento será aberto no modo somente leitura, a não ser que ele tenha sido colocado em estado de check-out. A funcionalidade a seguir está disponível no menu **Versões** da área **Plano** para o gerenciamento do controle de versão:

- ▶ Para habilitar a edição, use a opção **Fazer Check-out**. O teste ou componente é colocado em estado de check-out, e só você pode editar seu conteúdo. Apenas é possível fazer check-out da última versão, e não de versões mais antigas.
- ▶ Para liberar o check-out do teste ou componente, use a opção **Fazer Check-in**. O teste ou componente é submetido a check-in no projeto do ALM, e outros usuários podem agora colocá-lo em estado de check-out e editá-lo.
- ▶ Para cancelar o check-out do teste ou componente sem alterar o número de versão ou salvar alterações efetuadas, use a opção **Desfazer Check-out**. O teste ou componente é novamente submetido a check-in, e todas as alterações efetuadas após o check-out são perdidas.



Para obter detalhes sobre a caixa de diálogo **Fazer Check-out**, consulte "Caixa de diálogo Fazer Check-out", na página 94.

Para obter detalhes sobre a caixa de diálogo **Fazer Check-in**, consulte "Caixa de diálogo Fazer Check-in", na página 95.

### **Adicionar e editar etapas manualmente**

Use a guia **Etapas** para:

- ▶ adicionar, editar, mover e excluir etapas de teste ou componente
- ▶ importar etapas do Excel ou de arquivos CSV
- ▶ formatar etapas usando recursos de edição em Rich Text
- ▶ adicionar capturas de tela e anexos a etapas
- ▶ insere chamadas para um teste externo do ALM
- ▶ inserir parâmetros em etapas

Para obter detalhes, consulte "Guia Etapas", na página 106.

---

**Observação:** Convém limitar o conteúdo de todos os campos que oferecem suporte para Rich Text, como o campo **Descrição**, a 2500 caracteres.

---

### **Adicionar etapas automaticamente usando Captura de Etapas**

Na guia **Etapas**, selecione um aplicativo para teste e depois clique no botão **Captura de Etapas** para navegar nesse aplicativo e realizar ações de usuário típicas. Para obter detalhes, consulte "Guia Etapas", na página 106.

Enquanto você realiza ações, o Sprinter as captura e converte em etapas. Usando a barra lateral **Etapas Capturadas**, você pode definir se deseja converter cada ação de usuário em uma etapa ou agrupar várias ações de usuário em etapas. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Etapas Capturadas", na página 122.

## Gerenciar parâmetros de etapas

Adicione parâmetros ao seu teste ou componente usando o painel **Parâmetros** da guia **Teste/Componente**. Em seguida, você pode associar esses parâmetros a etapas na guia **Etapas**.

---

**Observação:** No caso de testes, apenas existe suporte para parâmetros de entrada. Para cada componente, existe suporte para parâmetros de entrada e saída.

---

Para obter detalhes sobre o painel **Parâmetros**, consulte "Painel Parâmetros (grupo Definições do modo de Plano)", na página 99.

## Gerenciar anexos de etapas (somente para testes)

Use o painel **Anexos** da guia **Teste** para adicionar e remover anexos de testes. Esse painel não está disponível para componentes.

Para obter detalhes sobre o painel **Anexos**, consulte "Painel Anexos (grupo Definições do modo de Plano)", na página 102.

## Gerenciar fotografias de componentes (somente para componentes)

Use o painel **Fotografias** para adicionar, anotar ou remover capturas de tela para componentes. Essas capturas de tela são então salvas com o seu componente no ALM.

Esse painel não está disponível para testes.

Para obter detalhes sobre o painel **Fotografias**, consulte "Painel Fotografia (grupo Definições do modo de Plano)", na página 104.

### **Salve o teste ou componente no ALM**

No painel **Testes e Componentes**, siga um destes procedimentos:

- ▶ Clique no botão **Salvar**. A caixa de diálogo Salvar é aberta para testes ou componentes salvos pela primeira vez.
- ▶ Selecione **Salvar > Salvar como**. A caixa de diálogo Salvar como é aberta e permite salvar o teste ou componente com outro nome.

Para obter detalhes sobre a caixa de diálogo **Salvar/Salvar como**, consulte "Caixa de diálogo Salvar/Salvar como", na página 91.

## Referência

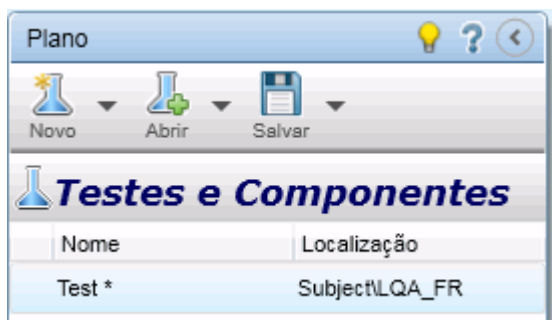
### Área Plano

Essa área permite criar, abrir e salvar testes e componentes.

Tarefas que você pode realizar com a área **Plano**:




- ▶ "Como criar um teste ou componente", na página 79


A imagem a seguir mostra a área Plano.






<b>Para acessar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Inicie o Sprinter e feche a janela <b>Bem-vindo</b>, se ela for aberta.</li> <li><b>2</b> Clique em <b>Plano</b> na barra de título do Sprinter.</li> </ol>
<b>Informações importantes</b>	Se você não estiver conectado ao ALM e criar ou abrir um teste ou componente, a <b>ALM Caixa de diálogo Conexão com o</b> será aberta, possibilitando a conexão inicial com o ALM.
<b>Consulte também</b>	"Pontos a memorizar ao trabalhar com a lista Testes e Componentes", na página 88

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):



Elemento da Interface do Usuário	Descrição
	<p>Cria um novo teste ou componente e o adiciona à lista <b>Testes e Componentes</b>.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Novo Teste do HP ALM.</b> (Padrão) Adiciona um novo teste em branco à lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li>▶ <b>Novo Componente de Negócios do HP ALM.</b> Adiciona um novo componente à lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> </ul>
	<p>Adiciona um teste ou componente existente à lista <b>Testes e Componentes</b>.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Abrir Teste do HP ALM.</b> (Padrão) Abre a caixa de diálogo Abrir Teste do ALM. Os testes selecionados são adicionados à lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li>▶ <b>Abrir Componente de Negócios do HP ALM.</b> Abre a caixa de diálogo Abrir Componente de Negócios do ALM. Os componentes selecionados são adicionados à lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> </ul> <p>Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Abrir Teste/Componente de Negócios do HP ALM", na página 89</p>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Salvar/Salvar como (descrita na página 91), que permite salvar os testes ou componentes selecionados na lista <b>Testes e Componentes</b>.</p> <p><b>Tecla de atalho:</b> Ctrl+S</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Salvar.</b> Salva o teste ou componente selecionado.</li> <li>▶ <b>Salvar como.</b> Salva uma cópia do teste ou componente selecionado na localização especificada.</li> </ul> <p><b>Observação:</b> as opções de salvamento ficam desabilitadas quando mais de um teste ou componente está selecionado.</p>

Elemento da Interface do Usuário	Descrição
 <p>The icon shows a lightbulb above a small stand, with the word 'Versions' written below it.</p>	<p>Permite gerenciar versões de testes e componentes.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ <b>Fazer Check-out.</b> Faz check-out do teste ou componente do HP ALM.</li><li>▶ <b>Fazer Check-in.</b> Faz check-in do teste ou componente no HP ALM.</li><li>▶ <b>Desfazer Check-out.</b> Cancela o check-out do teste ou componente e descarta todas as alterações feitas desde esse check-out.</li></ul> <p><b>Observações:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Essas opções apenas ficam habilitadas quando você está conectado a um projeto do ALM que oferece suporte para controle de versão.</li><li>▶ Não há suporte para a visualização do histórico de versões e de referências de testes e componentes.</li></ul> <p><b>Importante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Antes de fazer upgrade de um projeto no ALM, certifique-se de fazer o check-in de todos os arquivos do Sprinter no módulo Recursos de Teste.</li></ul>

Elemento da Interface do Usuário	Descrição
Nome	<p>A lista de testes e componentes abertos.</p> <p><b>Observações:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Quando um teste ou componente é selecionado, o painel de detalhes mostra a <b>Grupo Definições (guia Teste/Componente)</b> desse elemento. Para obter detalhes, consulte "Grupo Definições (guia Teste/Componente)", na página 96.</li> <li>▶ Um asterisco ao lado do nome de um teste ou componente indica que esse teste ou componente possui alterações que não foram salvas.</li> <li>▶ Um símbolo de aviso  ao lado de um teste ou componente indica um problema com as definições desse elemento ou na guia Etapas. Quando o teste ou componente é selecionado, o símbolo de aviso também aparece ao lado do nó na etapa ou no grupo Definições que está causando esse aviso. Selecione o nó e analise as definições exibidas para verificar se há mensagens de aviso. Para obter detalhes, consulte "Grupo Definições (guia Teste/Componente)", na página 96.</li> <li>▶ Um símbolo de cadeado  ao lado de um teste ou componente indica que esse elemento está atualmente bloqueado (em um projeto sem controle de versão) ou foi colocado em check-out por outro usuário (em um projeto com controle de versão).</li> </ul>

Elemento da Interface do Usuário	Descrição
<Opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse)>	<p>As opções a seguir estão disponíveis no menu de contexto quando você seleciona um teste ou componente na lista.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Fazer Check-out.</b> Faz check-out do teste ou componente do HP ALM.</li> <li>▶ <b>Fazer Check-in.</b> Faz check-in do teste ou componente no HP ALM.</li> <li>▶ <b>Desfazer Check-out.</b> Cancela o check-out do teste ou componente e descarta todas as alterações feitas desde esse check-out.</li> <li>▶ <b>Remover.</b> Remove os testes ou componentes selecionados da lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li>▶ <b>Salvar.</b> Salva o teste ou componente selecionado.</li> <li>▶ <b>Salvar como.</b> Salva uma cópia do teste ou componente selecionado na localização especificada.</li> </ul>
	<p><b>Ocultar/Mostrar.</b> Oculta ou mostra a área <b>Plano</b>.</p>

### Pontos a memorizar ao trabalhar com a lista Testes e Componentes

- ▶ Um símbolo de aviso  ao lado de um teste ou componente indica um problema com as definições desse elemento ou na guia **Etapas**. Quando o teste ou componente é selecionado, o símbolo de aviso também aparece ao lado do nó na etapa ou no grupo Definições que está causando esse aviso. Selecione o nó e analise as definições exibidas para verificar se há mensagens de aviso. Para obter detalhes, consulte "Grupo Definições (guia Teste/Componente)", na página 96.
- ▶ Um símbolo de cadeado  ao lado de um teste ou componente indica que esse elemento está atualmente bloqueado por outro usuário (em um projeto sem controle de versão) ou foi colocado em check-out por outro usuário (em um projeto com controle de versão).
- ▶ Para obter uma descrição completa de todos os recursos na lista **Testes e Componentes**, consulte "Área Plano", na página 84.



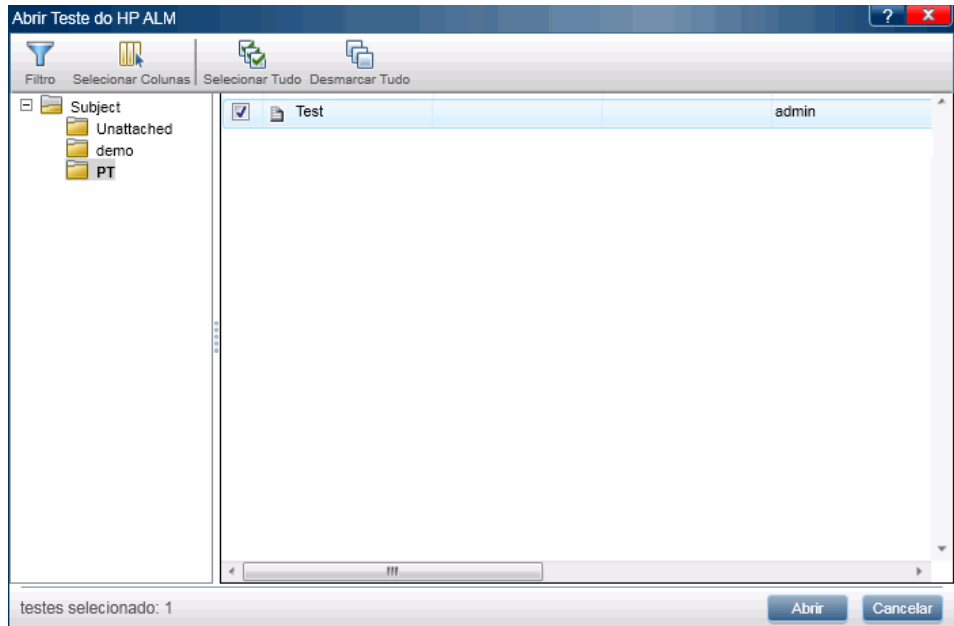
## Caixa de diálogo Abrir Teste/Componente de Negócios do HP ALM

Essa caixa de diálogo permite abrir um teste ou componente a partir do ALM. Para testes, você pode abrir um teste a partir do módulo Plano de Testes do ALM. Para componentes, você pode abrir um componente a partir do módulo Componentes de Negócios do ALM. É possível filtrar os testes ou componentes exibidos para facilitar a seleção.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Abrir:




- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Abrir Teste do ALM.



<b>Para acessar</b>	Na área <b>Plano</b> , selecione <b>Abrir &gt; Abrir Teste do HP ALM</b> ou <b>Abrir &gt; Abrir Componente de Negócios do HP ALM</b> .
<b>Informações importantes</b>	As opções nessa caixa de diálogo são idênticas para a abertura de testes e componentes.

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p>Abre a caixa de diálogo Filtro do ALM, que permite filtrar os testes ou componentes com base em critérios específicos. Para obter detalhes sobre como filtrar testes e componentes, clique em <b>Ajuda</b>, na caixa de diálogo Filtro de Instâncias de Teste.</p>
	<p>Abre a caixa de diálogo Selecionar Colunas do ALM, que permite selecionar as colunas para exibição na caixa de diálogo. Para obter detalhes sobre como selecionar colunas, clique em <b>Ajuda</b>, na caixa de diálogo Selecionar Colunas.</p>
	<p>Seleciona todos os testes ou componentes atualmente exibidos na lista.</p>
	<p>Desmarca todos os testes ou componentes atualmente exibidos na lista.</p>
<p>&lt;lista de pastas&gt;</p>	<p>Localizada no lado esquerdo da caixa de diálogo. Mostra todas as pastas de testes ou componentes disponíveis no seu projeto.</p> <p><b>Observação:</b> não é possível mover itens dentro de uma pasta.</p>
<p>&lt;Lista Testes&gt;/ &lt;Lista de componentes&gt;</p>	<p>Localizada no lado direito da caixa de diálogo. A lista de testes ou componentes na pasta selecionada na lista de pastas. Marque as caixas de seleção ao lado dos testes ou componentes que você deseja abrir no Sprinter.</p>

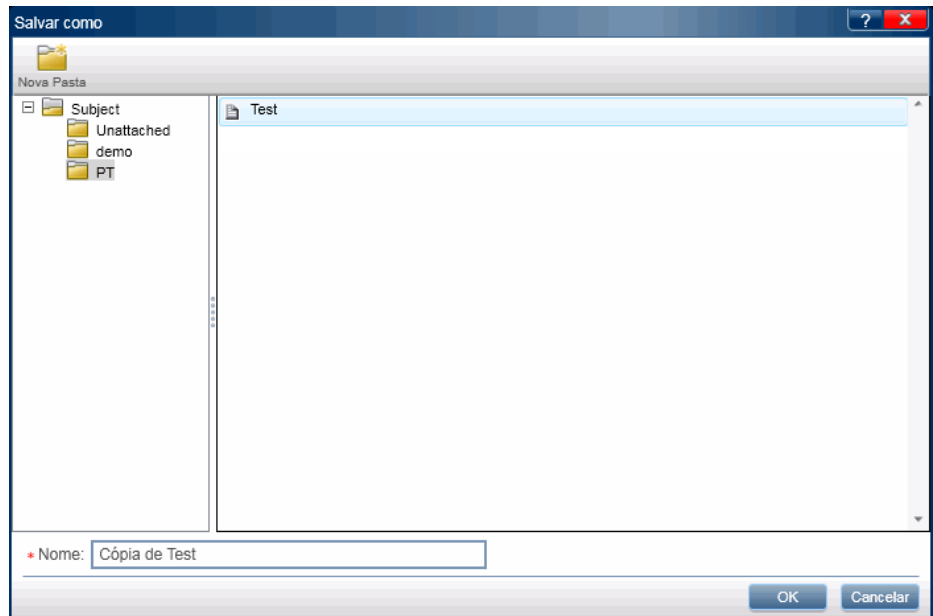
## Caixa de diálogo Salvar/Salvar como

Essa caixa de diálogo permite selecionar uma localização no ALM onde salvar o teste ou componente.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Salvar/Salvar como:


- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Salvar.



<b>Para acessar</b>	<p>Na área <b>Plano</b>, execute um dos procedimentos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Clique em <b>Salvar</b> ou pressione CTRL+S</li> <li>▶ Selecione <b>Salvar &gt; Salvar como</b></li> </ul>
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ As opções na caixa de diálogo Salvar são idênticas às opções na caixa de diálogo Salvar como.</li> <li>▶ As opções na caixa de diálogo Salvar/Salvar como são idênticas para o salvamento de testes e componentes.</li> <li>▶ A caixa de diálogo <b>Salvar</b> é aberta para testes ou componentes salvos pela primeira vez.</li> <li>▶ A caixa de diálogo <b>Salvar como</b> é aberta, permitindo renomear um teste ou componente.</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

<b>Elemento da Interface do Usuário</b>	<b>Descrição</b>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Nova Pasta (descrita na página 93), que permite adicionar uma pasta sob a pasta atualmente selecionada na lista de pastas.</p>
<lista de pastas>	<p>Localizada no lado esquerdo da caixa de diálogo. Mostra todas as pastas de testes ou componentes disponíveis no seu projeto.</p> <p><b>Observação:</b> não é possível mover itens dentro de uma pasta.</p>
<Lista Testes>/<Lista de componentes>	<p>Localizada no lado direito da caixa de diálogo. A lista de testes ou componentes na pasta selecionada na lista de pastas.</p>

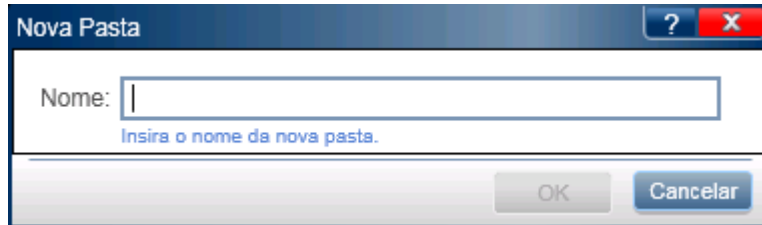
## Caixa de diálogo Nova Pasta

Essa caixa de diálogo permite criar uma nova pasta no ALM onde salvar o teste ou componente.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Nova Pasta:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Nova Pasta.



<b>Para acessar</b>	Na Caixa de diálogo Salvar/Salvar como, clique em <b>Nova Pasta</b> .
<b>Consulte também</b>	"Caixa de diálogo Salvar/Salvar como", na página 91

Descrições dos elementos da interface do usuário são exibidas no painel quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

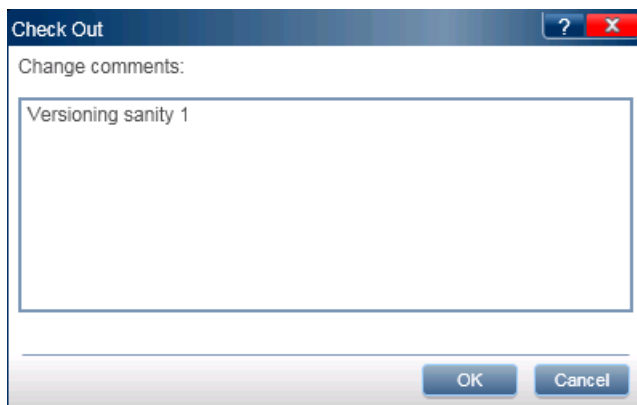
## Caixa de diálogo Fazer Check-out

Essa caixa de diálogo permite adicionar um comentário que será associado ao processo de check-out.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Fazer Check-out:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Fazer Check-out.



<b>Para acessar</b>	Na área <b>Plano</b> , selecione <b>Versões &gt; Fazer Check-out</b> .
<b>Informações importantes</b>	Apenas é possível fazer check-out da versão mais recente.
<b>Consulte também</b>	"Gerenciar testes ou componentes com controle de versão", na página 80

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

<b>Elemento da Interface do Usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>Comentários sobre as Alterações</b>	Uma área de texto para descrever o motivo do check-out.

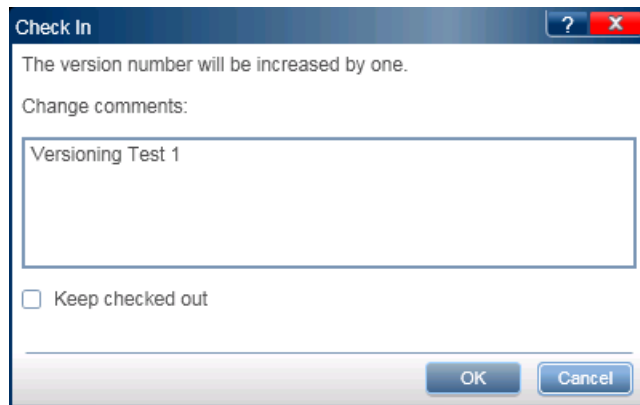
## Caixa de diálogo Fazer Check-in

Essa caixa de diálogo permite adicionar um comentário que será associado ao processo de check-in.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Fazer Check-in:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Fazer Check-in.



<b>Para acessar</b>	Na área <b>Plano</b> , selecione <b>Versões &gt; Fazer Check-in</b> .
<b>Informações importantes</b>	Após o check-in, o número da versão aumentará em 1.
<b>Consulte também</b>	"Gerenciar testes ou componentes com controle de versão", na página 80

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elemento da Interface do Usuário	Descrição
Comentários sobre as alterações	Uma área de texto para descrever a alteração.
Manter em check-out	Mantém o teste ou componente em estado de check-out. Isso é ideal para: <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Criar uma nova versão de teste. Quando essa opção for habilitada, forneça um comentário e clique em <b>OK</b>. O Sprinter cria uma nova versão do teste no ALM.</li><li>▶ Inserir comentários durante o trabalho com uma alteração.</li></ul>

## Grupo Definições (guia Teste/Componente)

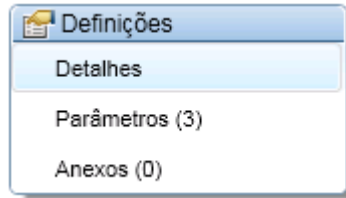
O grupo **Definições** do modo de Plano está localizado no lado esquerdo da guia **Teste** ou **Componente**, na janela principal.

Esse grupo inclui os seguintes painéis:

- ▶ "Painel Detalhes (grupo Definições do modo de Plano)", na página 97
- ▶ "Painel Parâmetros (grupo Definições do modo de Plano)", na página 99
- ▶ "Painel Anexos (grupo Definições do modo de Plano)", na página 102 (Somente para testes)
- ▶ "Painel Fotografia (grupo Definições do modo de Plano)", na página 104 (Somente para componentes)



Os nós **Parâmetros** e **Anexos** (somente para testes do ALM) indicam entre parênteses o número de itens incluídos para o teste ou componente selecionado.



### **Painel Detalhes (grupo Definições do modo de Plano)**

Esse painel mostra os detalhes do teste ou componente.

Tarefas que você pode realizar com o painel Configurações Gerais:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra o painel Detalhes de um teste.

#### Detalhes

Nome: Test

Localização: SubjectPT


Designer: admin

Data de criação: 5/16/2012

Status: Design

Descrição:

Comentários:



<b>Para acessar</b>	Faça o seguinte: <b>1</b> Na área <b>Plano</b> , selecione um teste ou componente na lista <b>Testes e Componentes</b> . <b>2</b> Clique na guia <b>Teste</b> ou <b>Componente</b> , localizada no painel direito. <b>3</b> Selecione o nó <b>Definições &gt; Detalhes</b> .
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ O painel Detalhes de testes possui um campo <b>Designer</b> somente leitura. O painel Detalhes de testes possui um campo <b>Criado por</b> somente leitura.</li><li>▶ Se o seu teste do ALM tiver campos definidos pelo usuário, eles serão exibidos e poderão ser editados no painel Detalhes.</li><li>▶ Você pode salvar testes e componentes do ALM apenas depois de inserir informações em campos definidos pelo usuário que são obrigatórios (marcados com um asterisco), caso esses campos tenham sido definidos para o projeto.</li></ul>

Descrições dos elementos da interface do usuário estão disponíveis no painel quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

## Painel Parâmetros (grupo Definições do modo de Plano)

Esse painel permite criar parâmetros e editar seus detalhes. Ele mostra os parâmetros existentes e permite que você edite seus valores.

Tarefas que você pode realizar com o painel Parâmetros:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra o painel Parâmetros para testes.



### Parâmetros

É Usa...	Nome	Valor Padrão	Descrição
	Parâmetro 1		
	Parâmetro 2	JohnDoe	Default user name
	Parâmetro 3		

A imagem a seguir mostra o painel Parâmetros para componentes.



### Parâmetros de Entrada






É Usa...	Nome	Valor Padrão	Está Criptogra...	Descrição
	InParameter1		<input type="checkbox"/>	

### Parâmetros de Saída

É Usa...	Nome	Descrição
	OutParameter1	

<b>Para acessar</b>	<p>Faça o seguinte:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Na área <b>Plano</b>, selecione um teste ou componente na lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li><b>2</b> Clique na guia <b>Teste</b> ou <b>Componente</b>, localizada no painel direito</li> <li><b>3</b> Selecione o nó <b>Definições &gt; Parâmetros</b>.</li> </ol>
<b>Informações importantes</b>	No caso de testes, apenas existe suporte para parâmetros de entrada. Para componentes, existe suporte para parâmetros de entrada e saída.

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p>Adiciona um novo parâmetro de entrada ou saída (somente para componentes). O menu suspenso fornece estas opções:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Novo Parâmetro de Entrada</b> (padrão)</li> <li>▶ <b>Novo Parâmetro de Saída</b></li> </ul>
	<p>Exclui os parâmetros selecionados da lista.</p>
	<p>Move o parâmetro selecionado para cima na lista.</p>
	<p>Move o parâmetro selecionado para baixo na lista.</p>
	<p>Permite filtrar a lista de parâmetros de acordo com uma cadeia de texto.</p> <p><b>Observação:</b> Você pode usar texto sem formatação com o caractere curing, *.</p>
<p><b>É Usado</b></p>	<p>Indica se o parâmetro é usado pelo teste ou componente.</p>
<p><b>Nome</b></p>	<p>O nome do parâmetro.</p>
<p><b>Valor Padrão</b></p>	<p>O valor padrão do parâmetro.</p> <p><b>Somente disponível para:</b> parâmetros de entrada</p>
<p><b>Está Criptografado</b></p>	<p>Indica se o parâmetro deve ou não ser criptografado. Essa opção ficará automaticamente selecionada se o parâmetro já estiver criptografado no ALM.</p> <p><b>Somente disponível para:</b> parâmetros de entrada definidos para componentes</p>
<p><b>Descrição</b></p>	<p>Uma descrição do parâmetro e de sua finalidade.</p>

## Painel Anexos (grupo Definições do modo de Plano)

Esse painel exibe e permite gerenciar os anexos que são usados no seu teste. Esse painel não está disponível para componentes.



Tarefas que você pode realizar com o painel Anexos:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra o painel Anexos.






### Anexos

Nome	Descrição
 NTUSER.DAT.LOG.txt	
 transfert_données1.txt	

<b>Para acessar</b>	Faça o seguinte: <b>1</b> Na área <b>Plano</b> , selecione um teste na lista <b>Testes e Componentes</b> . <b>2</b> Clique na guia <b>Teste</b> , localizada no painel direito. <b>3</b> Selecione o nó <b>Definições &gt; Anexos</b> .
<b>Informações importantes</b>	Esse painel só está disponível para testes.

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Adicionar Anexo</p>	<p>Adiciona um anexo à lista.</p>
 <p>Abrir Anexo</p>	<p>Abre o anexo selecionado em um aplicativo externo, correspondente ao tipo de arquivo desse anexo. <b>Observação:</b> para abrir o anexo, o aplicativo associado deve estar instalado no computador.</p>
 <p>Excluir</p>	<p>Exclui o anexo selecionado da lista.</p>
<p><b>Nome</b></p>	<p>Nome do arquivo de anexo.</p>
<p><b>Descrição</b></p>	<p>Uma descrição textual do anexo.</p>

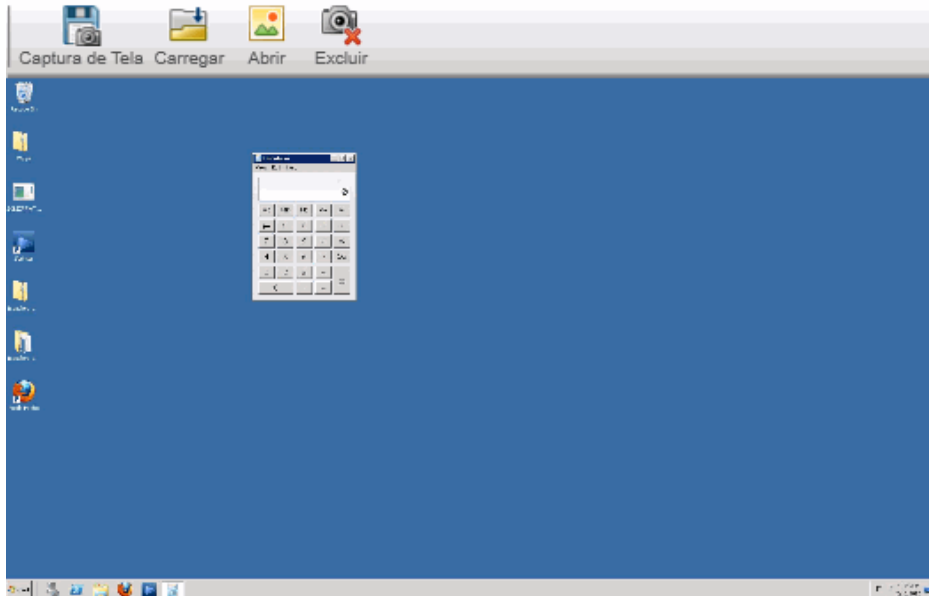
### **Painel Fotografia (grupo Definições do modo de Plano)**

Esse painel exibe e permite gerenciar capturas de tela para componentes.  
Esse painel não está disponível para testes.

Tarefas que você pode realizar com o painel Fotografia:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79





A imagem a seguir mostra o painel Fotografia.





<b>Para acessar</b>	<p>Faça o seguinte:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Na área <b>Plano</b>, selecione um componente na lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li><b>2</b> Clique na guia <b>Componente</b>, localizada no painel direito.</li> <li><b>3</b> Selecione o nó <b>Definições &gt; Fotografia</b>.</li> </ol>
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esse painel não está disponível para testes.</li> <li>➤ Esse painel permite salvar uma captura de tela por componente. Para anexar capturas de tela a etapas individuais, use o recurso <b>Captura de Tela</b>, conforme descrito em "Guia Etapas", na página 106.</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
	<p><b>Captura de Tela.</b> Abre a barra lateral <b>Capturar</b> para capturar a tela atual e anexá-la ao componente atual. Para obter detalhes, consulte Barra lateral Capturar, na página 120.</p>
	<p><b>Carregar.</b> Permite selecionar uma imagem na rede e anexá-la ao componente.</p> <p>Formatos de imagem com suporte: <b>JPG, PNG, BMP, GIF</b></p> <p><b>Observação:</b> o ALM converte a fotografia automaticamente em um arquivo <b>PNG</b> quando o componente é salvo.</p>
	<p><b>Abrir.</b> Abre a fotografia no visualizador de imagem padrão do computador.</p>
	<p><b>Excluir.</b> Exclui a captura de tela anexada do componente.</p>

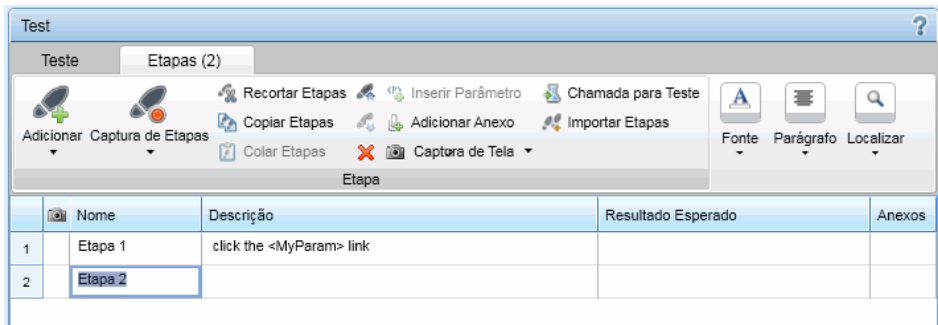
## Guia Etapas

Essa guia mostra as etapas no seu teste ou componente e permite que você edite, mova e exclua etapas. Também é possível adicionar anexos, capturas de tela e chamadas para testes externos do ALM.

Tarefas que você pode realizar com a guia Etapas:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a guia Etapas de um teste manual.



<b>Para acessar</b>	<p>Faça o seguinte:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Na área <b>Plano</b>, selecione um teste ou componente na lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li><b>2</b> Clique na guia <b>Etapas</b>.</li> </ol>
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>► É possível redimensionar a janela do Sprinter e as colunas na exibição para visualizar todas as informações.</li> <li>► Clique com o botão direito do mouse na área de cabeçalhos de coluna para selecionar as colunas que você deseja exibir.</li> <li>► Parâmetros em etapas são representados por &lt;&lt;&lt;<b>nome do parâmetro</b>&gt;&gt;&gt;. Se um parâmetro tiver sido excluído da lista Parâmetros, ele será exibido como &lt;nome do parâmetro&gt;.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	"Barra lateral Capturar", na página 120

A guia Etapas contém uma faixa de opções e uma representação em grade das etapas.

A faixa de opções contém as seguintes seções:






## Guia Etapas - Faixa de Opções






A Faixa de Opções contém as seguintes seções:



- Seção Etapa
- Seção Fonte
- Seção Parágrafo
- Seção Localizar

### Seção Etapa

A seção **Etapa** da faixa de opções permite gerenciar as etapas do teste ou componente. A tabela a seguir descreve os elementos da interface do usuário:

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Adicionar</p>	<p>Adiciona uma nova etapa à grade de etapas.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Após a Etapa Atual</b> (Padrão) (ALT+N)</li> <li>➤ <b>Antes da Etapa Atual</b> (SHIFT+ALT+N)</li> <li>➤ <b>Depois de Todas as Etapas</b> (CTRL+ALT+N)</li> </ul>
 <p>Captura de Etapas</p>	<p>Inicia uma sessão de <b>Captura de Etapas</b>, na qual você navega pelo aplicativo e realiza ações de usuário como faria em uma sessão de execução comum. O Sprinter captura cada ação de usuário, converte essa ação em uma etapa e a adiciona após a etapa selecionada na grade de etapas.</p> <p>Para obter detalhes sobre a funcionalidade disponível com uma sessão de <b>Captura de Etapas</b>, consulte "Barra lateral Etapas Capturadas", na página 122.</p>
 Recortar Etapas  Copiar Etapas  Colar Etapas	<p><b>Recortar/Copiar/Colar Etapas.</b> Permite usar opções de recorte, cópia e colagem em etapas individuais ou em várias etapas.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Mover Etapa para Cima/Baixo.</b> Move a etapa selecionada para cima ou para baixo na grade de etapas.</p>
	<p><b>Excluir Etapas.</b> Exclui as etapas selecionadas.</p>
	<p><b>Inserir Parâmetro.</b> Abre a Caixa de diálogo Inserir Parâmetro (descrita na página 113), que permite inserir um parâmetro na localização do cursor dos campos <b>Descrição</b> ou <b>Resultado Esperado</b>.</p>
	<p><b>Adicionar Anexo.</b> Adiciona um arquivo do sistema de arquivos como um anexo à etapa selecionada (somente para testes).</p>
	<p><b>Captura de Tela.</b> Permite adicionar uma captura de tela à etapa selecionada (ALT+C).</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Fazer Captura de Tela.</b> Abre a barra lateral Capturar, permitindo que você faça uma captura de tela da área de trabalho e a anexe à etapa selecionada. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Capturar", na página 120.</li> <li>▶ <b>Excluir Captura de Tela.</b> Remove a captura de tela anexada da etapa selecionada.</li> </ul>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Chamada para Teste.</b> Abre a Caixa de diálogo Chamada para Teste (descrita na página 116), que permite inserir uma chamada para um teste externo do ALM como uma etapa no seu teste. Quando o teste é executado, as etapas do texto externo são exibidas na barra lateral Etapas.</p> <p><b>Observação:</b> Apenas é possível inserir chamadas para testes manuais.</p>
	<p><b>Importar Etapas.</b> Permite importar etapas de um arquivo CSV ou do Excel.</p> <p>O arquivo importado deve estar em conformidade com as seguintes diretrizes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ A tabela deve estar localizada na primeira planilha da pasta de trabalho.</li> <li>▶ As etapas devem ser declaradas em uma estrutura de tabela, com cabeçalhos na parte superior e os dados das etapas abaixo deles.</li> <li>▶ Os cabeçalhos da tabela devem corresponder às colunas no painel Etapas. Para arquivos CSV, verifique se a linha de cabeçalho está separada da linha de dados com um caractere definido como separador comum na localidade do computador.</li> <li>▶ As colunas padrão (<b>Nome, Descrição, Resultado Esperado</b>) podem ter um título em inglês ou no idioma local.</li> <li>▶ Nomes de colunas definidas pelo usuário devem ser idênticos ao rótulo do campo na Personalização do ALM.</li> </ul>

### Seção Fonte

A seção **Fonte** da faixa de opções permite formatar o texto em campos com o uso de recursos Rich Text, como **Descrição** e **Resultado Esperado**, ou campos definidos pelo usuário do tipo **Memorando**. Inclui os seguintes controles padrão:

- ▶ Selecionar uma fonte
- ▶ Definir o tamanho da fonte
- ▶ Aumentar/Diminuir Tamanho da Fonte
- ▶ Definir a cor de realce do texto
- ▶ Definir a cor do texto
- ▶ Definir a decoração do texto: Negrito/Itálico/Sublinhado
- ▶ Remover formatação do texto


### Seção Parágrafo

A seção **Parágrafo** da faixa de opções permite definir propriedades de parágrafos para o texto nos campos **Descrição** e **Resultados Esperados**. Inclui os seguintes controles padrão:

- ▶ Criar Entradas com Marcadores
- ▶ Criar Entradas Numeradas
- ▶ Recuo à Direita/Esquerda
- ▶ Alinha Texto à Esquerda/no Centro/à Direita/Justificar



## Seção Localizar

A seção **Localizar** da faixa de opções permite pesquisar o texto associado às etapas. A tabela a seguir descreve os elementos da interface do usuário:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<Pesquisa de Texto>	O texto a ser localizado na pesquisa das etapas. Você pode procurar texto nos campos <b>Nome</b> , <b>Descrição</b> ou <b>Descrição</b> ; ou em qualquer campo definido pelo usuário.
	Pesquisar para Cima/Baixo. Permite escolher a direção da pesquisa
<b>Coincidir palavra inteira</b>	Instrui o mecanismo de pesquisa a localizar uma palavra inteira.

## Guia Etapas - Grade de Etapas

A grade Etapas mostra o teste ou componente em uma representação em grade. A tabela a seguir descreve os elementos da interface do usuário (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<b>Captura de Tela.</b> Indica se uma captura de tela está anexada à etapa selecionada. O ícone de Captura de Tela  indica se uma captura de tela existe.
<b>Nome</b>	O nome da etapa. <b>Valor padrão (para novas etapas):</b> Etapa <NÚMERO>
<b>Descrição</b>	Uma descrição textual da etapa. <b>Dica:</b> Esse campo oferece suporte para Rich Text.
<b>Resultado Esperado</b>	O resultado esperado da etapa. <b>Dica:</b> Esse campo oferece suporte para Rich Text.

Elementos da interface do usuário	Descrição
<campos definidos pelo usuário>	(Opcional) Se o seu projeto do ALM tiver campos definidos pelo usuário, eles serão exibidos na grade de etapas de acordo com seus nomes lógicos. Um asterisco vermelho no cabeçalho de um campo definido pelo usuário indica que esse campo é obrigatório - você precisa fornecer um valor.
<b>Anexos</b>	A lista de arquivos anexados à etapa (somente para testes).
<b>&lt;Opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse)&gt; - coluna Etapas</b>	<p>As opções a seguir estão disponíveis quando você clica com o botão direito do mouse na coluna de número da Etapa na grade de Etapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recortar Etapas (CTRL + X)</li> <li>➤ Copiar Etapas (CTRL + C)</li> <li>➤ Colar Etapas (CTRL + V)</li> <li>➤ Adicionar Etapa antes da Etapa Atual (SHIFT + ALT + N)</li> <li>➤ Adicionar Etapa após a Etapa Atual (ALT + N)</li> <li>➤ Excluir Etapa (CTRL + DEL)</li> </ul>
<b>&lt;Opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse)&gt; - colunas de texto editáveis</b>	<p>As opções a seguir estão disponíveis quando você clica com o botão direito do mouse em um texto editável na grade de etapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Recortar</b></li> <li>➤ <b>Copiar</b></li> <li>➤ <b>Colar</b></li> </ul>



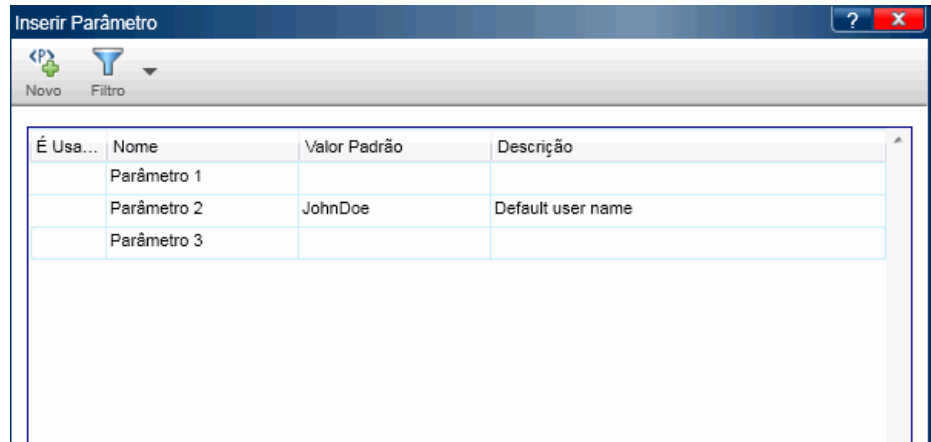
### Caixa de diálogo Inserir Parâmetro

Essa caixa de diálogo permite selecionar um parâmetro em uma lista para inseri-lo e usá-lo em uma etapa. Você também pode adicionar um novo parâmetro à lista.

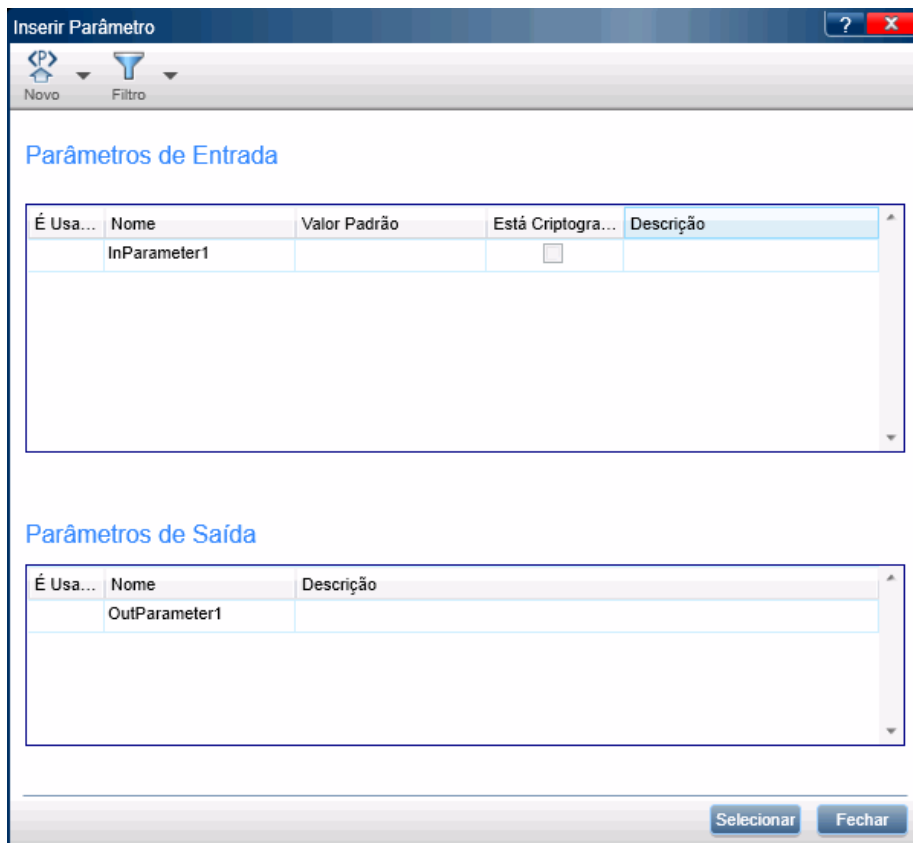
Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Inserir Parâmetro:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Inserir Parâmetro para testes.



A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Inserir Parâmetro para testes.



<b>Para acessar</b>	<p>Faça o seguinte:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Na tabela de Etapas, clique na coluna <b>Descrição</b> ou <b>Resultado Esperado</b> de uma etapa.</li> <li><b>2</b> Clique em <b>Inserir Parâmetro</b>.</li> </ol>
<b>Informações importantes</b>	No caso de testes, apenas existe suporte para parâmetros de entrada. Para componentes, existe suporte para parâmetros de entrada e saída.
<b>Consulte também</b>	"Caixa de diálogo Novo Parâmetro", na página 115

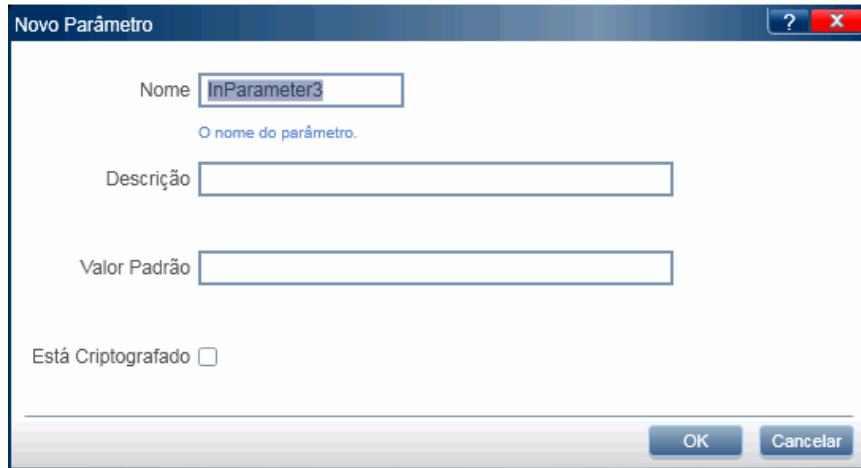
### Caixa de diálogo Novo Parâmetro

Essa caixa de diálogo permite definir um novo parâmetro a ser adicionado à lista de parâmetros disponíveis.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Novo Parâmetro:

- ▶ "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Novo Parâmetro.



<b>Para acessar</b>	Na <b>Caixa de diálogo Inserir Parâmetro</b> , clique em <b>Novo</b> .
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ A opção <b>Está Criptografado</b> só está disponível para componentes de negócios de entrada. Quando ela está marcada, o campo <b>Valor Padrão</b> mostra um valor criptografado e não é editável.</li> <li>▶ Você também pode adicionar parâmetros diretamente à Painele Parâmetros (grupo Definições do modo de Plano) (descrita na página 99).</li> </ul>

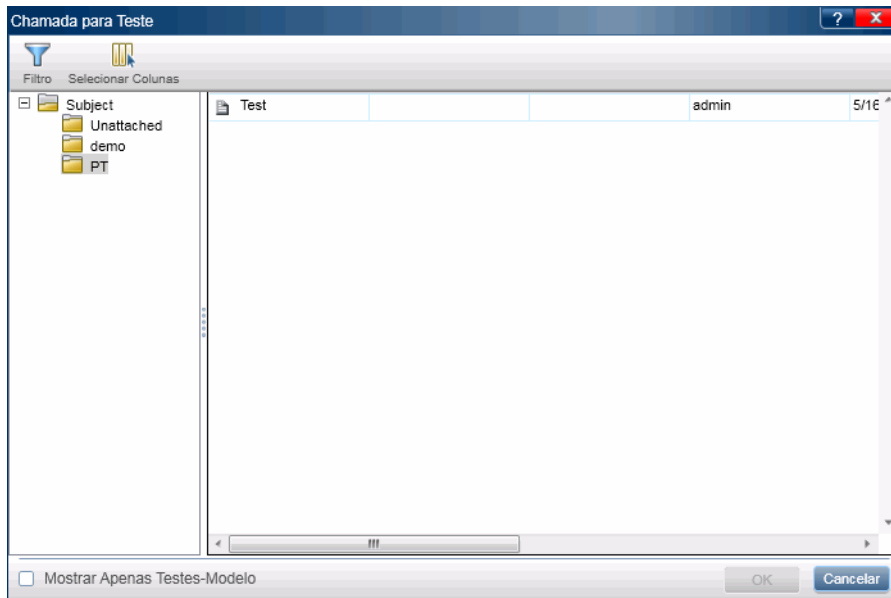
### Caixa de diálogo Chamada para Teste

Essa caixa de diálogo permite inserir uma chamada para um teste externo do ALM como uma etapa no seu teste. Quando as etapas são executadas, as etapas do texto externo são exibidas na barra lateral Etapas. Esse recurso não tem suporte para componentes.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Chamada para Teste:



- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Chamada para Teste.



<b>Para acessar</b>	Na Guia Etapas, clique no botão <b>Chamada para Teste</b> .
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>► Apenas é possível inserir chamadas para testes manuais.</li><li>► A opção Chamada para Teste não tem suporte para componentes.</li></ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p>Abre a caixa de diálogo Filtro do ALM, que permite filtrar os testes com base em critérios específicos. Para obter detalhes sobre como filtrar testes e componentes, clique em <b>Ajuda</b>, na caixa de diálogo Filtro de Instâncias de Teste.</p>
	<p>Abre a caixa de diálogo Selecionar Colunas do ALM, que permite selecionar as colunas para exibição na caixa de diálogo. Para obter detalhes sobre como selecionar colunas, clique em <b>Ajuda</b>, na caixa de diálogo Selecionar Colunas.</p>
<p>&lt;lista de pastas&gt;</p>	<p>Localizada no lado esquerdo da caixa de diálogo. Mostra todas as pastas de testes disponíveis no seu projeto.</p> <p><b>Observação:</b> não é possível mover itens dentro de uma pasta.</p>
<p>&lt;Lista Testes&gt;</p>	<p>Localizada no lado direito da caixa de diálogo. A lista de testes na pasta selecionada na lista de pastas. Selecione o teste que você deseja chamar.</p>
<p><b>Mostrar apenas testes-modelo</b></p>	<p>Filtra a lista de testes de forma a exibir apenas testes-modelo.</p> <p><b>Estado padrão:</b> Selecionado</p>

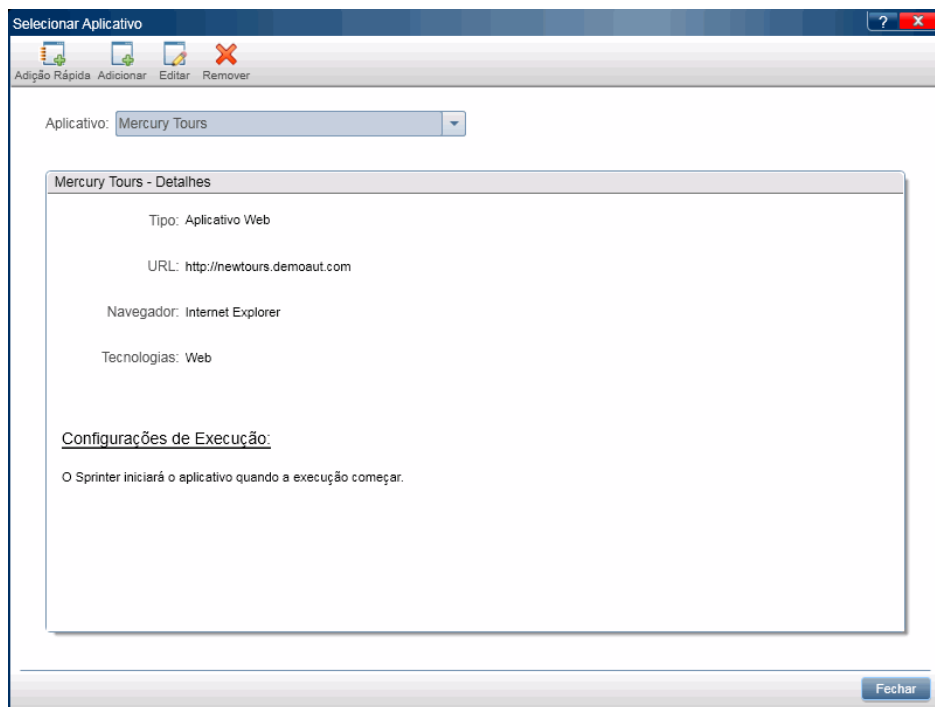
### Caixa de diálogo Selecionar Aplicativo

Essa caixa de diálogo permite definir ou selecionar o aplicativo que o seu teste irá utilizar. Também é possível adicionar, editar ou excluir aplicativos existentes.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Selecionar Aplicativo:





- "Como criar um teste ou componente", na página 79

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Selecionar Aplicativo quando há aplicativos previamente definidos.



<b>Para acessar</b>	<p>Faça o seguinte:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Entre no modo de <b>Plano</b>.</li> <li><b>2</b> Abra ou crie um novo teste ou componente de negócios.</li> <li><b>3</b> Selecione a guia <b>Etapas</b>.</li> <li><b>4</b> Expanda o botão <b>Captura de Etapas</b> e escolha <b>Selecionar Aplicativo</b> na lista suspensa.</li> </ol>
<b>Informações importantes</b>	<p>Para obter detalhes sobre como o Sprinter faz a manutenção da lista de aplicativos, consulte "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50.</p>
<b>Consulte também</b>	<p>A funcionalidade dessa caixa de diálogo é semelhante à funcionalidade de gerenciamento de aplicativos durante o trabalho no modo de Execução. Para obter detalhes, consulte "Aplicativos", na página 237.</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Aplicativo de Adição Rápida (descrita na página 250), permitindo que você adicione um aplicativo à sua lista de aplicativos a partir de uma lista de aplicativos atualmente em execução.</p>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo (descrita na página 252), permitindo que você defina manualmente um novo aplicativo a ser adicionado à lista de aplicativos.</p>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo (descrita na página 252), permitindo que você edite os detalhes do aplicativo selecionado na lista de aplicativos.</p>
	<p>Remove o aplicativo selecionado da lista de aplicativos.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Aplicativo</b>	<p>A lista de aplicativos disponíveis. Use os botões <b>Adicionar</b>, <b>Adição Rápida</b>, <b>Editar</b> e <b>Remove</b> para gerenciar a lista de aplicativos.</p> <p>Para usar um aplicativo previamente definido, insira o primeiro caractere do nome e depois selecione-o na lista exibida.</p> <p>Para obter detalhes sobre como o Sprinter faz a manutenção da lista de aplicativos, consulte "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50.</p>
<b>Área de detalhes do aplicativo</b>	<p>Exibe informações sobre o aplicativo que você selecionou na lista de aplicativos. Clique no botão <b>Editar</b> para abrir a Caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo (descrita na página 252) e editar esses detalhes.</p>

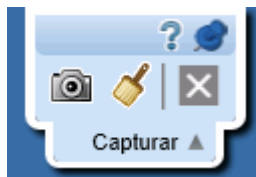
## Barra lateral Capturar

Essa barra lateral permite adicionar uma fotografia a um componente de negócios ou a uma etapa de teste ou componente.



Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Capturar**:

- "Como criar um teste ou componente", na página 79




A imagem a seguir mostra a barra lateral **Capturar**.





<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>Para adicionar a fotografia de um componente:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Na área <b>Plano</b>, selecione um componente na lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li><b>2</b> No painel direito, selecione a guia <b>Componente</b> e clique no nó <b>Fotografia</b>.</li> <li><b>3</b> Clique no botão <b>Captura de Tela</b>.</li> </ol> <p><b>Para adicionar a fotografia de uma etapa:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Na área <b>Plano</b>, selecione uma entrada na lista <b>Testes e Componentes</b>.</li> <li><b>2</b> No painel direito, selecione a guia <b>Etapas</b>.</li> <li><b>3</b> Clique no botão <b>Captura de Tela</b>.</li> </ol>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Para fechar a barra lateral, clique no botão <b>Cancelar</b> .</li> <li>▶ Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha .</li> <li>▶ Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

<p><b>Elementos da interface do usuário</b></p>	<p><b>Descrição</b></p>
	<p><b>Capturar.</b> Captura a tela atual e fecha a barra lateral.</p>
	<p><b>Anotar Captura de Tela.</b> Captura uma fotografia da tela e a abre no espaço de trabalho de anotações. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209.</p>
	<p><b>Cancelar.</b> Encerra a sessão de captura sem fazer uma captura de tela.</p>

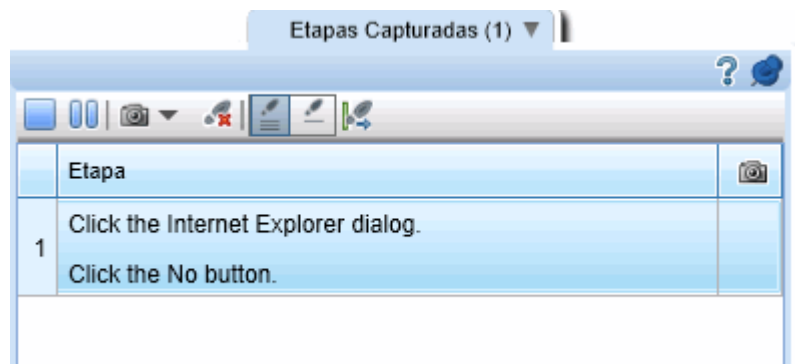
## Barra lateral Etapas Capturadas



Essa barra lateral mostra as etapas resultantes de ações de usuário que são realizadas durante a sua sessão de Captura de Etapas.

Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Etapas Capturadas**:








- ▶ "Como criar um teste ou componente", na página 79


A imagem a seguir mostra a barra lateral **Etapas Capturadas**.



<b>Para acessar</b>	<p>No modo de Plano, clique no botão <b>Captura de Etapas</b> da guia Etapas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Para fechar a barra lateral, clique no botão <b>Encerrar Sessão de Captura de Etapas</b> .</li><li>▶ Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha .</li><li>▶ Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</li></ul>
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ As etapas nessa barra lateral são exibidas no modo somente leitura. Para editar etapas, primeiro encerre a sessão de Captura de Etapas e depois as edite na Guia Etapas.</li><li>▶ Por padrão, várias ações de usuário são adicionadas a uma única etapa, até que você instrua a ferramenta Captura de Etapas a iniciar uma nova etapa. Para criar uma nova etapa automaticamente para cada ação realizada, clique no botão <b>Única Ação do Usuário por Etapa</b> descrito a seguir.</li></ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<b>Encerrar Sessão de Captura de Etapas.</b> Encerra a sessão de Captura de Etapas e adiciona as etapas capturadas à grade de Etapas.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Pausar Captura.</b> Pausa temporariamente a captura de ações de usuário.</li> <li>▶ <b>Retomar Captura.</b> Retoma a captura de ações de usuário.</li> </ul>
	<p>Ferramentas para gerenciar as capturas de tela:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Captura de Tela.</b> Faz uma captura da tela e a anexa à etapa selecionada na barra lateral.</li> <li>▶ <b>Captura de Tela Anotada.</b> Abre a barra lateral Ferramentas de Anotação. A captura da tela anexada será anexada à etapa selecionada na barra lateral. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209.</li> <li>▶ <b>Excluir Captura de Tela.</b> Exclui a captura de tela da etapa selecionada.</li> </ul>
	<b>Excluir Etapa.</b> Exclui a etapa selecionada da grade de Etapas.
	<b>Várias Ações do Usuário por Etapa.</b> Instrui o Sprinter a adicionar todas as ações de usuário à última etapa.
	<b>Única Ação do Usuário por Etapa.</b> Cria uma nova etapa para cada ação de usuário.
	<p><b>Iniciar uma Nova Etapa.</b> Cria uma nova etapa à qual o Sprinter adicionará todas as ações de usuário futuras.</p> <p><b>Observação:</b> esse botão só é relevante quando a opção <b>Várias Ações do Usuário por Etapa</b> está habilitada.</p>


Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Área Exibição de Etapas</b>	<p>Uma representação em grade das etapas, mostrando o seguinte:</p> <p><b>Número da etapa.</b> O número sequencial da etapa.</p> <p><b>Etapa.</b> Uma descrição textual da ação de usuário realizada. Quando a sessão de Captura de Etapas é encerrada, esse texto é adicionado por padrão à área de descrição da etapa. Como alternativa, você pode configurar esse texto de forma que ele seja adicionado ao campo <b>Nome</b> da Etapa. Para obter detalhes, consulte "Painel Configurações do Plano (caixa de diálogo Configurações)", na página 69.</p> <p><b>Capturar.</b> Um ícone  indicando que existe uma captura de tela associada à etapa. Se nenhum ícone estiver presente, significa que a etapa não tem uma captura de tela.</p>

# 4

---

## Executando testes

---

Neste guia, as descrições de recursos que apenas estão disponíveis no Power Mode são identificadas pelo ícone Power Mode  .

---

Este capítulo inclui:

### Conceitos

- ▶ Testes com etapas, na página 126
- ▶ Testes investigativos, na página 127
- ▶ Power Mode - Visão geral, na página 127

### Tarefas

- ▶ Como executar um teste manual no Sprinter, na página 128
- ▶ Como executar um teste investigativo no Sprinter, na página 139

### Referência

- ▶ Área Configuração da Execução, na página 141
- ▶ Grupo Definições de Configuração da Execução, na página 154
- ▶ Barra lateral Controle de Execuções, na página 160
- ▶ Barra lateral Etapas, na página 167
- ▶ Caixa de diálogo Gerar Teste, na página 181
- ▶ Executando testes no Power Mode, na página 182

**Soluções de problemas e limitações - Executando testes**, na página 184

---

---

## Conceitos

---

---

### Testes com etapas

O Sprinter permite a execução de etapas em um teste do ALM.

Quando o teste é executado, essas etapas são exibidas na barra lateral **Etapas**. Na barra lateral **Etapas**, é possível:

- ▶ Navegar por etapas
- ▶ Marcar o status das etapas
- ▶ Modificar os resultados reais das etapas
- ▶ Adicionar anexos a etapas
- ▶ Adicionar capturas de tela aos resultados reais das etapas
- ▶ Editar detalhes das etapas
- ▶ Enviar defeitos para o ALM
- ▶ Pesquisar nas etapas
- ▶ Visualizar os parâmetros nas etapas (somente para Business Process Testing)

A barra lateral **Etapas** também fornece o modo de **Legendas**, que exibe as descrições das etapas e permite que estas sejam percorridas e marcadas em uma legenda de uma linha, proporcionando ao mesmo tempo um estado de tela mais real para o aplicativo.

Terminada a execução, o Sprinter salva as alterações nos resultados de execução. Se você tiver efetuado alterações nos detalhes das etapas, o Sprinter solicitará que essas alterações sejam salvas no módulo **Plano de Testes** do ALM.

Se o seu teste estiver em estado de check-in, o Sprinter o colocará automaticamente em estado de check-out, repetindo o processo de check-in em seguida. Se esse teste estiver em estado de check-out para outro usuário, o Sprinter avisará que as suas alterações não podem ser salvas.

## Testes investigativos

Com o Power Mode habilitado, você pode navegar pelo seu aplicativo sem a necessidade de seguir etapas predefinidas. Durante essa navegação, o Sprinter captura cada ação de usuário realizada.

Em seguida, você pode exportar essas ações de usuário para um novo teste manual ou para um arquivo do Excel. Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste investigativo no Sprinter", na página 139.

## Power Mode - Visão geral

Quando um teste do Sprinter é executado no Power Mode, o Sprinter é capaz de detectar a exibição do seu aplicativo e identificar seus objetos. Essa capacidade é a porta de entrada para a funcionalidade avançada do Sprinter, que inclui introdução de dados, gravação e reprodução de macros e o trabalho com o recurso de espelhamento (replicação das ações do usuário em vários computadores).

Quando o Power Mode está ativado, o Sprinter mantém um registro de todas as suas ações de usuário, que você pode visualizar como uma lista ou no Esboço Sequencial, ao final da sua execução. Também existe a opção de incluir a lista de etapas ou ações de usuário em qualquer defeito que for enviado, para que o Sprinter possa criar automaticamente um cenário de defeito para você.

Ao final da execução, você pode exportar para uma planilha do Excel a lista de ações de usuário, modificá-las para uso como etapas e depois importá-las para um teste no ALM.

Após uma execução de teste, você pode usar as etapas do teste como um modelo e gerar um teste automaticamente. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Gerar Teste", na página 181.

Os verificadores integrados do Sprinter permitem examinar o aplicativo em busca de erros de ortografia, erros de Padrões da Web, links desfeitos ou erros de adaptação linguística.

O Power Mode permite tirar proveito desses recursos avançados de verificação. Para usar o Power Mode, clique no botão Power Mode na Janela principal e configure cada nó no Grupo Power Mode.

Para obter mais detalhes, consulte "Power Mode", na página 235 e "Executando testes no Power Mode", na página 182.

---

---

## Tarefas

---

---

### Como executar um teste manual no Sprinter

As etapas a seguir descrevem como executar um teste manual no Sprinter.



As seções marcadas com o ícone do Power Mode apenas são relevantes quando o Power Mode está ativo.

- "Pré-requisitos", na página 128
- "Abrir um teste", na página 129
- "Configurar suas definições de teste", na página 130
- "Configurar Power Mode", na página 130
- "Iniciar a execução e desempenhar as ações de usuário no seu teste", na página 131
- "Detectar e enviar defeitos", na página 131
- "Usar os recursos de introdução de dados e macros no seu teste", na página 132
- "Usar o espelhamento com o seu teste", na página 132
- "Parar a execução e visualizar e analisar os resultados de execução", na página 133

#### **Pré-requisitos**

Verifique se você possui as permissões de usuário necessárias e conecte-se ao ALM conforme descrito em "Como começar a trabalhar com o Sprinter", na página 53.



## Abrir um teste

É possível abrir um teste de uma das seguintes maneiras:

### ► Abra um teste do ALM a partir do Sprinter.



Clique no botão **Abrir**, localizado na área **Configuração da Execução**.

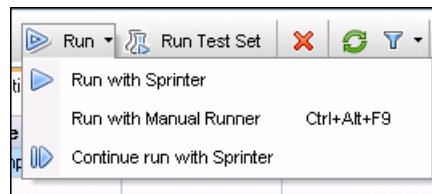
Se você já estiver conectado ao ALM, a caixa de diálogo **Abrir** será exibida, possibilitando a seleção dos testes do ALM que você deseja abrir.

Se você não estiver conectado ao ALM, a caixa de diálogo **Conexão com o ALM** será aberta primeiro, possibilitando a conexão inicial com o ALM, seguida da caixa de diálogo **Abrir**.

Para obter detalhes sobre a caixa de diálogo **Abrir**, consulte "Caixa de diálogo Abrir", na página 152.

### ► Abra um teste do ALM a partir do ALM.

- No ALM, selecione o módulo **Laboratório de Testes** e verifique se a guia **Conjuntos de Testes** está selecionada.
- Selecione a guia **Grade de Execução**.
- Selecione o(s) teste(s) ou o conjunto de testes que você deseja executar.
  - Para um conjunto de testes, clique em **Executar Conjunto de Testes** e selecione **Sprinter** na caixa de diálogo exibida.
  - Para um teste individual, ou vários testes, clique na seta para baixo ao lado do botão **Executar** e selecione **Executar com o Sprinter**. Se você estiver continuando uma execução anterior que foi feita com o Sprinter, clique em **Continuar Execução com o Sprinter**.



Depois de abrir um teste, é possível passar imediatamente para as etapas seguintes. Todas as outras etapas são opcionais, com base nas suas necessidades de verificação:

- "Iniciar a execução e desempenhar as ações de usuário no seu teste", na página 131
- "Parar a execução e visualizar e analisar os resultados de execução", na página 133

## Configurar suas definições de teste

Ao configurar definições de teste, você pode visualizar e editar os detalhes do teste, os detalhes da execução, seus parâmetros e etapas.

Para obter detalhes, consulte "Grupo Definições de Configuração da Execução", na página 154.

## Configurar Power Mode

Antes de executar um teste com o Power Mode, é necessário configurar o Power Mode para o aplicativo que está sendo testado. Decida se você precisa usar o recurso de introdução de dados, macros e outros recursos avançados fornecidos pelo Power Mode. Para obter detalhes, consulte "Executando testes no Power Mode", na página 182 e Como preparar um teste para execução no Power Mode, na página 241.

- **Configurar Espelhamento.** Use o recurso de espelhamento para replicar suas ações de usuário em vários computadores com configurações diferentes, como sistemas operacionais, navegadores e assim por diante. Se quiser executar um teste com espelhamento, é necessário configurar todos os computadores que você pretende usar para o seu teste.

Para obter detalhes, consulte "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326.

- **Verificadores.** Use verificadores para examinar se vários aspectos do seu aplicativo estão se comportando corretamente durante uma sessão de execução, como a conformidade com o W3C, links defeituosos, ortografia e adaptação linguística. As configurações dos verificadores também pode ser feita durante a sessão de execução. Porém, para exibir a barra lateral Verificadores, você precisa definir configurações para um ou mais verificadores antes do início da sessão de execução.


Para obter detalhes, consulte "Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos", na página 295.

## Iniciar a execução e desempenhar as ações de usuário no seu teste



Clique no botão **Executar**, localizado na **Janela principal** (descrita na página 61).

- ▶ Inicie seu aplicativo.

 Se você estiver executando seu teste no Power Mode e não tiver configurado o Sprinter para iniciar seu aplicativo quando a execução começar, será necessário iniciar esse aplicativo manualmente.

---

**Observação:** Para permitir que o Power Mode trabalhe com o seu aplicativo, convém que você configure o Sprinter para iniciar esse aplicativo quando a execução começar ou o inicie manualmente depois que a execução começar.

---

- ▶ Se você estiver executando um teste com etapas, poderá executar essas etapas diretamente.

Para obter detalhes, consulte:

- ▶ "Como navegar em etapas", na página 133
  - ▶ "Como marcar etapas", na página 135
  - ▶ "Como editar e adicionar resultados reais e anexos a etapas", na página 137
- ▶ Se o seu teste não tiver etapas, você poderá iniciar sua execução e realizar ações de usuário investigativas.
- Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste investigativo no Sprinter", na página 139.

## Detectar e enviar defeitos

O Sprinter permite enviar defeitos ao ALM. Você também pode manter um registro de um defeito, criar um lembrete para enviá-lo mais tarde ou incluir uma captura de tela de um defeito em um email.

Para obter detalhes, consulte "Como detectar e enviar um defeito", na página 193.

## Usar os recursos de introdução de dados e macros no seu teste

Se você estiver executando seu teste com o Power Mode, poderá inserir dados automaticamente nos formulários do aplicativo usando o recurso de introdução de dados, além de automatizar ações de usuário com o uso de macros.

Para obter detalhes, consulte:

- ▶ "Como introduzir dados no seu aplicativo", na página 267
- ▶ "Como gravar e executar macros", na página 281

## Usar o espelhamento com o seu teste

Ao executar um teste com o recurso de espelhamento, você pode ver o status de todos os computadores do teste, comparar suas exibições e detectar e resolver diferenças nessas exibições.

Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste com espelhamento", na página 329.

Para obter detalhes sobre o recurso de espelhamento, consulte "Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316.

## Usar verificadores no seu teste

Ao realizar verificações durante uma sessão de execução, você pode monitorar o progresso de cada verificador na janela Progresso da Verificação. Terminada cada verificação, é possível visualizar e trabalhar com os resultados.

Para obter detalhes, consulte:

- ▶ "Janela Progresso da Verificação", na página 307
- ▶ "Scan Results Viewer", na página 309

## Parar a execução e visualizar e analisar os resultados de execução



Clique no botão **Finalizar Execução**, na **Barra lateral Controle de Execuções** (descrita na página 160).

Agora, é possível visualizar os resultados da execução na janela principal. Para obter detalhes, consulte "Como rever os resultados da execução", na página 217.



### Como navegar em etapas

---

**Observação:** Esta tarefa faz parte de uma tarefa de nível superior. Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.

---

Você pode visualizar as etapas do seu teste na barra lateral **Etapas** ou no modo de **Legendas**.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Barra lateral Etapas (modo padrão)", na página 134
- "Modo de Legendas", na página 134

## Barra lateral Etapas (modo padrão)

A barra lateral **Etapas** exibe todas as informações de etapas e habilita toda a funcionalidade de marcar, modificar e adicionar anexos a etapas, incluindo também a abertura de defeitos.



- ▶ Clique no botão **Expandir/Recolher** para expandir ou recolher uma etapa. Você também pode clicar duas vezes no título de uma etapa para recolhê-la.
  - ▶ Por padrão, a área de **Exibição de Etapas** está definida como **Autoexpansão** e, portanto, clicar no título de uma etapa faz com que essa etapa seja expandida automaticamente. Quando a opção Autoexpansão não está selecionada, clicar duas vezes no título de uma etapa faz com que essa etapa seja expandida.
  - ▶ Quando uma execução é iniciada, a **Área de Exibição de Etapas** mostra a primeira etapa expandida. Se você alternar entre execuções, a última etapa marcada será expandida.
- ▶ Quando o status de uma etapa é definido como **Aprovada**, a **Área de Exibição de Etapas** avança automaticamente para a etapa seguinte do teste.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra lateral Etapas", na página 167.

## Modo de Legendas

O modo de Legendas exibe a descrição de cada etapa como uma legenda na tela e permite que você marque o status de cada etapa e adicione anexos a elas.



- ▶ Clique na barra lateral **Etapas** > botão **Mostrar Legendas** para ver as etapas no modo de legendas.
- ▶ Quando uma execução é iniciada, a legenda exibe a primeira etapa. Se você alternar entre execuções, a última etapa marcada será exibida.
- ▶ Quando o status de uma etapa é definido como **Aprovada**, a legenda avança automaticamente para a etapa seguinte do teste.
- ▶ É possível modificar a aparência das legendas na **Caixa de diálogo Configurações de Legendas** (descrita na página 180).

- É possível usar teclas de atalho para marcar o status de uma etapa, navegar entre etapas e realizar outras funções no modo de legendas. Para obter detalhes, consulte "Painel Configurações de Teclas de Acesso (caixa de diálogo Configurações)", na página 67.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra de ferramentas Legendas", na página 175.

## Como marcar etapas

---

**Observação:** Esta tarefa faz parte de uma tarefa de nível superior. Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.

---

É possível marcar as etapas de um teste nas seguintes localizações:

- "Ferramenta da barra lateral Etapas", na página 135
- "Barra de ferramentas Legendas", na página 136
- "Área de exibição de etapas", na página 136

### Ferramenta da barra lateral Etapas



- Selecione uma ou mais etapas no teste e clique em um dos botões de status para definir seu status.
  - Pressione CTRL e clique em várias etapas para selecioná-las.
  - Clique em uma etapa e pressione SHIFT e clique em outra etapa para selecionar um intervalo.
- Também é possível definir o status de todas as etapas até a atual usando as opções suspensas ao lado desses botões.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra lateral Etapas", na página 167.

## Barra de ferramentas Legendas



- ▶ Clique na barra lateral **Etapas** > botão **Mostrar Legendas** para ver as etapas no modo de legendas.



- ▶ Clique nos botões **Aprovar** ou **Reprovar** para marcar a etapa atual exibida como Aprovada ou Reprovada.



- ▶ Clique no botão **Status da Etapa** para selecionar um status de etapa na lista suspensa.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra de ferramentas Legendas", na página 175.

## Área de exibição de etapas



- ▶ Você pode clicar no botão **Status** (Nenhuma Execução, por padrão) no título de cada etapa da área de exibição de Etapas para definir o status da etapa em questão.
- ▶ Se mais de uma etapa for selecionada, será possível clicar no botão **Status** em qualquer uma das etapas selecionadas para definir o status de todas elas.
  - ▶ Pressione CTRL e clique para selecionar várias etapas.
  - ▶ Clique com a tecla SHIFT pressionada para selecionar um intervalo de etapas.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra lateral Etapas", na página 167.



## Como editar e adicionar resultados reais e anexos a etapas

---

**Observação:** Esta tarefa faz parte de uma tarefa de nível superior. Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.

---

Você pode editar os resultados reais de etapas, adicionar e excluir etapas e também adicionar anexos a etapas.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Editar o resultado real de uma etapa", na página 137
- "Adicionar anexos a uma etapa", na página 138
- "Editar os detalhes de uma etapa", na página 138
- "Adicionar e excluir etapas", na página 138

### Editar o resultado real de uma etapa

Você pode editar e adicionar uma captura de tela ao Resultado Real de uma etapa a partir das seguintes localizações:



- **A barra lateral Etapas.** Clique no botão **Resultado Real** para editar ou adicionar uma captura de tela aos resultados reais de uma etapa. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Resultado Real", na página 177.



- **A barra de ferramentas Legendas.** Clique no botão **Resultado Real** para editar ou adicionar uma captura de tela aos resultados reais de uma etapa. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Resultado Real", na página 177.



- **O Espaço de Trabalho de Anotações.** Na barra lateral **Ferramentas**, clique no botão **Espaço de Trabalho de Anotações**. No modo de Anotação, clique no botão **Salvar no Resultado Real** para adicionar uma captura de tela anotada do seu aplicativo aos resultados reais de uma etapa. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209.

### **Adicionar anexos a uma etapa**



Clique na barra lateral **Etapas** > botão **Anexos** para adicionar um anexo a uma etapa do seu teste.

Para obter mais detalhes, consulte "Caixa de diálogo Anexos da Execução", na página 165.

### **Editar os detalhes de uma etapa**



Clique na barra lateral **Etapas** > botão **Editar Etapa** para editar o nome, a descrição ou o resultado esperado de uma etapa no seu teste.

Para obter mais detalhes, consulte "Caixa de diálogo Editar Etapa", na página 179.

### **Adicionar e excluir etapas**




Clique na seta para baixo ao lado da barra lateral **Etapas** > botão **Editar Etapa** e selecione **Editar Etapas**, **Inserir Antes de**, **Inserir Depois de** ou **Excluir Etapa**, para editar, adicionar ou excluir etapas no seu teste.

Para obter mais detalhes, consulte "Caixa de diálogo Editar Etapa", na página 179.

## Como executar um teste investigativo no Sprinter

As etapas a seguir descrevem como executar um teste investigativo no Sprinter.

 Esta tarefa apenas é relevante para uma execução de teste no Power Mode.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- ▶ "Preparar o teste investigativo", na página 139
- ▶ "Explorar seu aplicativo", na página 139
- ▶ "Revisar e exportar as ações de usuário capturadas", na página 140

### **Preparar o teste investigativo**

- ▶ Verifique se você possui as permissões de usuário necessárias e conecte-se ao ALM conforme descrito em "Como começar a trabalhar com o Sprinter", na página 53.
- ▶ Abra um teste no Sprinter, conforme descrito na etapa Abrir um teste de "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.
- ▶ Ative o Power Mode e selecione um aplicativo para o seu teste, conforme descrito na etapa Configurar Power Mode de "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.

### **Explorar seu aplicativo**

Inicie a sessão de execução e realize qualquer ação de usuário no aplicativo. O Sprinter captura todas as ações de usuário realizadas. Você pode gerenciar a captura de ações de usuário e visualizar o status da sua execução investigativa na Barra lateral Controle de Execuções.

Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Controle de Execuções", na página 160.

## Revisar e exportar as ações de usuário capturadas

Ao final da sessão de execução, revise as ações de usuário capturadas no painel Ações do Usuário do Grupo Resultados. Para obter detalhes sobre a interface do usuário, consulte "Painel Ações de Usuário/caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário", na página 227.

Nesse painel, é possível exportar as ações de usuário capturadas para:

- ▶ **um novo teste manual com etapas.** No novo teste, cada ação de usuário é convertida em uma etapa manual. Antes de salvar o novo teste no ALM, você pode editar seus detalhes, suas etapas e qualquer informação definida pelo usuário exigida pelo projeto do ALM. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Gerar Teste", na página 181.
- ▶ **um arquivo CSV ou do Excel.** Esse arquivo contém todas as ações de usuário que você realizou durante a sessão de execução. É possível editar o conteúdo do arquivo e depois importá-lo para um teste ou componente existente.

---

---

## Referência

---

---

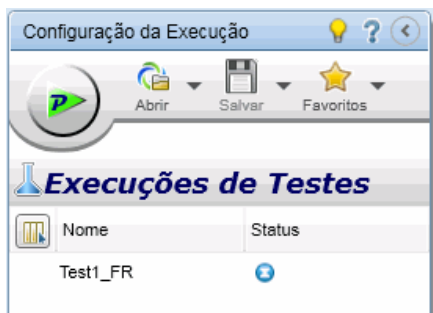
### Área Configuração da Execução

Essa área permite abrir testes e selecionar quais incluir em uma execução. É possível definir detalhes de testes e visualizar seus resultados anteriores. Também é possível configurar o Power Mode para uma execução.

Tarefas que você pode realizar com a área **Configuração da Execução**:



- "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128
- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241
- "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326
- "Como rever os resultados da execução", na página 217




A imagem a seguir mostra a área Configuração da Execução.





<p><b>Para acessar</b></p>	<p>Entre no modo de <b>Execução</b>. A área <b>Configuração da Execução</b> está localizada no painel esquerdo.</p>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ A lista <b>Execuções de Testes</b> contém a lista de todos os testes que podem ser incluídos na próxima execução. Nenhuma das alterações efetuadas na lista <b>Execuções de Testes</b> afeta o ALM ou o módulo Laboratório de Testes do ALM.</li> <li>▶ Os testes na lista <b>Execuções de Testes</b> correspondem a <b>instâncias</b> de uma <b>configuração</b> no ALM. Essas instâncias são designadas como <b>testes</b> no produto e neste guia.</li> </ul>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Pontos a memorizar ao trabalhar com a lista Execuções de Testes", na página 148</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):








Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Executar / Executar no Power Mode.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Executa todos os testes <b>ativados</b> na lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> <li>▶ Para obter detalhes sobre como ativar e desativar testes, consulte a descrição das <b>opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse)</b> para a lista <b>Execuções de Testes</b>, a seguir.</li> </ul>
	<p>Adiciona um teste à lista <b>Execuções de Testes</b>.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Abrir Teste do HP ALM.</b> (Padrão) Abre a <b>Caixa de diálogo Abrir</b>. Os testes selecionados são adicionados à lista <b>Execuções de Testes</b>. Se você não estiver conectado ao ALM, a <b>ALM Caixa de diálogo Conexão com o</b> será aberta, possibilitando a conexão inicial com o ALM. Se você tiver testes na lista <b>Execuções de Testes</b>, a opção <b>Abrir</b> removerá os testes atuais da lista e os substituirá pela sua seleção. Se houver testes não salvos, será solicitado que você os salve.</li> <li>▶ <b>Acrescentar Teste do HP ALM.</b> Abre a <b>Caixa de diálogo Abrir</b>. Os testes selecionados são acrescentados à lista <b>Execuções de Testes</b>. Se você não estiver conectado ao ALM, a <b>ALM Caixa de diálogo Conexão com o</b> será aberta, possibilitando a conexão inicial com o ALM. A opção <b>Acrescentar</b> adiciona sua seleção ao final da lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> </ul>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p>Salva os testes selecionados na lista <b>Execuções de Testes</b>.</p> <p><b>Tecla de atalho:</b> Ctrl+S</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Salvar.</b> Salva as definições de execução para os testes selecionados.</li> <li>▶ <b>Salvar Tudo.</b> Salva as definições de execução para todos os testes na lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> </ul> <p><b>Observação:</b> Os testes do ALM são automaticamente salvos no ALM no decorrer da execução. Se você perder a conexão com o ALM durante uma execução, seu teste exibirá um asterisco ao lado do nome, indicando que ele possui alterações que ainda não foram salvas. Primeiro reconecte-se ao ALM na <b>ALM Caixa de diálogo Conexão com o</b> e depois clique no botão <b>Salvar</b> para salvar manualmente os resultados da execução no ALM.</p>
	<p>Permite salvar a lista de testes atual como um favorito e carregar uma lista de testes salvos na lista <b>Execuções de Testes</b>.</p> <p>Para obter detalhes sobre como o Sprinter faz a manutenção da lista de favoritos, consulte "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Adicionar a Favoritos.</b> Salva a lista <b>Execuções de Testes</b> atual como favorito na lista <b>Favoritos</b>.</li> <li>▶ <b>Gerenciar Favoritos.</b> Abre a Caixa de diálogo Gerenciar Favoritos (descrita na página 151), permitindo que você altere a ordem da sua lista Favoritos e remova itens favoritos dessa lista.</li> <li>▶ <b>&lt;Favoritos do ALM&gt;.</b> A lista dos seus favoritos que contém testes do ALM.</li> </ul>
	<p><b>Selecionar Colunas.</b> Selecione que colunas são exibidas na lista <b>Execuções de Testes</b> e adicione colunas à exibição. Por exemplo, é possível clicar com o botão direito do mouse e selecionar Nome da Execução para adicionar a coluna Nome de Execução à exibição.</p> <p>Também é possível selecionar colunas clicando com o botão direito do mouse em cabeçalhos de coluna.</p>





Elementos da interface do usuário	Descrição
Nome	<p>A lista de testes disponíveis para inclusão na próxima execução. Os testes na lista <b>Execuções de Testes</b> correspondem a <b>instâncias</b> de uma <b>configuração</b> no ALM. Essas instâncias são designadas como <b>testes</b> no produto e neste guia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Quando você clica no botão <b>Executar</b>, apenas os testes ativos da lista <b>Execuções de Testes</b> são executados. Para obter detalhes sobre como <b>ativar</b> e <b>desativar</b> testes, consulte a descrição das <b>opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse)</b>, descritas a seguir. Testes desativados aparecem desabilitados (em cinza) na lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> <li>▶ Clique com o botão direito do mouse em um teste na lista <b>Execuções de Testes</b> para ver as opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse), descritas a seguir.</li> <li>▶ É possível definir o status de cada teste da lista clicando na coluna <b>Status</b> e selecionando um valor na lista suspensa.</li> <li>▶ Quando um teste é selecionado na lista <b>Execuções de Testes</b>, o painel de detalhes exibe o <b>Grupo Definições de Configuração da Execução</b> e o <b>Grupo Resultados</b> desse teste. Para obter detalhes, consulte "Grupo Definições de Configuração da Execução", na página 154 e "Grupo Resultados", na página 221.</li> <li>▶ Um asterisco ao lado do nome de um teste indica que esse teste possui alterações que não foram salvas.</li> <li>▶ Um símbolo de aviso  ao lado de um teste indica um problema com as definições daquele teste. Quando o teste é selecionado, o símbolo de aviso também aparece ao lado do nó no <b>Grupo Definições de Configuração da Execução</b> (descrito na página 154), que está causando esse aviso. Selecione o nó e analise as definições exibidas para verificar se há mensagens de aviso.</li> <li>▶ Um símbolo de cadeado  ao lado de um teste indica que esse teste está atualmente bloqueado. Isso ocorre quando você carrega uma execução anterior de um teste e essa execução também está sendo editada no ALM.</li> <li>▶ As colunas <b>Nome</b> e <b>Status</b> são exibidas por padrão. É possível clicar com o botão direito do mouse nos cabeçalhos de coluna da lista <b>Execuções de Testes</b> para adicionar e selecionar as colunas exibidas, além de arrastar os divisores de coluna para ajustar a largura das colunas. Também é possível arrastar colunas para alterar a ordem na qual elas são exibidas.</li> </ul>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<p>&lt;Opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse)&gt;</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Mover para Cima.</b> Move o teste selecionado para cima na lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> <li>▶ <b>Mover para Baixo.</b> Move o teste selecionado para baixo na lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> <li>▶ <b>Remove.</b> Remove os testes selecionados da lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> <li>▶ <b>Ativar/Desativar Teste.</b> Inclui ou remove os testes selecionados da próxima sessão de execução. Testes desativados aparecem desabilitados (em cinza) na lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> <li>▶ <b>Executar Apenas este Teste.</b> Inicia uma execução apenas com o teste selecionado.</li> <li>▶ <b>Substituir por Nova Execução.</b> Remove o teste selecionado da lista <b>Execuções de Testes</b>, substitui esse teste por uma nova cópia e salva todos os resultados da execução. (Isso pode ser útil quando um teste na lista <b>Execuções de Testes</b> foi reprovado e você deseja repetir a sua execução.)</li> <li>▶ <b>Adicionar Nova Execução.</b> Adiciona uma nova execução dos testes selecionados à lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> <li>▶ <b>Mostrar Todas as Execuções.</b> Abre a Teste &lt;'Nome do Teste'&gt;: Caixa de diálogo Todas as Execuções (descrita na página 149).</li> </ul>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<p><b>Status</b></p>	<p>Os valores de status incluem os seguintes valores padrão do sistema, bem como qualquer valor de status definido pelo usuário:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Aprovado.</b> O teste foi aprovado.</li> <li>➤  <b>Reprovado.</b> O teste foi reprovado.</li> <li>➤  <b>Bloqueado.</b> O teste está bloqueado.</li> <li>➤  <b>Não Concluído.</b> O teste foi pausado no meio da execução.</li> <li>➤  <b>Nenhuma Execução.</b> (Seleção padrão) O teste ainda não foi executado.</li> <li>➤  <b>N/A.</b> O status atual não é aplicável.</li> </ul> <p>As colunas <b>Nome</b> e <b>Status</b> são exibidas por padrão. É possível clicar com o botão direito do mouse nos cabeçalhos de coluna da lista <b>Execuções de Testes</b> para adicionar e selecionar as colunas exibidas, além de arrastar os divisores de coluna para ajustar a largura das colunas. Também é possível arrastar colunas para alterar a ordem na qual elas são exibidas.</p>
<p><b>Nome do Teste</b></p>	<p>(Não exibido por padrão) O nome do teste como consta no módulo <b>Plano de Testes</b> do ALM.</p> <p>Clique com o botão direito do mouse nos cabeçalhos de coluna da lista <b>Execuções de Testes</b> para selecionar as colunas que você deseja exibir.</p>
<p><b>Nome do Conjunto de Testes</b></p>	<p>(Não exibido por padrão) O nome do conjunto de testes que contém o teste, como consta no módulo <b>Laboratório de Testes</b> do ALM.</p> <p>Clique com o botão direito do mouse nos cabeçalhos de coluna da lista <b>Execuções de Testes</b> para selecionar as colunas que você deseja exibir.</p>
<p><b>Executar</b></p>	<p>(Não exibido por padrão) O nome da execução.</p> <p>Clique com o botão direito do mouse nos cabeçalhos de coluna da lista <b>Execuções de Testes</b> para selecionar as colunas que você deseja exibir.</p>
<p> <b>Power Mode</b></p>	<p>Permite configurar e ativar o Power Mode para os seus testes. Para obter detalhes, consulte "Grupo Power Mode", na página 244.</p>

## Pontos a memorizar ao trabalhar com a lista Execuções de Testes

- ▶ A lista **Execuções de Testes** contém a lista de todos os testes que podem ser incluídos na próxima execução. Nenhuma das alterações efetuadas na lista **Execuções de Testes** afeta o módulo **Laboratório de Testes** do ALM.
- ▶ Quando você clica no botão **Executar**, apenas os testes **ativos** da lista **Execuções de Testes** são executados. Para obter detalhes sobre como **ativar** e **desativar** testes, consulte a descrição das **opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse)** na Área Configuração da Execução (descrita na página 141). Testes desativados aparecem desabilitados (em cinza) na lista **Execuções de Testes**.
  - ▶ Terminada a execução de um teste, este se torna **desativado** na lista **Execuções de Testes**. Para repetir a execução desse teste, use as **opções do menu de contexto (clique com o botão direito do mouse)** para:
    - ▶ Ativar o teste. Na próxima execução de teste, o processamento atual irá continuar.
    - ▶ Adicionar uma nova execução ao teste.
    - ▶ Substituir a execução atual por uma nova execução.
- ▶ Você pode selecionar quais colunas são exibidas na lista **Execuções de Testes**, além de adicionar colunas à exibição, clicando no botão Selecionar colunas ou clicando com o botão direito do mouse nos cabeçalhos de colunas. Por exemplo, é possível clicar com o botão direito do mouse e selecionar **Nome da Execução** para adicionar a coluna **Nome de Execução** à exibição. Também é possível redimensionar e arrastar colunas para alterar a ordem na qual elas são exibidas.
- ▶ Um símbolo de aviso  ao lado de um teste indica um problema com as definições daquele teste. Quando o teste é selecionado, o sinal de aviso também aparece ao lado do nó no **Grupo Definições de Configuração da Execução** (descrito na página 154), que está causando esse aviso. Selecione o nó e analise as definições exibidas para verificar se há mensagens de aviso.
- ▶ Um símbolo de cadeado  ao lado de um teste indica que esse teste está atualmente bloqueado. Isso ocorre quando o teste ou a execução está bloqueado no ALM.
- ▶ Para obter uma descrição completa de todos os recursos na lista **Execuções de Testes**, consulte "Área Configuração da Execução", na página 141.



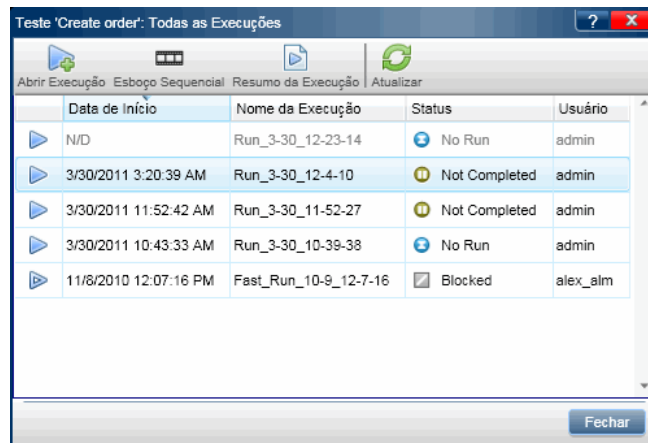
## **Teste < 'Nome do Teste'>: Caixa de diálogo Todas as Execuções**

Essa caixa de diálogo permite visualizar resultados de execução anteriores. É possível carregar uma execução anterior na lista **Execuções de Testes**, visualizar resultados da execução no Esboço Sequencial e ver um resumo de resultados de execução.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Teste <'Nome do teste'>: Todas as Execuções:



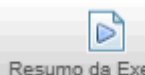

- "Como rever os resultados da execução", na página 217

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Teste <'Nome do teste'>: Todas as Execuções.



<b>Para acessar</b>	Na lista <b>Execuções de Testes</b> , clique com o botão direito do mouse em um teste e selecione <b>Mostrar Todas as Execuções</b> .
<b>Informações importantes</b>	A execução atual na lista <b>Execuções de Testes</b> é sempre exibida no topo da lista de Todas as Execuções, mas fica desabilitada.

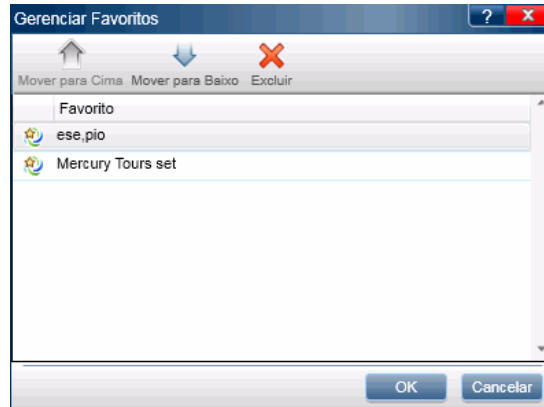
Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Abrir Execução</p>	Adiciona a execução selecionada à lista <b>Execuções de Testes</b> .
 <p>Esboço Sequencial</p>	Abre a Janela Esboço Sequencial para a execução selecionada.
 <p>Resumo da Execução</p>	Exibe o Resumo da Execução para a execução selecionada.
 <p>Atualizar</p>	Atualiza a lista de execuções do ALM.
<Lista de execuções>	<p>A lista de execuções para o teste. A lista de execuções exibe as seguintes colunas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Ícone de execução.</b> Esse ícone é azul para execuções desempenhadas com o Sprinter e verde para as desempenhadas com o executor manual do ALM.</li> <li>➤ <b>Data de Início.</b></li> <li>➤ <b>Nome da Execução.</b></li> <li>➤ <b>Status.</b></li> <li>➤ <b>Usuário.</b> O usuário que executou o teste.</li> </ul>

## Caixa de diálogo Gerenciar Favoritos

Essa caixa de diálogo permite alterar a ordem dos seus favoritos na lista de favoritos e excluir favoritos dessa lista.

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Gerenciar Favoritos.



<b>Para acessar</b>	Na área <b>Configuração da Execução</b> , selecione <b>Favoritos &gt; Gerenciar Favoritos</b> .
---------------------	---

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

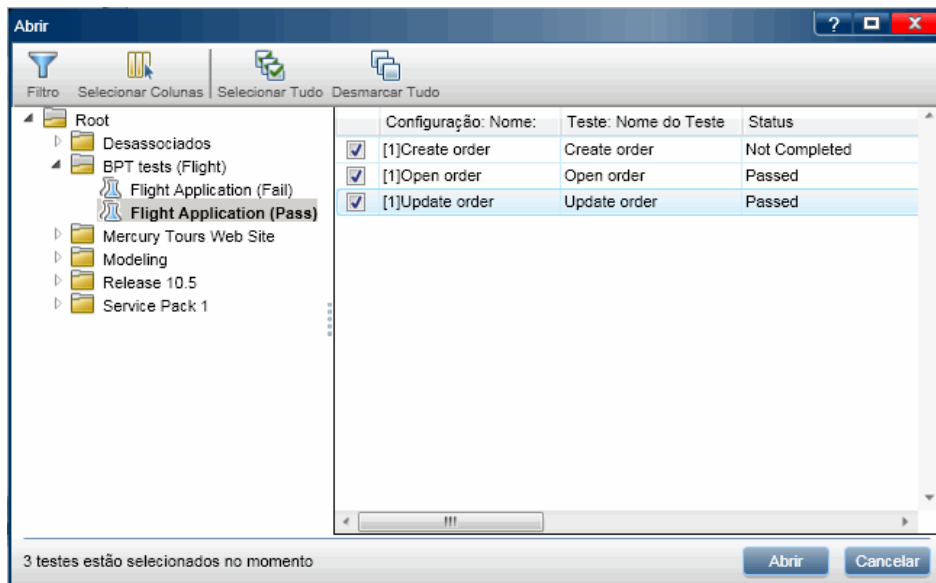
## Caixa de diálogo Abrir

Essa caixa de diálogo permite abrir um teste do ALM (a partir do módulo Laboratório de Testes do ALM). É possível filtrar os testes exibidos para facilitar a seleção.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Abrir:

- "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Abrir.







**Para acessar**

Na área **Configuração da Execução**, selecione **Abrir > Abrir Teste do ALM** ou **Acrescentar Teste do ALM**.

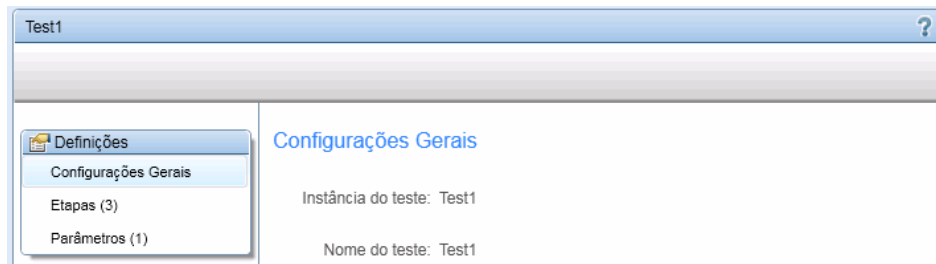


Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Filtro</p>	<p>Abre a caixa de diálogo Filtro de Instâncias de Teste do ALM, que permite filtrar as instâncias de teste exibidas na caixa de diálogo Abrir no ALM, com base em critérios específicos. Para obter detalhes sobre como filtrar instâncias de teste, clique em <b>Ajuda</b>, na caixa de diálogo Filtro de Instâncias de Teste.</p>
 <p>Selecionar Colunas</p>	<p>Abre a caixa de diálogo Selecionar Colunas do ALM, que permite selecionar as colunas para exibição na caixa de diálogo. Para obter detalhes sobre como selecionar colunas, clique em <b>Ajuda</b>, na caixa de diálogo Selecionar Colunas.</p>
 <p>Selecionar Tudo</p>	<p>Seleciona todos os testes atualmente exibidos na lista.</p>
 <p>Desmarcar Tudo</p>	<p>Desmarca todos os testes atualmente exibidos na lista.</p>
<p>&lt;Árvore de conjuntos de testes&gt;</p>	<p>Localizada no lado esquerdo da caixa de diálogo. Mostra seus conjuntos de testes hierarquicamente. Um conjunto de testes contém um subconjunto dos testes no seu projeto.</p> <p><b>Observação:</b> não é possível mover itens dentro de uma pasta.</p>
<p>&lt;Lista Testes&gt;</p>	<p>Localizada no lado direito da caixa de diálogo. A lista de testes no conjunto de testes selecionado e na árvore de conjuntos de testes. Marque as caixas de seleção ao lado dos testes que você deseja abrir no Sprinter.</p>

## Grupo Definições de Configuração da Execução

O grupo **Definições** de Configuração da Execução está localizado no lado esquerdo da janela principal.



Esse grupo inclui os seguintes painéis:

- ▶ "Painel Configurações Gerais (grupo Definições de Configuração da Execução)", na página 154
- ▶ "Painel Etapas (grupo Definições de Configuração da Execução)", na página 156
- ▶ "Painel Parâmetros (grupo Definições de Configuração da Execução)", na página 158

O nó **Etapas** e o nó **Parâmetros** indicam entre parênteses o número de etapas e parâmetros do teste selecionado.

### Painel Configurações Gerais (grupo Definições de Configuração da Execução)

Esse painel exibe os detalhes do seu teste.

Tarefas que você pode realizar com o painel Configurações Gerais:

- ▶ "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128
- ▶ "Como executar um teste investigativo no Sprinter", na página 139

A imagem a seguir mostra o painel Configurações Gerais.

### Configurações Gerais

Instância do teste: Test1\_FR

Nome do teste: Test1\_FR

Conjunto de testes: Root\demo\CdT1

Proprietário: admin

\* Nome da execução:

Descrição:

Anexos: Nenhum anexo

<b>Para acessar</b>	Na janela principal, selecione um teste na lista <b>Execuções de Testes</b> e depois selecione <b>Definições &gt; nó Configurações Gerais</b> .
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Se o seu teste do ALM tiver campos definidos pelo usuário que podem ser editados, esses campos serão exibidos e poderão ser editados no painel Configurações Gerais.</li> <li>▶ As configurações de teste para testes do ALM são definidas no ALM e são apenas leitura no painel Configurações Gerais.</li> </ul>

Descrições dos elementos da interface do usuário que podem ser editados são disponibilizadas no painel quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

Se o ALI (Application Lifecycle Intelligence) estiver habilitado para o seu projeto do ALM, o painel Configurações Gerais fornecerá um campo adicional: **Compilação do Teste**. Esse menu suspenso permite selecionar uma compilação específica (ID da compilação) na qual executar o teste.

## Painel Etapas (grupo Definições de Configuração da Execução)

Essa guia mostra as etapas no seu teste. Para Testes de Processos de Negócios, ele exibe a hierarquia de testes, incluindo componentes, etapas, grupos, fluxos e iterações.






Tarefas que você pode realizar com a guia Etapas:

- "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra a guia Etapas de um teste manual.



### Etapas

#	Status	Nome	Descrição	Teste de Origem	Resultado
1		Chamada <Connect And Sign-On>	Chamada &lt;Connect And Sign-On&gt; com os seguintes parâmetros: user name = ?, mercury tours url = ?, password = ?	Departing Date	
2		Preparation	Execute the Preparation step before you execute each step in the test. 1. Select one of the values from the Passengers list. 2. Select Departing From and Arriving In locations (selected items must be different). 3. Leave default values in all other fields.	Departing Date	
3		Step 1: Past Departing Date	1. Select the One Way option. 2. In Departing Date, select any past date. Check each of the following possibilities: - Previous month, any date selected. - Past date, current month selected. 3. Click the Continue button.	Departing Date	The list of f should not given. You : requested f valid depar
4		Step 2: Departing Date Today	1. Select the One Way option. 2. Select today's date as the Departing Date. 3. Click the Continue button.	Departing Date	The list of f should not error mess: indicate the should be l least one d advance.
5		Step 3: Future Departing Date	1. Select the One Way option. 2. Select a future date as the departing date. Check each of the following possibilities: - Current month, date ahead selected - Any month ahead, any date selected 3. Click the Continue button.	Departing Date	The list of f should be { flights sho: same date selected.

A imagem a seguir mostra a guia Etapas de um Teste de Processo de Negócios.

Etapas

Nome	Descrição	Resultado Esperado	Resultado Real	Captura
Update order	Order updating			
Grupo				
Login	<p>Resumo: 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>Pré-condição: 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>Pós-condição: The Flight Reservation window is displayed, without any child windows or dialogs.</p>			
Etapa 1	Open the "C:\Program Files\HP\QuickTest Professionals\samples\flight\app\flight4a.exe" application.			
Etapa 2	Make the "Login Dialog" dialog box active.			

<b>Para acessar</b>	Na janela principal, selecione um teste na lista <b>Execuções de Testes</b> e depois selecione <b>Definições &gt; nó Etapas</b> .
---------------------	---

<p><b>Informações importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ É possível redimensionar a janela do Sprinter e as colunas na exibição para visualizar todas as informações.</li> <li>▶ Clique com o botão direito do mouse na área de cabeçalhos de coluna para selecionar as colunas que você deseja exibir.</li> <li>▶ Os valores de <b>Nome</b>, <b>Descrição</b> e <b>Resultado Esperado</b> podem ser editados na <b>Barra lateral Etapas</b> durante a execução do teste (descrita na página 167).</li> <li>▶ Parâmetros em etapas são representados por &lt;valor real&gt;. Se não houver um valor real, o parâmetro será exibido como &lt;&lt;&lt;nome do parâmetro&gt;&gt;&gt;.</li> <li>▶ Não é possível <b>Exportar</b>, <b>Imprimir</b> ou <b>Enviar etapas por Email</b> em um Teste de Processo de Negócios.</li> </ul> <p>Para obter detalhes sobre como trabalhar com etapas em um teste do ALM, consulte o documento <i>Guia do Usuário do HP Application Lifecycle Management</i>.</p>
---------------------------------------	--

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas no painel.

### **Painel Parâmetros (grupo Definições de Configuração da Execução)**

Esse painel exibe e permite editar os valores reais dos parâmetros usados no seu teste. Para o Business Process Testing, esse painel mostra apenas os parâmetros de entrada.

Tarefas que você pode realizar com o painel Parâmetros:

- ▶ "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra o painel Parâmetros.

#### Parâmetros

Nome	Valor Real	Valor Padrão	Descrição	Teste
address section under test	<input type="text"/>			Billing And Delivery Address
address section under test	<input type="text"/>			Billing And Delivery Address
address section un...	<input type="text"/>		The section of address that is being te...	Billing And Delivery Address

<b>Para acessar</b>	Na janela principal, selecione um teste na lista <b>Execuções de Testes</b> e depois selecione <b>Definições</b> > nó <b>Parâmetros</b> .
<b>Informações importantes</b>	Os valores padrão no painel painel são extraídos do teste. Apenas o <b>Valor Real</b> pode ser editado no Sprinter. Todos os outros valores devem ser editados no ALM.  Para obter detalhes sobre como usar parâmetros em testes, consulte o documento <i>Guia do Usuário do HP Application Lifecycle Management</i> .

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>Nome</b>	O nome do parâmetro.
<b>Valor Real</b>	O valor que será usado na execução do teste. Se não houver um valor real, o valor padrão será usado.
<b>Valor Padrão</b>	O valor padrão do parâmetro.
<b>Descrição</b>	A descrição do parâmetro.
<b>Teste</b>	O teste de origem do parâmetro.

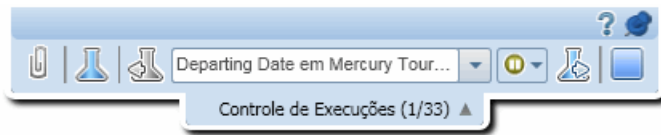
## Barra lateral Controle de Execuções


Essa barra lateral permite definir o status do seu teste e mover entre os diferentes testes na lista de testes que você está executando.

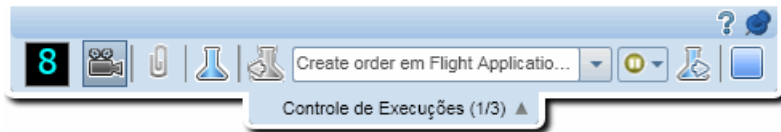
Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Controle de Execuções**:





- ▶ "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128
- ▶ "Como executar um teste investigativo no Sprinter", na página 139

A imagem a seguir mostra a barra lateral **Controle de Execuções** em um teste sem o Power Mode.









 No Power Mode, essa barra lateral também permite iniciar e parar a gravação de ações de usuário, além de visualizar o número de ações de usuário na sua execução.














<b>Para acessar</b>	<p><b>Faça o seguinte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1</b> Entrar no modo de Execução</li><li><b>2</b> Abra um teste ou componente.</li><li><b>3</b> Clique no botão Executar  ou no botão Executar do Power Mode .</li></ol> <p><b>Para finalizar a execução e fechar a barra lateral:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1</b> Expanda a barra lateral.</li><li><b>2</b> Clique no botão Parar .</li></ol> <p><b>Dica:</b> Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha . Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</p>
---------------------	---







Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p> <b>Ações do Usuário.</b> Exibe o número de ações de usuário desempenhadas na execução atual.</p>
	<p> <b>Pausar/Iniciar Captura.</b> Faz com que o Sprinter pause e inicie a captura de cada ação de usuário à medida que ela é desempenhada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Se você interromper a captura, nenhuma das ações subsequentes será representada na Janela Esboço Sequencial ou no relatório Ações do Usuário.</li> <li>▶ Se estiver desempenhando um teste em vários computadores (espelhamento) e a captura for pausada, nenhuma das ações subsequentes será replicada nos computadores secundários.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Após a pausa da captura, se você desempenhar ações no teste que afetem a interface do usuário, talvez haja diferenças significativas entre o computador primário e os computadores secundários. Quando a captura for reiniciada, talvez os computadores secundários não consigam replicar as ações de usuário até que você atualize manualmente a interface do usuário desses computadores secundários de forma a corresponder à interface do usuário do computador primário.</li> </ul> </li> </ul>
	<p><b>Anexos.</b> Abre a <b>Caixa de diálogo Anexos da Execução</b> (descrita na página 165), permitindo adicionar, editar ou remover anexos em uma execução.</p>
	<p><b>Detalhes do Teste.</b> Abre a <b>Caixa de diálogo Detalhes do Teste</b> (descrita na página 166).</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Teste Anterior.</b> Retorna ao teste anterior na lista <b>Execuções de Testes</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Todas as barras laterais e exibições são atualizadas de forma a mostrar o estado atual do teste anterior na lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> </ul> <p><b>Observação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ao se mover entre testes, talvez seja necessário desempenhar ações no aplicativo de teste para garantir que ele esteja no estado apropriado para o teste que você deseja executar.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶  Se você estiver desempenhando um teste no Power Mode, convém interromper o processo de captura durante essas ações, para que elas não apareçam na barra lateral <b>Controle de Execuções</b>, na <b>Janela Esboço Sequencial</b> ou na lista de ações em um defeito.</li> <li>▶  Se você estiver executando um teste com espelhamento, será possível continuar a captura para que essas ações sejam replicadas nos seus computadores secundários. Se a captura for interrompida, será necessário executar essas ações do usuário em cada computador secundário da sua execução.</li> </ul> </li> </ul>
<Lista Testes>	<p>A lista de testes na sua execução. Cada teste da lista inclui a data e a hora do teste, bem como seu status.</p> <p>Para mover-se entre testes, clique nos botões <b>Teste Anterior</b>  ou <b>Próximo Teste</b> , ou clique na seta para baixo ao lado da <b>lista de testes</b> e selecione um teste.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<Status do teste>	<p>O status do teste atual. É possível modificar o status do teste atual clicando na seta para baixo ao lado do ícone de status do teste e selecionando um status na lista.</p> <p><b>Valores de status:</b></p> <p>Os valores de status incluem os seguintes valores padrão do sistema, bem como qualquer valor de status definido pelo usuário:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Aprovado.</b> O teste foi aprovado.</li> <li>➤  <b>Reprovado.</b> O teste foi reprovado.</li> <li>➤  <b>Não Concluído.</b> O teste foi pausado no meio.</li> <li>➤  <b>Bloqueado.</b> O teste está bloqueado.</li> <li>➤  <b>Nenhuma Execução.</b> (Seleção padrão) O teste ainda não foi executado.</li> <li>➤  <b>N/A.</b> O status atual não é aplicável.</li> </ul>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Próximo Teste.</b> Avança até o próximo teste na lista <b>Execuções de Testes</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Todas as barras laterais e exibições são atualizadas de forma a mostrar o estado atual do próximo teste na lista <b>Execuções de Testes</b>.</li> </ul> <p><b>Observação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ao se mover entre testes, talvez seja necessário desempenhar ações no aplicativo de teste para garantir que ele esteja no estado apropriado para o teste que você deseja executar.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶  Se você estiver desempenhando um teste com o Power Mode, convém interromper o processo de captura durante essas ações, para que elas não apareçam na barra lateral <b>Controle de Execuções</b>, na Janela Esboço Sequencial ou na lista de ações em um defeito.</li> <li>▶  Se você estiver executando um teste com espelhamento, será possível continuar a captura para que essas ações sejam replicadas nos seus computadores secundários. Se a captura for interrompida, será necessário executar essas ações do usuário em cada computador secundário da sua execução.</li> </ul> </li> </ul>
	<p><b>Finalizar Execução.</b> Finaliza a sessão de verificação e retorna à Janela principal.</p>

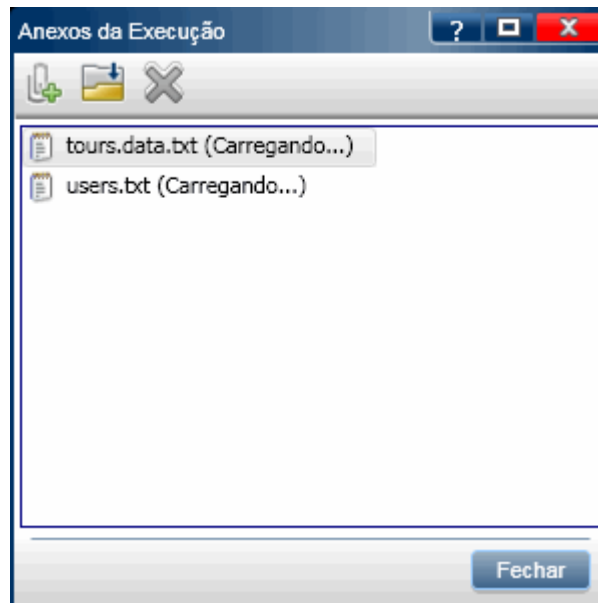
## Caixa de diálogo Anexos da Execução


Essa caixa de diálogo mostra anexos de execuções e permite adicionar, editar ou remover anexos (não disponível para etapas de componente de negócios).

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Anexos da Execução:




- "Como editar e adicionar resultados reais e anexos a etapas", na página 137

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Anexos da Execução.



Para acessar	Na <b>Barra lateral Controle de Execuções</b> ou na <b>Barra lateral Etapas</b> , clique no botão <b>Anexos de Execução</b>  .
--------------	---

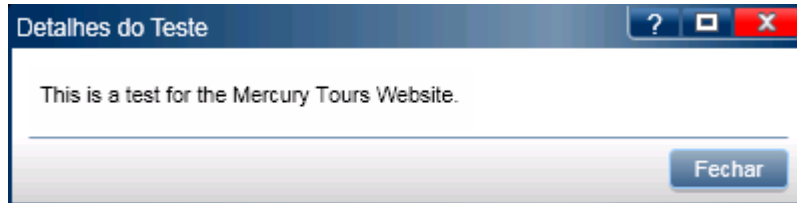
Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:


Elementos da interface do usuário	Descrição
	<b>Adicionar Anexo.</b> Permite que você navegue até um arquivo e o adicione como um anexo.
	<b>Abrir Anexo.</b> Abre o anexo selecionado no programa padrão para o tipo de arquivo desse anexo.
	<b>Remover Anexo.</b> Remove o anexo selecionado.

### Caixa de diálogo Detalhes do Teste

Essa caixa de diálogo exibe a descrição e qualquer anexo para o seu teste.

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Detalhes do Teste.



<b>Para acessar</b>	Selecione <b>Barra lateral Controle de Execuções</b> > botão <b>Detalhes do Teste</b>  .
<b>Informações importantes</b>	Clique na miniatura de um anexo para abri-lo no programa padrão para o tipo de arquivo.

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

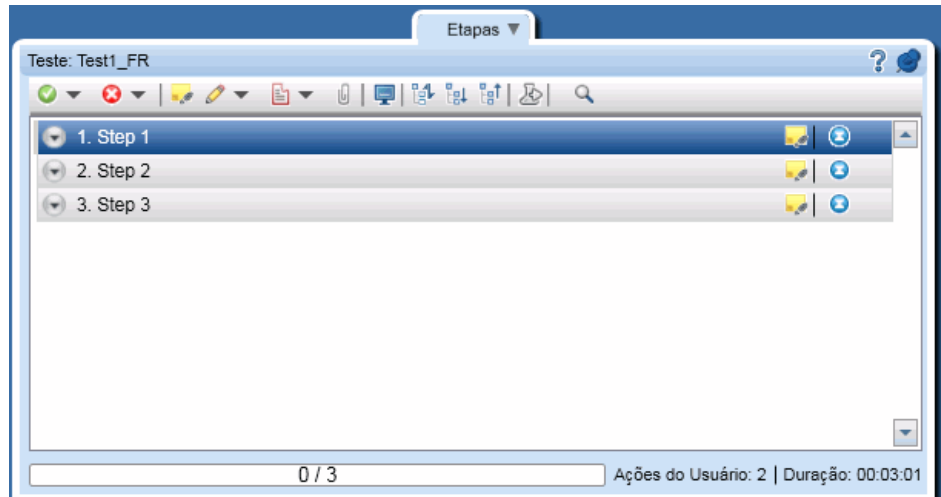
## Barra lateral Etapas

Essa barra lateral permite navegar, marcar e editar as etapas no seu teste.

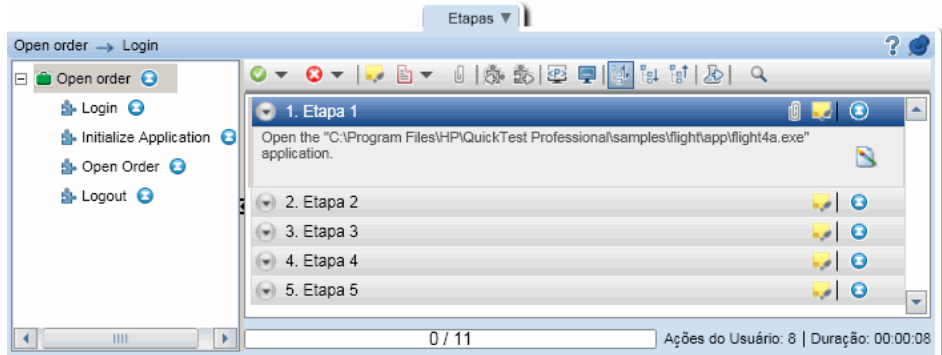
Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Etapas**:





- "Como navegar em etapas", na página 133
- "Como marcar etapas", na página 135
- "Como editar e adicionar resultados reais e anexos a etapas", na página 137

A imagem a seguir mostra a barra lateral **Etapas**.



Se você estiver executando um Teste de Processo de Negócios, a barra lateral **Etapas** exibirá a hierarquia do teste e seus componentes em um painel adicional à esquerda. A área de exibição de Etapas mostra as etapas referente ao componente selecionado.



<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>Faça o seguinte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1</b> Entrar no modo de <b>Execução</b></li><li><b>2</b> Abra um teste ou componente.</li><li><b>3</b> Clique no botão Executar  ou no botão Executar do Power Mode .</li></ol> <p><b>Para fechar a barra lateral Etapas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1</b> Abra a barra lateral <b>Controle de Execução</b>.</li><li><b>2</b> Clique no botão Parar .</li></ol> <p><b>Dica:</b> Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha . Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</p>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Para testes manuais, se o seu teste não tiver etapas, e você não tiver alterado manualmente o arquivo de configuração do Sprinter, a barra lateral <b>Etapas</b> não será exibida.</li><li>➤ Algumas opções somente estão disponíveis durante o trabalho com o Business Process Testing.</li><li>➤ Não há suporte para campos definidos pelo usuário em testes de processos de negócios do ALM.</li></ul>









A barra lateral Etapas contém os seguintes elementos:










- "Barra de ferramentas Etapas", na página 169
- "Área de exibição de Etapas", na página 172
- "Barra de status Etapas", na página 174

### Barra de ferramentas Etapas

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<Barra de título>	<p>A barra de título da barra lateral <b>Etapas</b> mostra o nome do teste que consta no módulo Plano de Testes do ALM.</p> <p>Para testes do Business Process Testing, a barra de título exibe o nome do Teste de Processo de Negócios e o componente atual.</p>
	<p><b>Aprovar Etapas Seleccionadas.</b> (Padrão) Marca as etapas seleccionadas como Aprovadas. ((Clique com a tecla CTRL pressionada para seleccionar várias etapas.)</p> <p>Clique na seta para baixo para acessar as seguintes opções:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Aprovar.</b> Marca as etapas seleccionadas como Aprovadas.</li> <li>➤ <b>Aprovar Tudo.</b> Marca todas as etapas como Aprovadas.</li> <li>➤ <b>Aprovar Seleccionadas, Aprovar Não Marcadas Anteriores.</b> Marca como Aprovada a etapa seleccionada e também todas as etapas não marcadas antes dessa etapa seleccionada. Essa opção somente fica disponível quando uma única etapa está seleccionada.</li> </ul>
	<p><b>Reprovar Etapas Seleccionadas.</b> (Padrão) Marca as etapas seleccionadas como Reprovadas. ((Clique com a tecla CTRL pressionada para seleccionar várias etapas.)</p> <p>Clique na seta para baixo para acessar as seguintes opções:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Reprovar.</b> Marca as etapas seleccionadas como Reprovadas.</li> <li>➤ <b>Reprovar Seleccionadas, Aprovar Não Marcadas Anteriores.</b> Marca como Reprovada a etapa seleccionada e marca como Aprovadas todas as etapas não marcadas antes dessa etapa seleccionada. Essa opção somente fica disponível quando uma única etapa está seleccionada.</li> </ul>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Resultado Real.</b> Abre a Caixa de diálogo Resultado Real (descrita na página 177), permitindo que você modifique o resultado real e/ou adicione uma captura de tela ou uma captura de tela anotada ao resultado real.</p> <p>Se as suas etapas tiverem campos definidos pelo usuário no ALM, será possível editá-las na caixa de diálogo Resultado Real.</p>
	<p><b>Editar Etapa.</b> Abre a Caixa de diálogo Editar Etapa (descrita na página 179). (não disponível para Testes de Processos de Negócios)</p> <p>Clique na seta para baixo para acessar as seguintes opções:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Editar Etapa.</b> (Padrão) Abre a Caixa de diálogo Editar Etapa (descrita na página 179).</li> <li>▶ <b>Inserir Antes de.</b> Abre a Caixa de diálogo Editar Etapa (descrita na página 179), permitindo a inserção de uma nova etapa antes da etapa atual.</li> <li>▶ <b>Inserir Depois de.</b> Abre a Caixa de diálogo Editar Etapa (descrita na página 179), permitindo a inserção de uma nova etapa depois da etapa atual.</li> <li>▶ <b>Excluir Etapa.</b> Exclui a etapa selecionada.</li> </ul>
	<p><b>Defeito Inteligente.</b> Permite enviar um defeito ao ALM.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Defeito Inteligente.</b> (Padrão) Abre a Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes, possibilitando a inclusão de informações de cenário de defeito automaticamente geradas na descrição do seu defeito. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes", na página 201.</li> <li>▶ <b>Novo Defeito.</b> Abre a caixa de diálogo Novo Defeito do ALM, que permite enviar um novo defeito ao ALM.</li> <li>▶ <b>Adicionar Lembrete de Defeito.</b> Abre a Caixa de diálogo Lembrete de Defeito (descrita na página 206).</li> </ul>
	<p><b>Anexos.</b> (Somente para testes) Abre a Caixa de diálogo Anexos da Execução (descrita na página 165), permitindo adicionar, editar ou remover anexos em uma etapa.</p>



Elementos da interface do usuário	Descrição
	<b>Componente Anterior</b> (somente para Testes de Processos de Negócios). Retorna o painel direito da área de exibição de Etapas para o componente anterior.
	<b>Próximo Componente</b> (somente para Testes de Processos de Negócios). Avança o painel direito da área de exibição de Etapas para o componente seguinte.
	<b>Modo de Parâmetros</b> (somente para Testes de Processos de Negócios). Exibe e permite editar os valores reais dos parâmetros para o componente selecionado no painel esquerdo.
	<b>Mostrar Legendas.</b> Exibe as etapas como em uma legenda na tela. Para obter detalhes sobre como trabalhar com legendas, consulte "Barra de ferramentas Legendas", na página 175.
	<b>Autoexpansão.</b> Expande cada etapa quando você clica no seu título.
	<b>Expandir Tudo.</b> Expande todas as etapas na área de exibição de Etapas.
	<b>Recolher Tudo.</b> Recolhe todas as etapas na área de exibição de Etapas.
	<b>Próximo Teste.</b> Encerra a execução do teste atual e avança para o teste seguinte. Para retornar a um teste anterior, use o botão <b>Teste Anterior</b> na Barra lateral Controle de Execuções (descrita na página 160).
	<b>Localizar.</b> Permite procurar um texto específico nas etapas. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A opção Localizar pesquisa o texto especificado no nome da etapa, em sua descrição e no resultado esperado.</li> <li>➤ O texto da pesquisa não faz distinção entre maiúsculas e minúsculas.</li> <li>➤ A primeira etapa que contém o texto é automaticamente aberta.</li> </ul>








## Área de exibição de Etapas

Essa área exibe as etapas na execução atual. Para Testes de Processos de Negócios, ela exibe as etapas no componente atual. No Modo de Parâmetros (somente para Testes de Processos de Negócios), ela exibe os parâmetros do componente selecionado no painel esquerdo.

<b>Navegando</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Por padrão, a área de exibição de Etapas está definida como Autoexpansão e, portanto, clicar no título de uma etapa faz com que essa etapa seja expandida automaticamente.</li> <li>▶ Quando uma execução é iniciada, a área de exibição de Etapas mostra a primeira etapa expandida. Se você alternar para outra execução que ainda não foi concluída, a última etapa marcada será expandida.</li> <li>▶ Quando a opção <b>Autoexpansão</b> está selecionada (padrão), clicar no título de uma etapa seleciona e expande automaticamente essa etapa. Se você clicar novamente no título, a etapa será recolhida.</li> <li>▶ Quando a opção <b>Autoexpansão</b> não está selecionada, clicar duas vezes no título de uma etapa faz com que essa etapa seja expandida. Se você clicar duas vezes no título novamente, a etapa será recolhida.</li> <li>▶ Quando o status de uma etapa é definido, a área de exibição de Etapas avança automaticamente para a etapa seguinte do teste.</li> </ul>
------------------	--

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
	<p><b>Expandir/Recolher.</b> Expande ou recolhe a etapa selecionada. Quando a etapa for expandida, o nome, a descrição e os resultados esperados serão exibidos.</p>
	<p><b>Resultado Real.</b> Abre a Caixa de diálogo Resultado Real (descrita na página 177), permitindo que você modifique o resultado real e adicione uma captura de tela ou uma captura de tela anotada ao resultado real.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Status.</b> Exibe uma lista suspensa que permite definir o status da etapa.</p> <p><b>Valores de status padrão:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Aprovada.</b> A etapa foi reprovada.</li> <li>➤  <b>Reprovada.</b> A etapa foi reprovada.</li> <li>➤  <b>Bloqueada.</b> A etapa está bloqueada.</li> <li>➤  <b>Não Concluída.</b> A etapa foi pausada no meio da execução.</li> <li>➤  <b>Nenhuma Execução (Padrão)</b> A etapa ainda não foi executada.</li> <li>➤  <b>N/A.</b> O status atual não é aplicável.</li> </ul> <p><b>Observação:</b> Além dos itens de status padrão acima, a lista inclui qualquer status definido pelo usuário que você tenha especificado no seu projeto do ALM. Se o status definido pelo usuário não tiver um ícone personalizado atribuído a ele no ALM, um ícone será criado com o uso da primeira letra do valor de status. Para obter detalhes sobre status definidos pelo usuário, consulte o documento <i>Guia do Administrador do HP Application Lifecycle Management</i>.</p> <p><b>Dica:</b> Você pode clicar com a tecla CTRL pressionada para selecionar várias etapas e depois usar uma das seleções na lista suspensa para definir o status de todas as etapas selecionadas.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<Conteúdo da etapa>	<p>Quando uma etapa é expandida, o seguinte conteúdo é exibido:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Nome.</b> Se o nome da etapa for muito longo para exibição no título desse etapa, ele ficará truncado, e o nome completo aparecerá na descrição da etapa.</li> <li>▶ <b>Descrição</b></li> <li>▶ <b>Resultado Esperado</b></li> <li>▶ <b>Resultado Real (se adicionado).</b> Se você tiver adicionado uma captura de tela ao Resultado Real, um ícone será adicionado a essa área. Se o cursor for movido sobre o ícone, a captura de tela será exibida.</li> <li>▶ <b>Anexos da etapa.</b> Se você tiver adicionado um anexo a uma etapa, um ícone indicará o anexo. Clicar duas vezes no ícone abre o anexo no seu programa padrão para esse tipo de arquivo. Para imagens, mover o ponteiro sobre o ícone exibe uma visualização do anexo.</li> </ul>

### Barra de status Etapas

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
<Etapas, barra de status>	Exibe uma barra de progresso e um texto indicando o número de etapas que não apresentam o status <b>Nenhuma Execução</b> , com base no número total de etapas.
<b>Ações do Usuário</b>	Exibe o número de ações do usuário realizadas na execução de teste atual.
<b>Duração</b>	Exibe o tempo gasto na execução atual. O contador <b>Duração</b> é redefinido para 0 quando você se move entre execuções na barra lateral <b>Controle de Execuções</b> .

## **Barra de ferramentas Legendas**


Essa barra de ferramentas permite executar, marcar e editar as etapas em um teste no modo de legendas.

Tarefas que você pode realizar com a barra de ferramentas Legendas:



- "Como navegar em etapas", na página 133
- "Como marcar etapas", na página 135
- "Como editar e adicionar resultados reais e anexos a etapas", na página 137








A imagem a seguir mostra a barra de ferramentas Legendas.



<b>Para acessar</b>	Clique na <b>Barra lateral Etapas</b> > botão <b>Legendas</b>  e focalize o ponteiro do mouse sobre a legenda.
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Você pode usar <b>teclas de acesso</b> para marcar o status de uma etapa, navegar em etapas e realizar outras funções. Para obter detalhes, consulte "Painel Configurações de Teclas de Acesso (caixa de diálogo Configurações)", na página 67.</li> <li>➤ Para continuar a visualizar a barra lateral <b>Etapas</b> no modo de Legendas, clique na guia da barra lateral <b>Etapas</b>.</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
	<b>Etapa Anterior.</b> Exibe a etapa anterior.
	<b>Próxima Etapa.</b> Exibe a etapa seguinte.

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<b>Aprovar.</b> Marca a etapa atual como Aprovada e exibe a etapa seguinte.
	<b>Reprovar.</b> Marca a etapa atual como Reprovada. A etapa seguinte não é exibida automaticamente. Isso oferece a oportunidade de abrir um defeito na etapa atual.
	<b>Resultado Real.</b> Abre a Caixa de diálogo Resultado Real (descrita na página 177), permitindo que você modifique o resultado real e adicione uma captura de tela ou uma captura de tela anotada ao resultado real.
	<b>Status da Etapa.</b> Permite selecionar um status para a etapa atual na lista suspensa.
	<b>Ocultar Legendas.</b> Oculta a exibição de legendas.
	<b>Configurações.</b> Abre a Caixa de diálogo Configurações de Legendas (descrita na página 180).
	<p><b>Detalhes da Etapa.</b> Exibe os seguintes detalhes de etapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Nome</b></li> <li>➤ <b>Descrição</b></li> <li>➤ <b>Resultado Esperado</b></li> <li>➤ <b>Resultado Real.</b> Se você tiver adicionado uma captura de tela ao Resultado Real, um ícone será adicionado a essa área. Se o cursor for posicionado sobre o ícone, a captura de tela será exibida.</li> <li>➤ <b>Anexos da etapa.</b> Se você tiver adicionado um anexo a uma etapa, um ícone indicará o anexo. Clicar duas vezes no ícone abre o anexo no seu programa padrão para esse tipo de arquivo. Para imagens, mover o ponteiro sobre o ícone exibe uma visualização do anexo.</li> </ul> <p>Clique novamente no botão para fechar a exibição de detalhes da etapa.</p>



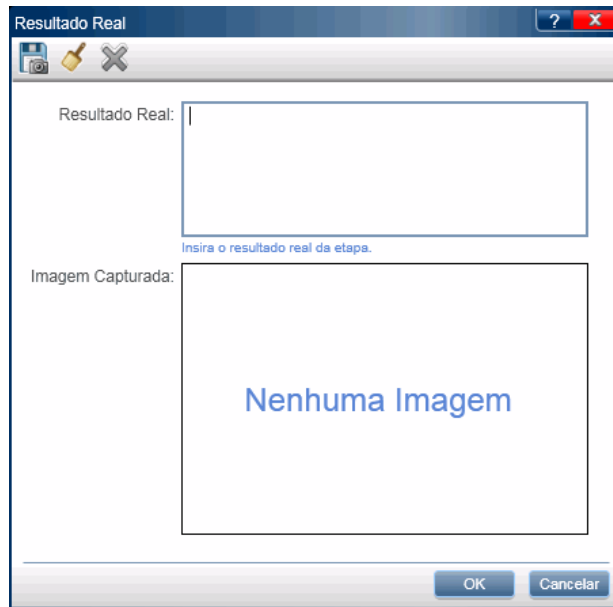
## Caixa de diálogo Resultado Real



Essa caixa de diálogo permite editar o resultado real de uma etapa no seu teste.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Resultado Real:




- "Como editar e adicionar resultados reais e anexos a etapas", na página 137
- "Como detectar e enviar um defeito", na página 193

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Resultado Real.



<b>Para acessar</b>	<p>Execute um dos procedimentos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Clique no botão <b>Barra lateral Etapas &gt; Resultado Real</b> .</li> <li>➤ Clique em <b>Barra lateral Etapas &gt; Cabeçalho da etapa &gt; botão Resultado Real</b> .</li> </ul>
<b>Informações importantes</b>	<p>Se as suas etapas tiverem campos definidos pelo usuário no ALM, será possível editá-las na caixa de diálogo Resultado Real.</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Salvar Captura de Tela como Resultado Real.</b> Salva uma captura de tela do aplicativo e a adiciona ao Resultado Real da etapa atual.</p>
	<p><b>Salvar Anotação como Resultado Real.</b> Abre o Espaço de Trabalho de Anotações, que permite fazer anotações em uma captura de tela do seu aplicativo. Quando você fecha o Espaço de Trabalho de Anotações, a captura de tela anotada é adicionada ao Resultado Real da etapa atual. Para obter detalhes sobre como trabalhar no Espaço de Trabalho de Anotações, consulte "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209.</p>
	<p><b>Remove.</b> Remove a captura de tela ou a anotação do Resultado Real para a etapa atual.</p>
<p><b>Resultado Real</b></p>	<p>O resultado real da etapa atual.</p>
<p><b>Imagem</b></p>	<p>Exibe qualquer anexo de imagem salvo com o resultado real da etapa atual.</p>
<p><b>&lt;campos definidos pelo usuário&gt;</b></p>	<p>Campos adicionais definidos para a entidade <b>Etapa</b> na personalização do projeto do ALM. Para obter detalhes, consulte a documentação do ALM.</p>

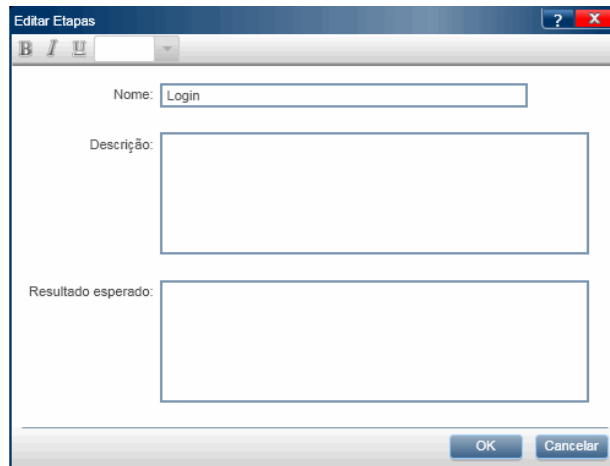
## Caixa de diálogo Editar Etapa


Essa caixa de diálogo permite editar uma etapa no teste.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Editar Etapa:

- "Como editar e adicionar resultados reais e anexos a etapas", na página 137

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Editar Etapa.



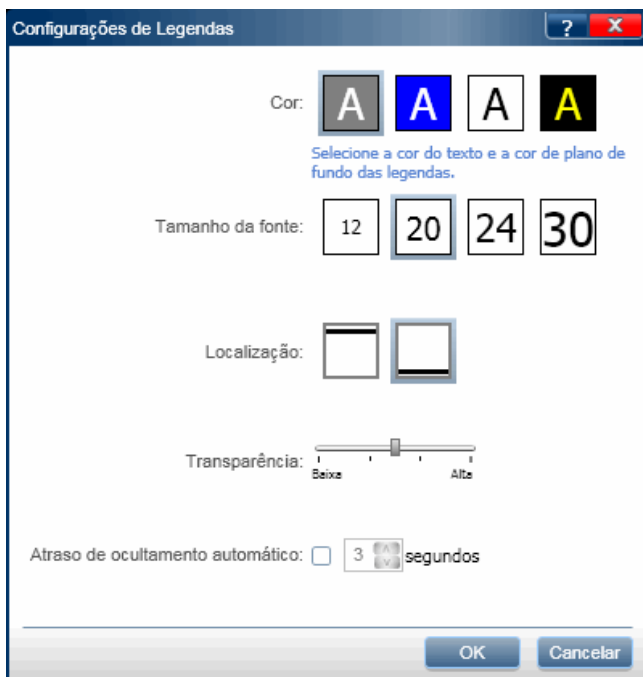
<b>Para acessar</b>	Clique em <b>Barra lateral Etapas</b> > botão <b>Editar Etapa</b>  .
<b>Informações importantes</b>	As alterações efetuadas nas etapas de um teste do ALM são salvas nos resultados de execução do módulo Laboratório de Testes do ALM. Terminada a execução, você também terá a opção de salvar no módulo Plano de Testes do ALM as alterações efetuadas no teste.
<b>Consulte também</b>	"Testes com etapas", na página 126



Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

## Caixa de diálogo Configurações de Legendas

Essa caixa de diálogo permite definir opções de exibição para legendas.

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Configurações de Legendas.



<b>Para acessar</b>	Clique na <b>Barra lateral Etapas</b> > botão <b>Legendas</b>  , focalize o ponteiro do mouse sobre a legenda e clique no botão <b>Configurações</b>  .
---------------------	---

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

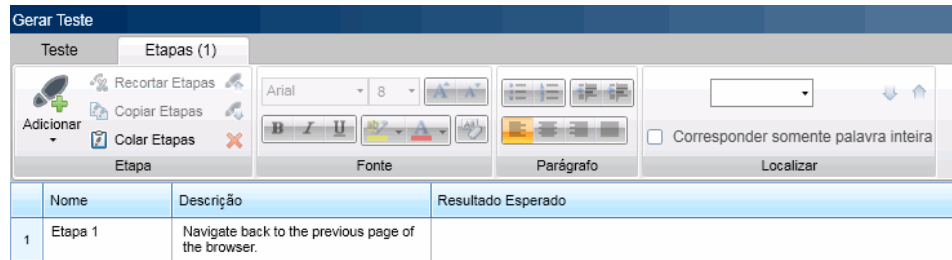
## Caixa de diálogo Gerar Teste


Essa caixa de diálogo permite editar os detalhes do teste e as etapas para um novo teste manual. Esse teste se baseia em ações de usuário que você realizou durante uma sessão de execução investigativa.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Gerar Teste:

- "Como executar um teste investigativo no Sprinter", na página 139

A imagem a seguir mostra a guia Etapas na caixa de diálogo Gerar Teste.



<b>Para acessar</b>	No Grupo Resultados, selecione <b>Ações do Usuário</b> e clique no botão <b>Gerar Teste</b>  .
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>► Essa funcionalidade só está disponível no final da sessão de execução.</li> <li>► Ela não fica disponível durante a visualização dos resultados no <b>Visualizador de Resultados</b>, mesmo quando o Sprinter está instalado.</li> </ul>

A caixa de diálogo Gerar Teste inclui as seguintes guias:

<b>Guia Teste</b>	Fornecer a mesma funcionalidade disponível no Painel Detalhes (grupo Definições do modo de Plano). Para obter detalhes, consulte "Painel Detalhes (grupo Definições do modo de Plano)", na página 97.
<b>Guia Etapas</b>	Fornecer a mesma funcionalidade disponível no Guia Etapas. Para obter detalhes, consulte "Guia Etapas", na página 106.
<b>Salvar</b>	Abre a caixa de diálogo Salvar para especificar a localização de um teste.

## Executando testes no Power Mode

Ao executar um teste manual no Sprinter, você deve decidir se precisa executar esse teste no Power Mode .

A tabela a seguir resume os recursos do Power Mode, para ajudá-lo a decidir se você deve executar seu teste no Power Mode:

Recurso	Descrição
<b>Aplicativo</b>	<p>É necessário definir um aplicativo para o seu teste para usar o Power Mode. Definir um aplicativo para o teste também permite que o Sprinter abra esse aplicativo automaticamente quando você iniciar o teste.</p> <p>O Sprinter salva definições e outras configurações específicas do usuário, aplicando essas informações da próxima vez em que você executar o Sprinter.</p> <p>Muitas configurações do Power Mode estão associadas ao respectivo aplicativo específico.</p> <p>Como você define o aplicativo para o seu teste, todos os testes que tiverem o mesmo aplicativo definido compartilharão a mesma configuração do Power Mode.</p> <p>Para obter detalhes, consulte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Aplicativos", na página 237</li> <li>▶ "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50</li> <li>▶ "Painel Aplicativo (grupo Power Mode)", na página 247</li> </ul>
<b>Introdução de dados</b>	<p>Permite inserir dados automaticamente em campos do seu aplicativo. Para obter detalhes, consulte "Visão geral do recurso de introdução de dados", na página 264.</p>
<b>Macros</b>	<p>Permite gravar uma série de ações de usuário que você pode executar como um único comando durante a execução. Para obter detalhes, consulte "Visão geral de macros", na página 280.</p>

Recurso	Descrição
<b>Espelhamento</b>	Permite replicar as ações de usuário do seu teste em outro computador com uma configuração diferente (sistema operacional, navegador). Para obter detalhes, consulte "Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316.
<b>Verificadores</b>	Permite examinar se vários aspectos do seu aplicativo estão se comportando corretamente durante uma sessão de execução. O aplicativo pode ser verificado em busca de erros de ortografia, links defeituosos (somente para aplicativos Web), erros de Padrões da Web (somente para aplicativos Web) e erros de adaptação linguística. Para obter detalhes, consulte "Verificadores - Visão geral", na página 292.
<b>Esboço Sequencial</b>	Permite visualizar um cronograma das ações de usuário desempenhadas no teste. O Esboço Sequencial exibe os defeitos, os comentários e os lembretes de defeitos de cada ação do seu teste. Para obter detalhes, consulte "Janela Esboço Sequencial", na página 229.
<b>Comentários</b>	Permite adicionar comentários a ações de usuário na sua execução. Esses comentários podem ser revisados mais tarde no Esboço Sequencial. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Comentário", na página 208 e "Resultados da Execução - Visão geral", na página 216.
<b>Resumo de Ações do Usuário</b>	Permite ver um resumo das ações de usuário no seu teste. Para obter detalhes, consulte "Painel Ações de Usuário/caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário", na página 227.

## Soluções de problemas e limitações - Executando testes

Esta seção descreve soluções de problemas e limitações referentes à execução de testes com etapas e Testes de Processo de Negócios.

### **Geral**

- ▶ Não é possível executar o Sprinter com uma profundidade de tela de 256 cores (8 bits).
- ▶ Quando você executa um teste do Sprinter, ele ignora as condições e a ordem de teste no Fluxo de Execução do módulo **Laboratório de Testes** do ALM.
- ▶ Apenas é possível executar uma sessão do Sprinter em um computador de cada vez.
- ▶ Se você fechar a caixa de diálogo **Anexos da Execução** e reabri-la durante o upload de um anexo, este último não será exibido. Apenas exclua anexos de execução quando o processo de upload estive concluído.
- ▶ Ao trabalhar com o Sprinter em um computador com o Windows Server 2008 ou 2008 R2, você precisa instalar o recurso Experiência Desktop para exibir com sucesso todos os anexos de imagem no ALM.

#### **Para instalar a Experiência Desktop:**

- ▶ No computador servidor, selecione **Iniciar > Ferramentas Administrativas > Gerenciador de Servidores**.
- ▶ Selecione o nó **Recursos** e clique em **Adicionar Recursos** no painel direito.
- ▶ Na janela do Assistente para Adicionar Recursos, marque a caixa de seleção **Experiência Desktop** e clique em **Avançar**.
- ▶ Clique em **Instalar** para concluir a instalação através do assistente.

Para obter mais informações sobre esse problema, consulte <http://technet.microsoft.com/en-us/library/cc772567.aspx>.



## **Business Process Testing - Limitações**

- ▶ Se você abrir um teste de processo de negócios que não pode ser executado, o Sprinter exibirá esse teste sem etapas. Isso pode ocorrer, sem limitações, nas seguintes situações:
  - ▶ Seu teste de processo de negócios possui um parâmetro de entrada vinculado a um parâmetro de saída, mas o número de iterações para os componentes que contêm esses parâmetros é diferente.
  - ▶ Você criou um parâmetro de saída para um fluxo, mas ele não está vinculado a um parâmetro existente em um componente.

Observe que, nesse caso, o Sprinter não exibirá uma mensagem de erro para o teste.

- ▶ Se uma configuração do Business Process Testing incluir várias iterações, e você abrir essa configuração no Sprinter, seus parâmetros não serão exibidos no painel **Parâmetros** do grupo Definições de Configuração da Execução.




# 5

---

## Detectando e enviando defeitos e utilizando ferramentas

---

Neste guia, as descrições de recursos que apenas estão disponíveis no Power Mode são identificadas pelo ícone Power Mode .

---

Este capítulo inclui:

### Conceitos

- ▶ Detectando e enviando defeitos - Visão geral, na página 188

### Tarefas

- ▶ Como detectar e enviar um defeito, na página 193

### Referência

- ▶ Barra lateral Ferramentas, na página 197
- ▶ Barra lateral Ferramentas de Anotação, na página 209

---

---

## Conceitos

---

---

### Detectando e enviando defeitos - Visão geral

O Sprinter fornece ferramentas que ajudam a detectar defeitos em um aplicativo e registrá-los no ALM. Com elas, é possível detectar e registrar defeitos sem interromper o fluxo de teste.

As ferramentas de detecção de defeitos do Sprinter permitem examinar a exibição do aplicativo que está sendo testado em busca de defeitos relacionados a alinhamento, espaçamento e utilização de cores, entre muitos outros. Você também pode fazer anotações em uma captura de tela com formas, linhas, setas e texto para auxiliar no processo de realce e comunicação de defeitos.

The screenshot shows a flight selection interface with a bug reporting tool overlay. The tool highlights a date error and a missing label in the flight selection table.

**DEPART**  
Frankfurt to London

2/5/2010

Wrong date

SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines Price: \$270 (based on round trip)	5:03	non-stop
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines Price: \$271 (based on round trip)	7:10	non-stop
<input type="radio"/>	Pangaea Airlines 362 Price: \$274 (based on round trip)	9:17	non-stop
<input type="radio"/>	Unified Airlines 363 Price: \$281 (based on round trip)	11:24	non-stop

Should be "Direct/Stops"

**RETURN**  
London to Frankfurt

4/8/2010

SELECT	FLIGHT	DEPART	STOPS
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 630 Price: \$270 (based on round trip)	12:23	non-stop
<input type="radio"/>	Blue Skies Airlines 631 Price: \$273 (based on round trip)	14:30	non-stop
<input type="radio"/>	Pangea Airlines 632 Price: \$282 (based on round trip)	16:37	non-stop
<input type="radio"/>	Unified Airlines 633 Price: \$303 (based on round trip)	18:44	non-stop

CONTINUE

05, Mercury Interactive (v. HG-0.15)

As ferramentas de envio de defeitos do Sprinter permitem enviar um defeito ao ALM, enviar por email uma captura de tela anotada do aplicativo ou imprimir essa captura de tela.

Todas as ferramentas de detecção e envio de defeitos estão localizadas no Espaço de Trabalho de Anotações. Ao ser aberto, esse Espaço de Trabalho de Anotações mostra uma captura da sua tela atual. É possível examinar os elementos na captura de tela e incluir anotações conforme necessário. Quando você envia um defeito e anexa uma captura de tela, adiciona uma captura de tela aos resultados reais de uma etapa ou mantém um registro de um defeito a partir do Espaço de Trabalho de Anotações, essa captura de tela é anexada junto com as anotações adicionadas.

Esta seção também inclui:

- ▶ "Utilizando ferramentas de anotação para detectar defeitos", na página 190
- ▶ "Enviando defeitos", na página 192

### **Utilizando ferramentas de anotação para detectar defeitos**

O Sprinter fornece várias ferramentas para que você possa detectar defeitos na exibição do seu aplicativo.

Esta seção inclui:

- ▶ "Ferramenta Régua", na página 190
- ▶ "Ferramenta Guias", na página 191
- ▶ "Ferramenta Seletor de Cor", na página 191

### **Ferramenta Régua**

A ferramenta Régua permite medir com precisão a distância entre elementos da interface do usuário na exibição do aplicativo. Essa ferramenta exibe o comprimento da linha de régua em pixels.



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

Em geral, os elementos da interface do usuário são organizados horizontal e verticalmente na tela. Portanto, a ferramenta Régua fixa a linha de régua ao longo do eixo horizontal ou vertical quando você a arrasta (pressione SHIFT e arrasta para desafixar), facilitando a medição de distâncias entre os elementos. Várias linhas de régua podem ser inseridas no Espaço de Trabalho de Anotações, permitindo a comparação das distâncias de diversos elementos na interface do usuário. Você pode aumentar o zoom no espaço de trabalho de anotações para medir elementos com mais precisão.

### **Ferramenta Guias**



A ferramenta Guias permite examinar o alinhamento dos elementos da interface do usuário no aplicativo.

Quando você seleciona essa ferramenta, as linhas de guias verticais e horizontais seguem o cursor à medida que a captura de tela do aplicativo se move no espaço de trabalho de anotações. Clicando com o botão esquerdo do mouse, essas linhas de guias são inseridas no espaço de trabalho, permitindo que você determine se os elementos estão alinhados uns com os outros. É possível deixar as linhas de guias no espaço de trabalho para inclusão na captura de tela do aplicativo quando você registrar o defeito ou quando salvar, enviar por email ou imprimir essa captura de tela. Vários conjuntos de linhas de guias podem ser inseridos no espaço de trabalho. Você pode aumentar o zoom no espaço de trabalho de anotações para visualizar o alinhamento de elementos com mais precisão.

### **Ferramenta Seletor de Cor**



A ferramenta Seletor de Cor permite detectar a cor de qualquer ponto na tela e comparar as cores de dois ou mais pontos na tela. Isso permite determinar se as cores estão sendo usadas de maneira consistente no aplicativo que está sendo testado.

Quando a ferramenta Seletor de Cor é selecionada, um balão pop-up exibe os valores RGB (Vermelho, Verde, Azul) acima do cursor à medida que o Espaço de Trabalho de Anotações é movido. Inserindo vários botões pop-up no espaço de trabalho, você pode determinar se as cores de vários elementos na tela são consistentes. É possível deixar esses botões pop-up no espaço de trabalho para inclusão na captura de tela do aplicativo quando você registrar o defeito ou quando salvar, enviar por email ou imprimir essa captura de tela.

## Enviando defeitos

O Sprinter permite o envio de defeitos das seguintes maneiras para o ALM:



### ► Defeito Inteligente

Quando você envia um defeito no ALM usando o recurso **Defeito Inteligente** do Sprinter, o Sprinter permite escolher um dos seguintes tipos de informação para inclusão automática no seu defeito:

- **Descrição do defeito.** Você pode optar por adicionar o cenário do defeito à descrição do seu defeito do ALM. Esse cenário pode incluir uma lista automaticamente gerada das etapas de teste e/ou uma lista das ações de usuário gravadas que foram realizadas na sua execução.

Após a escolha das informações a serem incluídas, a caixa de diálogo Novo Defeito do ALM é aberta com as informações selecionadas já inseridas na descrição do defeito. Em seguida, basta preencher os outros campos e enviar o defeito.

- **Capturas de tela e filmes.** Você pode optar por anexar uma captura de tela ilustrativa ao seu defeito do ALM. Se o defeito for enviado a partir do Espaço de Trabalho de Anotações, essa captura de tela incluirá as anotações que você adicionou. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209. Você também pode anexar um filme da sua execução.

Para obter detalhes sobre como configurar as informações a serem incluídas no seu defeito, consulte "Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes", na página 201.

### ► ALM Defeito

É possível abrir a caixa de diálogo Detalhes do Novo Defeito do ALM a partir do Sprinter e preencher manualmente todos os campos de defeitos. A anotação é salva com o teste ou componente do Sprinter: ela não é adicionada como anexo ao defeito.

Quando um defeito do ALM é enviado com o uso do Sprinter, esse defeito é criado no servidor, no domínio e no projeto do ALM que você configurou na ALM Caixa de diálogo Conexão com o.



---

---

## Tarefas

---

---

### Como detectar e enviar um defeito

Esta tarefa descreve as diferentes maneiras de enviar um defeito no ALM usando o Sprinter. Você também pode enviar por email, salvar ou imprimir uma captura de tela de um defeito no seu aplicativo.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Examinar e fazer anotações em uma captura de tela do aplicativo - Opcional", na página 193
- "Enviar um defeito", na página 194
- "Criar um lembrete de defeito", na página 195
- "Enviar por email, salvar um imprimir uma captura de tela do defeito - Opcional", na página 195

#### **Examinar e fazer anotações em uma captura de tela do aplicativo - Opcional**

Você pode usar as ferramentas de anotações e exame de tela do Sprinter para detectar e marcar defeitos em uma captura de tela do seu aplicativo.



- 1** Na barra lateral **Ferramentas**, clique no botão **Espaço de Trabalho de Anotações** para abrir o Espaço de Trabalho de Anotações.
- 2** Use as ferramentas na barra lateral **Ferramentas de Anotações** para detectar defeitos e preparar sua captura de tela. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209. Para obter mais detalhes, consulte "Detectando e enviando defeitos - Visão geral", na página 188

## Enviar um defeito

É possível enviar um defeito de um das seguintes localizações:

- ▶ Barra lateral Ferramentas
- ▶ Barra lateral Etapas
- ▶ Janela Esboço Sequencial

Em qualquer um desses locais, você pode:



- ▶ Clicar no botão **Defeito Inteligente** na barra lateral **Ferramentas**, **Etapas** ou **Ferramentas de Anotação** para abrir um **Defeito Inteligente** (padrão). Defeitos inteligentes permitem incluir automaticamente informações detalhadas de cenários de defeito na descrição do defeito, além de uma captura de tela ou um filme desse defeito, no seu aplicativo. Para obter detalhes, consulte "Enviando defeitos", na página 192.

Para obter detalhes sobre como configurar as informações de defeitos a serem incluídas no seu Defeito Inteligente, consulte "Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes", na página 201.

Para obter detalhes, consulte "Enviando defeitos", na página 192.



- ▶ Clicar na seta para baixo ao lado do botão **Defeito Inteligente** e selecionar **Novo Defeito** para abrir a caixa de diálogo Configurações do Novo Defeito no ALM. Isso permite definir manualmente os campos de defeito do ALM. Para obter detalhes, consulte "Enviando defeitos", na página 192.

Se você enviar seu defeito a partir do **Espaço de Trabalho de Anotações**, clique no botão **Fechar** da barra lateral **Ferramentas de Anotação** para fechar o Espaço de Trabalho de Anotações e retornar ao seu aplicativo.

Para obter mais detalhes, consulte:

- ▶ "Barra lateral Ferramentas", na página 197.
- ▶ "Barra lateral Etapas", na página 167
- ▶ "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209

Também é possível enviar um defeito durante a revisão dos resultados de execução no **Painel Lembretes de Defeitos (grupo Resultados)** (descrito na página 225) e ao resolver diferenças em um teste de espelhamento no **Visualizador de Diferenças** (descrito na página 365).

## Criar um lembrete de defeito

É possível criar um lembrete de defeito a partir de uma das seguintes localizações:

- **Barra lateral Ferramentas**
- **Barra lateral Etapas**
- **Janela Esboço Sequencial**

Em qualquer um desses locais, você pode:



- Clicar na seta para baixo ao lado do botão **Defeito Inteligente** e selecionar **Lembrete de Defeito**, de forma a adicionar um lembrete para enviar um defeito mais tarde.

Para obter detalhes consulte "Caixa de diálogo Lembrete de Defeito", na página 206.

## Enviar por email, salvar ou imprimir uma captura de tela do defeito - Opcional

Você pode enviar por email, salvar ou imprimir uma captura de tela de um defeito no seu aplicativo a partir de uma das seguintes localizações:

- **Barra lateral Ferramentas**
- **Barra lateral Ferramentas de Anotações**



Em qualquer uma dessas barras laterais, é possível clicar na seta para baixo ao lado do botão **Captura de tela** e selecionar o seguinte:

- **Enviar Email**, para abrir uma mensagem de email no editor de email padrão e incluir uma captura de tela de um defeito no seu aplicativo como anexo.
- **Salvar**, para salvar uma captura de tela do aplicativo no sistema de arquivos.
- **Imprimir**, para imprimir uma captura de tela de um defeito no seu aplicativo.

Se você enviar por email, salvar ou imprimir uma captura de tela a partir do **Espaço de Trabalho de Anotações**, clique no botão **Fechar** da barra lateral **Ferramentas de Anotações** para fechar o Espaço de Trabalho de Anotações e retornar ao seu aplicativo.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas", na página 197 e "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209.

---

---


## Referência

---

---

### Barra lateral Ferramentas

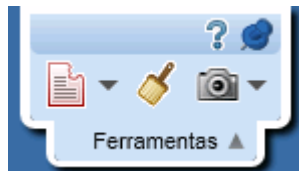
Essa barra lateral permite localizar defeitos na interface do usuário do seu aplicativo e registrá-los no ALM. Você pode abrir o Espaço de Trabalho de Anotações para fazer anotações em uma captura de tela do aplicativo e incluir essa captura em um defeito do ALM, ou pode salvá-la, imprimi-la ou enviá-la por email.

 No Power Mode, essa barra lateral também permite adicionar um comentário ao teste, abrir o Visualizador de Cronograma ou exibir uma lista das ações de usuário na execução.

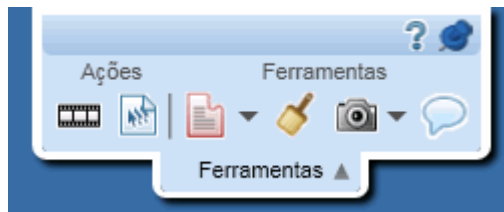
Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Ferramentas**:




- "Como detectar e enviar um defeito", na página 193

A imagem a seguir mostra a barra lateral **Ferramentas** sem o Power Mode:










A imagem a seguir mostra a barra lateral Ferramentas com o Power Mode:






<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>Faça o seguinte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Entrar no modo de Execução</li> <li><b>2</b> Abra um teste ou componente.</li> <li><b>3</b> Clique no botão Executar  ou no botão Executar do Power Mode .</li> </ol> <p><b>Dica:</b> Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha . Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</p>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Detectando e enviando defeitos - Visão geral", na página 188</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

<p><b>Elementos da interface do usuário</b></p>	<p><b>Descrição</b></p>
	<p><b>Esboço Sequencial.</b> Abre a Janela Esboço Sequencial, que disponibiliza um resumo visual de todas as ações de usuário no seu teste. Para obter detalhes sobre a janela Esboço Sequencial, consulte "Janela Esboço Sequencial", na página 229.</p>
	<p><b>Ações do Usuário.</b> Exibe uma lista das ações de usuário gravadas. Você pode exportar essa lista para um arquivo <b>.xsl</b> ou <b>.csv</b>. Também pode imprimir ou incluir o resumo em um email. Para obter detalhes, consulte "Painel Ações de Usuário/caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário", na página 227.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Defeito Inteligente.</b> Permite enviar um defeito ao ALM.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶  <b>Defeito Inteligente.</b> (Padrão) Abre a Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes, possibilitando a inclusão de informações de cenário de defeito automaticamente geradas na descrição do seu defeito. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes", na página 201.</li> <li>▶  <b>Novo Defeito.</b> Abre a caixa de diálogo Novo Defeito do ALM, que permite enviar um novo defeito ao ALM.</li> <li>▶  <b>Adicionar Lembrete de Defeito.</b> Abre a Caixa de diálogo Lembrete de Defeito (descrita na página 206).</li> </ul>
	<p><b>Espaço de Trabalho de Anotações.</b> Abre o Espaço de Trabalho de Anotações, que permite detectar defeitos na interface do usuário do seu aplicativo e adicionar anotações em uma captura de tela desse aplicativo.</p> <p>No Espaço de Trabalho de Anotações, é possível incluir a captura de tela anotada em um defeito do ALM e salvar as informações no resultado real da etapa atual, ou ainda salvar, imprimir ou enviar por email essa captura de tela anotada.</p> <p>Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Ferramentas de Anotação", na página 209.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Captura de Tela.</b> Obtém uma imagem fotográfica do seu aplicativo.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Enviar Email.</b> (Padrão) Abre uma mensagem no seu programa de email padrão com a captura de tela anexada do aplicativo.</li><li>➤ <b>Salvar.</b> Salva a captura de tela do aplicativo.</li><li>➤ <b>Imprimir.</b> Imprime a captura de tela do aplicativo.</li></ul>
	<p> <b>Adicionar Comentário.</b> Abre a Caixa de diálogo Comentário, permitindo adicionar um comentário à ação de usuário atual. Para obter mais detalhes, consulte "Caixa de diálogo Comentário", na página 208.</p> <p>Você pode visualizar os comentários adicionados ao seu teste na Janela Esboço Sequencial para cada ação. Para obter detalhes sobre o Visualizador de Cronograma, consulte "Janela Esboço Sequencial", na página 229.</p>



## Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes

Essa caixa de diálogo permite definir as informações que serão incluídas na descrição do defeito, bem como qualquer anexo desse defeito.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes:

- ▶ "Como detectar e enviar um defeito", na página 193

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes.



**Configurações de Defeitos Inteligentes**

Incluir na descrição

- Etapa atual
- Incluir informações de resultados reais da última etapa
- 5 últimas ações do usuário

Visualização da descrição:

Etapas:

1. Step 1  
Tentative d'utilisation



Ações do usuário:

1. Wait for the page to synchronize before continuing the run.
2. Close the browser window including any open tabs.

Anexar ao defeito


- Captura de tela atual
- Filme da tela: incluir os últimos  minuto(s).

**Enviar Defeito** **Cancelar**

<b>Para acessar</b>	Durante uma execução de teste, clique no botão <b>Defeito Inteligente</b>  de uma das seguintes localizações: <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Barra lateral <b>Ferramentas</b></li> <li>▶ <b>Barra lateral Etapas</b></li> </ul>
<b>Informações importantes</b>	 Opções de ação apenas estarão disponíveis se você estiver trabalhando no Power Mode.
<b>Consulte também</b>	"Detectando e enviando defeitos - Visão geral", na página 188

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>&lt;Informações da etapa&gt;</b>	Disponível somente quando você trabalha em testes com etapas. Permite incluir informações de etapa como parte da descrição do defeito. Opções suspensas: <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Todas as etapas até as atuais.</b> Inclui o nome e a descrição de todas as etapas do teste, até a etapa atual.</li> <li>▶ <b>Todas as etapas.</b> Inclui o nome e a descrição de todas as etapas do teste.</li> <li>▶ <b>Personalizado.</b> Abre a <b>Caixa de diálogo Seleção Personalizada</b> (descrita na página 205), permitindo a seleção de etapas específicas para inclusão na descrição do defeito.</li> </ul> O <b>resultado esperado</b> da última etapa incluída na descrição também é adicionado à descrição do defeito.
<b>Incluir informações de resultados reais da última etapa</b>	Adiciona o resultado real (se disponível) da última etapa incluída na descrição do defeito.

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <Informações sobre ações>	<p>Permite incluir informações sobre ações de usuário como parte da descrição do defeito.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>5 últimas ações do usuário.</b> Inclui uma descrição das cinco últimas ações de usuário.</li> <li>▶ <b>10 últimas ações do usuário.</b> Inclui uma descrição das dez últimas ações de usuário.</li> <li>▶ <b>Todas as ações do usuário.</b> Inclui uma descrição de todas as ações de usuário.</li> <li>▶ <b>Personalizado.</b> Abre a <b>Caixa de diálogo Seleção Personalizada</b> (descrita na página 205), permitindo a seleção de ações de usuário específicas para inclusão na descrição do defeito.</li> </ul>
<b>Visualização da descrição</b>	<p>Uma visualização das informações que serão incluídas na descrição do defeito.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Anexar ao defeito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Captura de tela atual.</b> Inclua uma captura de tela do aplicativo como anexo ao defeito.               <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Se você enviar o defeito a partir do Espaço de Trabalho de Anotações, essa captura de tela incluirá suas anotações.</li> <li>▶ Se você enviar o defeito a partir do Visualizador de Diferenças, as capturas de tela de ambos os computadores serão anexados ao defeito.</li> </ul> </li> <li>▶ <b>Filme da tela.</b> Inclua um file da sua execução. Selecione um valor na caixa suspensa para definir que parte do filme será incluída.               <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ A funcionalidade de filme da tela deve ser primeiramente habilitada pelo administrador do ALM.</li> <li>▶ O Sprinter oferece suporte para a gravação de filmes de tela de até 10 minutos. Porém, é possível que o seu administrador do ALM tenha reduzido a duração máxima permitida para o filme na seção Sprinter da página Personalização de Projetos no ALM.</li> <li>▶ Filmes de tela podem ser habilitados e desabilitados na Painel Configurações de Execução (caixa de diálogo Configurações) (descrita na página 71). É necessário habilitar filmes de tela antes da execução de um teste.</li> <li>▶ As barras laterais do Sprinter podem não estar visíveis nesses filmes.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Enviar Defeito</b>	Fecha a caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes e abre a caixa de diálogo Novo Defeito do ALM, que permite preencher as informações restantes no defeito.
<b>Cancelar</b>	Cancela o envio do defeito.

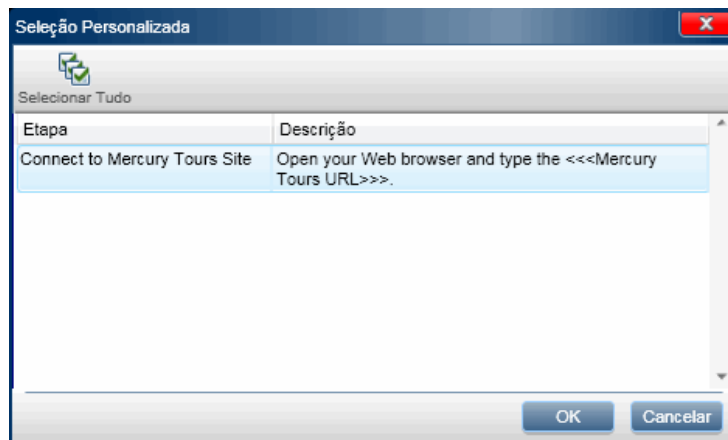
## Caixa de diálogo Seleção Personalizada

Essa caixa de diálogo permite selecionar etapas ou ações de usuário específicas para inclusão em um defeito.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Seleção Personalizada:

- "Como detectar e enviar um defeito", na página 193

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Seleção Personalizada.



<b>Para acessar</b>	Na <b>Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes</b> , selecione <b>Personalizado</b> nas listas suspensas de <b>informações sobre a etapa</b> ou <b>informações sobre a ação</b> .
---------------------	--

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
Selecionar Tudo	Seleciona todas as etapas ou ações da lista.
<Lista de etapas/ ações>	A lista de etapas ou ações de usuário no seu teste. Use CTRL+CLIQUE para selecionar várias etapas ou ações. <ul style="list-style-type: none"><li>▶ A lista de ações inclui apenas aquelas que foram desempenhadas até o ponto atual na execução.</li><li>▶ A lista de etapas inclui todas as etapas do teste.</li></ul>

### Caixa de diálogo Lembrete de Defeito


Essa caixa de diálogo permite adicionar um lembrete para abrir um defeito mais tarde.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Lembrete de Defeito:

- ▶ "Como detectar e enviar um defeito", na página 193

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Lembrete de Defeito.



<b>Para acessar</b>	<p>Durante uma execução de teste, de uma das seguintes localizações:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Barra lateral <b>Ferramentas</b></li><li>▶ <b>Barra lateral Etapas</b></li></ul> <p>Clique na seta para baixo ao lado do botão <b>Defeito Inteligente</b>  e selecione <b>Adicionar Lembrete de Defeito</b>.</p>
<b>Informações importantes</b>	<p>É possível visualizar lembretes de defeitos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Na janela Esboço Sequencial, referente à ação de usuário para a qual o lembrete de defeito foi criado. Para obter detalhes, consulte "Janela Esboço Sequencial", na página 229.</li><li>▶ Selecionando <b>Resultados &gt; Lembretes de Defeitos</b></li></ul> <p><b>Observação:</b> lembretes de defeitos são descartados quando você remove uma execução da área <b>Configuração da Execução</b>, substitui uma execução por uma nova ou fecha o Sprinter. Se a execução que está sendo fechada contiver lembretes de defeitos, uma mensagem de aviso será exibida.</p>

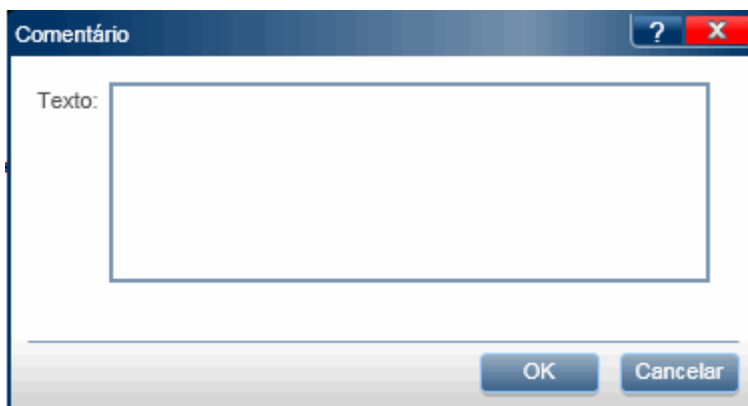
## **Caixa de diálogo Comentário**


Essa caixa de diálogo permite adicionar um comentário à ação de usuário atual.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Comentário:

- ▶ "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Comentário.



<b>Para acessar</b>	Durante uma execução de teste, selecione a barra lateral <b>Ferramentas</b> > botão <b>Adicionar Comentário</b>  .
<b>Informações importantes</b>	<p>Apenas é possível adicionar um comentário por ação de usuário. Para editar um comentário criado para a ação atual, abra novamente a caixa de diálogo Adicionar Comentário.</p> <p>É possível visualizar comentários:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ No Visualizador de Cronograma, referente à ação de usuário para a qual o lembrete de defeito foi criado.</li><li>▶ Selecionando <b>Resultados</b> &gt; <b>Resumo da Execução</b> e depois clicando no link a lado de <b>Comentários adicionados</b>.</li></ul>



## Barra lateral Ferramentas de Anotação

Essa barra lateral permite adicionar anotações gráficas a uma captura de tela do seu aplicativo. Ela também permite examinar as características dos elementos de interface do usuário do aplicativo e detectar defeitos de cor e layout.



Você pode incluir a captura de tela anotada em um defeito no ALM. Também pode imprimir, salvar ou incluir a captura de tela anotada em um email.

Tarefas que você pode realizar com a barra lateral Ferramentas de Anotação:



- "Como detectar e enviar um defeito", na página 193







A imagem a seguir mostra a barra lateral **Ferramentas de Anotação**.













<b>Para acessar</b>	<p>Na barra lateral <b>Ferramentas</b> ou na <b>Caixa de diálogo Resultado Real</b>, clique no botão <b>Espaço de Trabalho de Anotações</b> .</p> <p>O Espaço de Trabalho de Anotações é aberto com a barra lateral <b>Ferramentas</b> de Anotação aberta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Clique na guia da barra lateral ou clique fora dessa guia para fechar a barra lateral.</li> <li>▶ Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha .</li> <li>▶ Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</li> </ul>
<b>Informações importantes</b>	<p>Alguns objetos, como menus suspensos, são fechados automaticamente depois que você abre o Espaço de Trabalho de Anotações. Use o atalho do teclado (CTRL + F10) para abrir o Espaço de Trabalho de Anotações com esses objetos exibidos.</p>
<b>Consulte também</b>	<p>"Utilizando ferramentas de anotação para detectar defeitos", na página 190</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>Ferramentas</b>	
	<p><b>Seleção.</b> Seleciona uma anotação anteriormente criada no espaço de trabalho de anotações. Uma vez selecionada, uma anotação pode ser movida, redimensionada ou excluída. Clique fora da anotação para cancelar a sua seleção.</p>
	<p><b>Excluir Anotação.</b> Exclui as anotações selecionadas do espaço de trabalho.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Texto.</b> Adiciona uma caixa de texto ao Espaço de Trabalho de Anotações. Use a área <b>Propriedades</b> para determinar a cor do plano de fundo e a cor do texto para a caixa de texto. Um plano de fundo amarelo apresenta texto preto, enquanto um plano de fundo preto apresenta texto branco. Selecione a cor que terá mais visibilidade com base na área em que você está desenhando a caixa de texto.</p>
	<p><b>Retângulo.</b> Desenha um retângulo no Espaço de Trabalho de Anotações. Use a área <b>Propriedades</b> para determinar a cor e a largura do retângulo.</p>
	<p><b>Elipse.</b> Desenha uma elipse no Espaço de Trabalho de Anotações. Use a área <b>Propriedades</b> para determinar a cor e a largura da elipse.</p>
	<p><b>Seta.</b> Desenha uma seta no Espaço de Trabalho de Anotações. Use a área <b>Propriedades</b> para determinar a cor e a largura da seta.</p>
	<p><b>Realçar.</b> Realça uma área do Espaço de Trabalho de Anotações. Clique e arraste para definir o comprimento e a largura do realce. Use a área <b>Propriedades</b> para determinar a cor do realce.</p>
	<p><b>Régua.</b> Desenha uma linha no espaço de trabalho de anotações, exibindo seu comprimento em pixels. A ferramenta Régua bloqueia a linha da régua ao longo do eixo horizontal ou vertical durante a operação de arrastar. Para liberar o bloqueio do eixo, pressione a tecla Shift ao arrastar. Para obter mais detalhes, consulte "Ferramenta Régua", na página 190.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Guias.</b> Exibe linhas de guia verticais e horizontais ao longo do comprimento e da largura do espaço de trabalho de anotações, com a respectiva intersecção sob o cursor (mira). Linhas de guias podem ser reposicionadas com o uso da ferramenta <b>Selecionar</b>. As linhas verticais e horizontais também podem ser individualmente selecionadas e reposicionadas.</p> <p>Clique para inserir as guias no espaço de trabalho. Para obter mais detalhes, consulte "Ferramenta Guias", na página 191.</p>
	<p><b>Seletor de Cor.</b> Exibe os valores RGB de um ponto no Espaço de Trabalho de Anotações, em uma janela pop-up. Clique em uma localização para inserir a janela pop-up no espaço de trabalho. Para obter mais detalhes, consulte "Ferramenta Seletor de Cor", na página 191.</p>
<p><b>Propriedades</b></p>	
	<p><b>Cor e Espessura.</b> Determina a cor e a largura da ferramenta atualmente selecionada, entre as ferramentas Texto, Realçar, Seta, Retângulo e Círculo.</p>
	<p><b>Zoom.</b> Aumenta e diminui o zoom na exibição do Espaço de Trabalho de Anotações.</p> <p>A função de zoom contém os seguintes controles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶  Diminui o zoom na exibição.</li> <li>▶  Restaura a exibição para 100%.</li> <li>▶  Aumenta o zoom na exibição. O zoom da exibição não pode exceder 100%.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ao aplicar zoom à imagem, você pode arrastá-la pressionando CTRL + BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE. O cursor se transforma em uma mão indicadora, e você pode arrastar diferentes áreas da imagem para dentro ou para fora do campo de visão usando o mouse ou as setas do teclado.</li> </ul> </li> </ul> <p>Também é possível aumentar e diminuir o zoom usando a roda do mouse.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Captura de Tela</b>	
	<p><b>Captura de Tela.</b> Faz uma captura de tela do seu aplicativo.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Salvar.</b> Salva a captura de tela do aplicativo.</li> <li>▶ <b>Imprimir.</b> Imprime a captura de tela do aplicativo.</li> <li>▶ <b>Enviar Email.</b> Abre uma mensagem no seu programa de email padrão com a captura de tela do aplicativo como uma anexo.</li> </ul>
	<p><b>Defeito Inteligente.</b> Permite enviar um defeito ao ALM.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Defeito Inteligente.</b> (Padrão) Abre a Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes, possibilitando a inclusão de informações de cenário de defeito automaticamente geradas na descrição do seu defeito. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes", na página 201.</li> <li>▶ <b>Novo Defeito.</b> Abre a caixa de diálogo Novo Defeito do ALM, que permite enviar um novo defeito ao ALM.</li> </ul>
	<p><b>Salvar no Resultado Real.</b> Adiciona a captura de tela anotada aos Resultados Reais da etapa atual. Opção desabilitada para testes sem etapas.</p>
<b>Fechar</b>	Fecha o Espaço de Trabalho de Anotações.




# 6

---

## Resultados da Execução

---

Neste guia, as descrições de recursos que só estão disponíveis no Power Mode são identificadas pelo ícone Power Mode .

---

Este capítulo inclui:

### Conceitos

- ▶ Resultados da Execução - Visão geral na página 216

### Tarefas

- ▶ Como rever os resultados da execução na página 217

### Referência

- ▶ Grupo Resultados na página 221
- ▶ Janela Esboço Sequencial na página 229

---

---

## Conceitos

---

---

### Resultados da Execução - Visão geral

Os resultados de execução do Sprinter fornecem um resumo da sua execução. Nos resultados da execução, você pode:

- ▶ Visualizar um resumo da execução, incluindo informações de execução básica, o número de ações de usuário, defeitos enviados, lembretes de defeitos e comentários, bem como uma decomposição das etapas por status.
- ▶ Visualizar detalhes de todas as etapas na sua execução, incluindo resultados reais e capturas de tela ou outros anexos associados.
- ▶ Visualizar detalhes de todos os defeitos enviados durante a execução. Você pode abrir a caixa de diálogo Detalhes do Defeito do ALM nos resultados da execução para rever as informações nos seus defeitos.
- ▶ Visualizar detalhes dos lembretes de defeitos criados durante a execução. É possível enviar defeitos ao ALM com base nesses lembretes de defeitos.
- ▶ Ver detalhes de todas as ações de usuário realizadas durante a sua execução e converter as ações de usuário em um teste formal.
- ▶ Abrir o Esboço Sequencial, que permite visualizar informações detalhadas para cada ação de usuário desempenhada na execução e exportar essas informações para um arquivo PDF ou do Microsoft Word.



---


---

## Tarefas

---

---

### Como rever os resultados da execução

 Algumas etapas são relevantes para testes executados no Power Mode.

Esta tarefa descreve as várias etapas que você pode desempenhar para revisar os resultados da execução:

- "Revisar um resumo da sua execução" na página 217
- "Revisar as etapas desempenhadas na sua execução" na página 218
- "Revisar os defeitos enviados durante a execução" na página 218
- "Revisar os lembretes de defeitos criados durante a execução" na página 218
- "Revisar as ações de usuário desempenhadas durante a execução" na página 219
- "Revisar detalhes e capturas de tela das suas ações de usuário no Esboço Sequencial" na página 219

### Revisar um resumo da sua execução

O painel **Resumo da Execução** exibe um resumo dos detalhes da sua execução de teste, incluindo informações básicas de teste e execução, bem como o resumo das etapas e das ações no seu teste. Você também pode visualizar defeitos abertos e comentários adicionados, além de imprimir o resumo ou enviá-lo por email.

Clique no nó **Resumo da Execução**, no Grupo Resultados, para exibir o painel Resumo da Execução.

### **Revisar as etapas desempenhadas na sua execução**

O painel **Resumo de Etapas** exibe um resumo de qualquer etapa executada no seu teste, incluindo resultados reais, capturas de tela ou outros anexos associados. Você também exportar, imprimir ou enviar por email as etapas no seu teste.

Clique no nó **Resumo de Etapas**, no Grupo Resultados, para exibir o painel **Resumo de Etapas**. Para obter detalhes, consulte "Guia Etapas (grupo Resultados)" na página 223.

### **Revisar os defeitos enviados durante a execução**

O painel **Defeitos Enviados** exibe um resumo de todos os defeitos enviados durante a execução. É possível abrir a caixa de diálogo **Detalhes do Defeito** do ALM a partir do painel **Defeitos Enviados** para rever as informações nos seus defeitos. Também existe a opção de imprimir ou enviar por email um resumo dos defeitos enviados.

Clique no nó **Defeitos Enviados**, no Grupo Resultados, para exibir o **Painel Defeitos Enviados**.

Para obter detalhes, consulte "Painel Defeitos Enviados (grupo Resultados)" na página 224.

### **Revisar os lembretes de defeitos criados durante a execução**

O **Painel Lembretes de Defeitos** mostra um resumo dos lembretes de defeitos criados durante a execução. É possível enviar defeitos ao ALM com base nesses lembretes de defeito. Também existe a opção de imprimir ou enviar por email o resumo dos seus lembretes de defeitos.

Clique no nó **Lembretes de Defeitos**, no Grupo Resultados, para exibir o **Painel Lembretes de Defeitos**.

Para obter detalhes, consulte "Painel Lembretes de Defeitos (grupo Resultados)" na página 225.

## **Revisar as ações de usuário desempenhadas durante a execução**

O painel **Ações do Usuário** exibe um resumo das ações de usuário desempenhadas durante a execução. Você pode exportar essas ações de usuário para um teste manual, um arquivo de dados de teste automatizado ou um arquivo **.xls**, **.xlsx** ou **.csv**. Também pode imprimir e enviar por email a lista de ações de usuário.

Clique no nó **Ações do Usuário**, no Grupo Resultados, para exibir o painel Ações do Usuário.

Para obter detalhes, consulte "Painel Ações de Usuário/caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário" na página 227.

## **Revisar detalhes e capturas de tela das suas ações de usuário no Esboço Sequencial**

### **1** Selecione o nó Esboço Sequencial no grupo Resultados.

O Esboço Sequencial é aberto.

### **2** Selecione uma ação no Cronograma.

Todas as ações de usuário desempenhadas na execução são representadas no Cronograma como miniaturas de imagem dispostas ao longo da parte inferior do Esboço Sequencial.

---

**Note:** algumas ações de usuário na sua execução podem não ter uma captura de tela correspondente. Capturas de tela são salvas por ação com base nas suas configurações no Painel Configurações de Execução (caixa de diálogo Configurações).

---

Quando você seleciona uma ação no Cronograma, sua captura de tela é exibida no canto superior esquerda, enquanto os detalhes da ação são exibidos no painel superior direito do Esboço Sequencial.

É possível filtrar as ações exibidas no Cronograma. Para obter detalhes sobre como filtrar e navegar pelo Cronograma, consulte "Janela Esboço Sequencial" na página 229.

### 3 Revise os detalhes das ações.

O painel superior direito do Esboço Sequencial exibe informações sobre a ação selecionada no Cronograma.

Nesse painel, é possível:

- ▶ Visualizar uma descrição da ação.
- ▶ Visualizar uma lista de todos os **defeitos** enviados para a ação. É possível clicar no link da ID de defeito para abrir a caixa de diálogo Detalhes do Defeito no ALM e visualizar ou editar seu defeito.
- ▶ Visualizar uma lista de todos os **lembretes de defeito** criados para a ação. É possível enviar defeitos ao ALM com base nesses lembretes.
- ▶ Visualizar **comentários**, se você os tiver adicionado à ação.
- ▶ Visualizar todas as **diferenças** que possam ter sido detectadas para a ação (somente para testes executados com o recurso de espelhamento).

### 4 Exportar o esboço sequencial para um arquivo PDF ou do Word.

Selecionar uma localização no sistema de arquivos na qual salvar o arquivo PDF. Esse arquivo inclui informações de execução, informações sobre o status de etapas e os detalhes de ações referentes à sessão de execução inteira.

Para obter mais detalhes sobre como visualizar e navegar pelo esboço sequencial, consulte "Janela Esboço Sequencial" na página 229.

---



---

## Referência

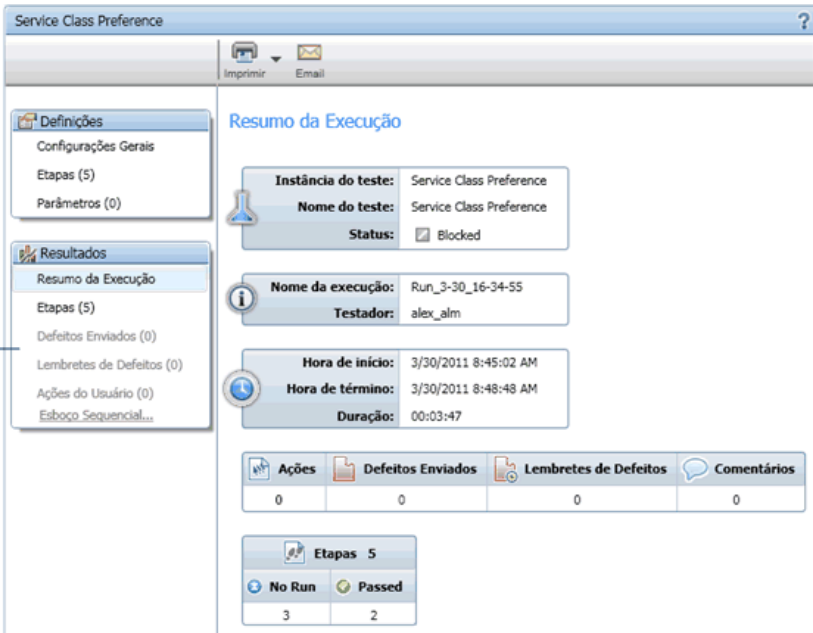
---



---

### Grupo Resultados

O grupo Resultados está localizado no lado esquerdo da janela principal.



The screenshot shows the 'Service Class Preference' window. On the left, the 'Grupo Resultados' sidebar is visible, containing two main sections: 'Definições' (Configurações Gerais, Etapas (5), Parâmetros (0)) and 'Resultados' (Resumo da Execução, Etapas (5), Defeitos Enviados (0), Lembretes de Defeitos (0), Ações do Usuário (0), Esboço Sequencial...). The main area displays the 'Resumo da Execução' panel with the following details:

- Instância do teste:** Service Class Preference
- Nome do teste:** Service Class Preference
- Status:**  Blocked
- Nome da execução:** Run\_3-30\_16-34-55
- Testador:** alex\_alm
- Hora de início:** 3/30/2011 8:45:02 AM
- Hora de término:** 3/30/2011 8:48:48 AM
- Duração:** 00:03:47

Below the summary, there are four summary tables:

Ações	Defeitos Enviados	Lembretes de Defeitos	Comentários
0	0	0	0

Etapas 5	
No Run	Passed
3	2

Esse grupo inclui o seguinte:

- "Painel Resumo da Execução (grupo Resultados)" na página 222
- "Guia Etapas (grupo Resultados)" na página 223
- "Painel Defeitos Enviados (grupo Resultados)" na página 224
- "Painel Lembretes de Defeitos (grupo Resultados)" na página 225
- "Painel Ações de Usuário/caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário" na página 227
- "Janela Esboço Sequencial" na página 229


## Painel Resumo da Execução (grupo Resultados)

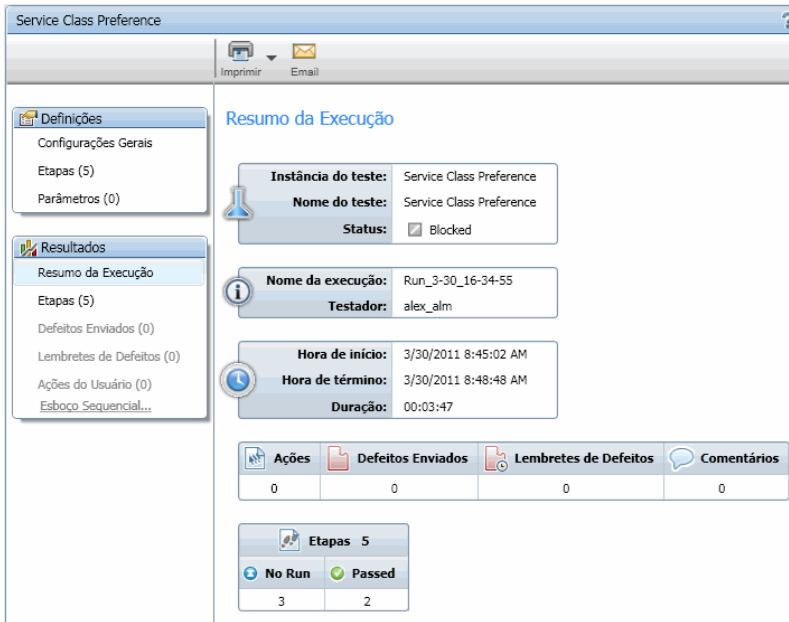
Este painel exibe um resumo dos detalhes da sua execução de teste. Você pode visualizar informações básicas sobre o teste e a execução, bem como um resumo das etapas e das ações do seu teste e os detalhes e comentários que foram abertos.

Tarefas que você pode realizar com o painel Resumo da Execução:

- "Como rever os resultados da execução" na página 217

A imagem a seguir mostra o painel Resumo da Execução.

Algumas informações de resultados apenas estão disponíveis para testes executados no Power Mode .



The screenshot shows the 'Resumo da Execução' (Execution Summary) panel for a test instance named 'Service Class Preference'. The status is 'Blocked'. The execution name is 'Run\_3-30\_16-34-55' and the tester is 'alex\_alm'. The test started at 8:45:02 AM and ended at 8:48:48 AM on 3/30/2011, with a duration of 00:03:47. A summary table shows 0 actions, 0 defects, 0 reminders, and 0 comments. Below this, a table for 'Etapas 5' (Steps 5) shows 3 'No Run' and 2 'Passed' results.

Etapas 5	
No Run	Passed
3	2

<b>Para acessar</b>	Após a execução de um teste ou componente, selecione o nó <b>Resultados &gt; Resumo da Execução</b> .
---------------------	---

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas no painel.

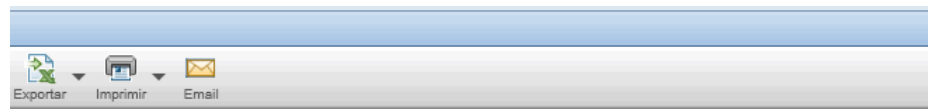
## Guia Etapas (grupo Resultados)

Essa guia exibe um resumo das etapas desempenhadas no seu teste. Ele também permite exportar, imprimir ou enviar por email suas informações sobre etapas.




Tarefas que você pode realizar com a guia Etapas:

- "Como rever os resultados da execução" na página 217

A imagem a seguir mostra a guia Etapas.



### Etapas

#	Status	Nome	Descrição	Teste de Origem	Resultado
1		Chamada <Connect And Sign-On>	Chamada &lt;Connect And Sign-On&gt; com os seguintes parâmetros: user name = ?, mercury tours url = ?, password = ?	Service Class Preference	
2		Preparation	Execute the Preparation step before you execute each step in the test.1. Select one of the values from the Passengers list.2. Select Departing From and Arriving In locations (selected items must be different).3. Select departing flight and returning flight dates. (Both dates must be set as future dates. The departing flight date must precede the returning flight date.)4. Leave default values in all other fields.	Service Class Preference	
3		Step 1: Economy class	1. Select Economy class option.2. Click the Continue button.3. Select any any flight from Depart list 4. If Round trip option selected, select any flight from Return list.5. Click the Continue button.	Service Class Preference	The Book A page should be opened. The column in section tab

<b>Para acessar</b>	Após a execução de um teste ou componente, selecione o nó <b>Resultados &gt; Etapas</b> .
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ É possível redimensionar a janela do Sprinter e as colunas na exibição para visualizar todas as informações.</li> <li>➤ Clicar duas vezes em uma miniatura na coluna <b>Captura de Tela</b> ou na coluna <b>Anexos</b> abre o anexo no programa padrão do seu computador para esse tipo de arquivo.</li> <li>➤ Não é possível <b>Exportar</b>, <b>Imprimir</b> ou <b>Enviar etapas por Email</b> em um Teste de Processo de Negócios.</li> </ul>

## **Painel Defeitos Enviados (grupo Resultados)**

Esse painel exibe um resumo dos defeitos enviados durante a execução do teste. Você também pode exportar, imprimir ou enviar por email um resumo dos seus defeitos enviados.

Tarefas que você pode realizar com o painel Defeitos Enviados:

- "Como rever os resultados da execução" na página 217

A imagem a seguir mostra o painel Defeitos Enviados.



### Defeitos Enviados

ID do Defeito	Resumo	Gravidade
<a href="#">46</a>	Tour 1	3-Alta

<b>Para acessar</b>	Após a execução de um teste ou componente, selecione o nó <b>Resultados &gt; Defeitos Enviados</b> .
<b>Informações importantes</b>	Clicar no número da <b>ID do Defeito</b> abre a caixa de diálogo Detalhes do Defeito a partir do ALM.



## **Painel Lembretes de Defeitos (grupo Resultados)**

Esse painel mostra um resumo dos lembretes de defeitos criados durante a execução do teste. Ele permite que você envie defeitos com base nas informações em seus lembretes de defeitos, além de exportar, imprimir ou enviar esses lembretes por email.

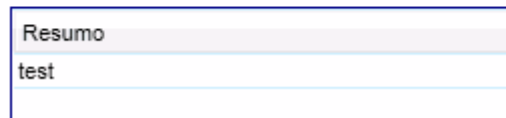
Tarefas que você pode realizar com o painel Lembretes de Defeito:

- "Como rever os resultados da execução" na página 217

A imagem a seguir mostra o painel Lembretes de Defeitos.




### Lembretes de Defeitos



<b>Para acessar</b>	Após a execução de um teste ou componente, selecione o nó <b>Resultados &gt; Lembretes de Defeitos</b> .
<b>Informações importantes</b>	Lembretes de defeitos são descartados quando você remove uma execução da área Configuração da Execução, substitui uma execução por uma nova ou fecha o Sprinter. Se a execução que está sendo fechada contiver lembretes de defeitos, uma mensagem de aviso será exibida.

A tabela a seguir fornece informações adicionais para alguns desses elementos:

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Enviar Defeito.</b> Abre a Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes (descrita na page 201), possibilitando a inclusão automática de informações de cenários de defeito no seu defeito.</p> <p>Quando você cria um defeito a partir do painel Lembretes de Defeitos, estão disponíveis para inclusão nesse defeito as mesmas informações disponíveis quando ele é aberto durante a execução. É possível incluir uma captura de tela da aparência do aplicativo para a ação de usuário na ocasião em que o lembrete foi criado, bem como as etapas ou as ações na sua execução de teste.</p> <p>Quando um defeito é criado a partir de um lembrete de defeito, esse lembrete é excluído.</p>

## **Painel Ações de Usuário/caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário**

Essa área exibe um resumo das ações de usuário desempenhadas durante uma execução e de todos os comentários adicionados para cada ação. Ele também permite exportar, imprimir ou enviar por email suas informações sobre ações de usuário. Esse painel também permite exportar a execução para um teste manual.

Tarefas que você pode realizar com o painel Ações do Usuário/caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário:

- "Como rever os resultados da execução" na página 217

A imagem a seguir mostra o painel Ações do Usuário.



### Ações do Usuário

Ação	Te...	Descrição	Comentário
1	9:3...	Wait for the page to synchronize before continuing the run.	
2	9:3...	Close the browser window including any open tabs.	

<b>Para acessar</b>	<p>Execute um dos procedimentos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Após uma execução de teste, selecione o nó <b>Resultados &gt; Ações do Usuário</b>.</li> <li>➤ Durante uma execução, selecione a barra lateral <b>Ferramentas &gt; botão Mostrar Ações do Usuário</b>.</li> </ul>
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ A caixa de diálogo Resumo de Ações do Usuário exibe as informações de ações de usuário durante uma execução de teste. Ela contém a maioria das informações e da funcionalidade do painel Ações do Usuário.</li> <li>➤ Ações de usuário apenas são gravadas no Power Mode.</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Gerar Teste</b>	<p>Abre a Caixa de diálogo Gerar Teste, que permite exportar todas as ações de usuário como etapas de teste em um novo teste manual. Você pode adicionar detalhes de teste, formatar e editar as etapas e salvar o novo teste no ALM. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Gerar Teste" na página 181.</p> <p><b>Observação:</b> essa opção só está disponível no final da sessão de execução.</p>
<b>Exportar</b>	<p>Permite exportar todas as ações de usuário para uma planilha externa. Você pode modificar os dados no arquivo externo e depois usar a opção Importar Etapas na guia Etapas do modo de Plano.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Exportar para o Excel</b></li> <li>➤ <b>Exportar para CSV</b></li> </ul>
<b>Imprimir</b>	<p>Imprime a lista de ações de usuário.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Imprimir</b></li> <li>➤ <b>Visualização de Impressão</b></li> </ul>
<b>Email</b>	<p>Permite enviar a lista de ações de usuário por email como um anexo. Um cliente de email padrão deve estar instalado no computador do Sprinter.</p> <p><b>Observação:</b> no Windows Vista ou no Windows XP, é necessário instalar o Visualizador XPS para ver o relatório anexado ao email. Esse visualizador está disponível no site da Microsoft.</p>
<b>Ações do Usuário</b>	<p>Uma lista de ações de usuário realizadas durante a sessão de execução. As seguintes informações estão disponíveis para cada ação de usuário:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Ação</b></li> <li>➤ <b>Hora</b></li> <li>➤ <b>Descrição</b></li> <li>➤ <b>Comentário</b></li> </ul>

## Janela Esboço Sequencial

Essa janela exibe informações para cada ação de usuário na sua execução. É possível:

- Visualizar a descrição de cada ação de usuário
- Visualizar defeitos enviados, lembretes de defeitos, comentários e diferenças detectados para cada ação.
- Filtrar as ações exibidas.
- Exportar o esboço sequencial para um arquivo PDF ou do Microsoft Word.

---

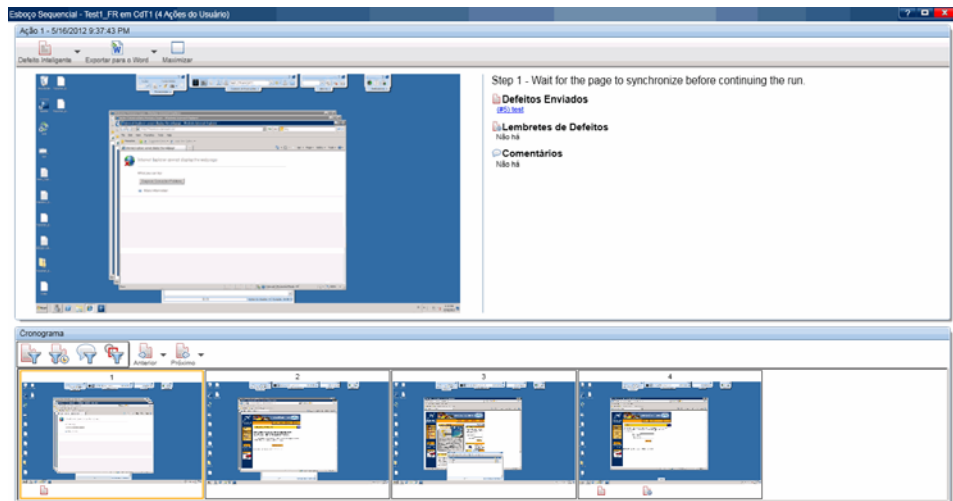
**Note:** Você pode visualizar o Esboço Sequencial ao final de uma execução de teste nos Resultados da Execução ou durante uma execução de teste a partir da Barra lateral Ferramentas.

---

Tarefas que você pode realizar com o Esboço Sequencial:

- "Como rever os resultados da execução" na página 217





A imagem a seguir mostra o Esboço Sequencial.













<b>Para acessar</b>	Siga um destes procedimentos: <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Durante uma execução, clique na barra lateral <b>Ferramentas &gt; Esboço Sequencial</b>.</li><li>▶ Selecione o nó <b>Resultados &gt; Esboço Sequencial</b>.</li><li>▶ Clique com o botão direito do mouse em um teste na lista <b>Execuções de Testes</b> e selecione <b>Mostrar Todas as Execuções</b>. A Teste &lt; 'Nome do Teste'&gt;: Caixa de diálogo Todas as Execuções é aberta. Clique no botão <b>Esboço Sequencial</b>.</li></ul>
<b>Informações importantes</b>	Algumas ações podem não ter uma captura de tela correspondente. Capturas de tela são salvas por ação do usuário com base nas suas configurações da Painel Configurações de Execução (caixa de diálogo Configurações) (descrita na page 71).

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Defeito Inteligente</b>	<p>Permite enviar um defeito ao ALM.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Defeito Inteligente.</b> (Padrão) Abre a Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes (descrita na page 201), possibilitando a inclusão de informações de cenário de defeito automaticamente geradas na descrição do seu defeito. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes" na página 201.</li> <li>▶ <b>Novo Defeito.</b> Abre a caixa de diálogo Novo Defeito do ALM, que permite enviar um novo defeito ao ALM.</li> </ul> <p>Quando você cria um defeito a partir do Esboço Sequencial, estão disponíveis para inclusão nesse defeito as mesmas informações disponíveis quando ele é aberto durante a execução. É possível incluir uma captura de tela do seu aplicativo durante uma ação de usuário, além de uma lista das etapas ou ações na sua execução de teste.</p>
<b>Exportar para o Word</b>	<p>Um menu suspenso que permite exportar o esboço sequencial para um arquivo do Word ou PDF. Esse arquivo contém o resumo da execução, o status de etapas e informações de defeitos referentes à sessão de execução.</p>
<b>Minimizar/ Maximizar</b>	<p>Aumenta ou diminui o zoom da captura de tela selecionada no Cronograma.</p>
<Captura de tela da ação>	<p>Exibe uma captura de tela da ação selecionada no Cronograma.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<Detalhes da ação>	<p>Exibe o seguinte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Uma descrição da ação de usuário.</li> <li>▶ <b>Defeitos.</b> Todos os defeitos enviados ao ALM para a ação. Clicar no link para um defeito abre a caixa de diálogo Detalhes do Defeito a partir do ALM.</li> <li>▶ <b>Lembretes de Defeitos.</b> Uma lista de todos os lembretes de defeitos criados para a ação. Clique em <b>Criar Defeito</b> para abrir a Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes, possibilitando a inclusão automática de informações de cenários de defeito no seu defeito.</li> <li>▶ <b>Comentários.</b> Uma lista de todos os comentários adicionados à ação.</li> <li>▶ <b>Diferenças.</b> Uma lista de todas as diferenças detectadas para a ação. Clique em <b>Mostrar</b> para abrir o Visualizador de Diferenças.</li> </ul> <p>O Visualizador de Diferenças mostra os detalhes das diferenças, bem como todas as regras criadas para a ação. Também é possível abrir um novo defeito a partir do Visualizador de Diferenças.</p>
<b>Cronograma</b>	<p>Mostra uma exibição em miniatura de cada ação da execução. Cada miniatura pode conter qualquer um dos ícones a seguir, indicando os detalhes da ação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶  Um defeito foi enviado para essa ação.</li> <li>▶  Um lembrete de defeito foi criado para essa ação.</li> <li>▶  Um comentário foi adicionado a essa ação.</li> <li>▶  Diferenças foram detectadas para essa ação.</li> </ul>



Elementos da interface do usuário	Descrição
<Opções de filtragem do Cronograma>	<p>O Cronograma contém os seguintes botões de filtragem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Filtrar Defeitos</b></li> <li>➤  <b>Filtrar Lembretes de Defeitos</b></li> <li>➤  <b>Filtrar Comentários</b></li> <li>➤  <b>Filtrar Diferenças</b></li> </ul> <p>Quando você clica em um botão de filtragem, o Cronograma mostra apenas as ações que contém o item de filtragem selecionado. Clique novamente no botão de filtragem para desativar o filtro.</p>
<Botões de navegação no Cronograma>	<p>O Cronograma contém os seguintes botões de navegação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Anterior</b>. Retorna um defeito no Cronograma.</li> <li>➤  <b>Avançar</b>. Avança um defeito no Cronograma.</li> </ul> <p>Se você filtrar o Cronograma, os botões <b>Anterior</b> e <b>Próximo</b> avançarão ou retornarão à ação seguinte ou anterior na lista filtrada de ações.</p> <p>Você também pode filtrar apenas o comportamento de <b>Anterior</b> e <b>Próximo</b> usando as opções suspensas nesses botões.</p> <p>Essas opções suspensas controlam a funcionalidade dos botões Anterior e Próximo, mas não filtram o Cronograma.</p> <p>Quando você seleciona uma opção suspensa em um botão, a mesma opção é automaticamente selecionada no outro botão, e os botões <b>Anterior</b> e <b>Próximo</b> avançam ou retornam à ação seguinte ou anterior que contém a opção selecionada.</p> <p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤  <b>Próximo Defeito/Defeito Anterior</b></li> <li>➤  <b>Próximo Lembrete de Defeitos/Lembrete de Defeitos Anterior</b></li> <li>➤  <b>Próximo Comentário/Comentário Anterior</b></li> <li>➤  <b>Diferença Anterior/Próxima Diferença</b></li> </ul>




# 7

---

## Power Mode

---

Neste guia, as descrições de recursos que apenas estão disponíveis no Power Mode são identificadas pelo ícone Power Mode .

---

Este capítulo inclui:

### Conceitos

- ▶ Power Mode - Visão geral, na página 236

### Tarefas

- ▶ Como preparar um teste para execução no Power Mode, na página 241

### Referência

- ▶ Grupo Power Mode, na página 244
- ▶ Painel Aplicativo (grupo Power Mode), na página 247

**Soluções de problemas e limitações**, na página 257

---

---

## Conceitos

---

---

### **Power Mode - Visão geral**

Quando um teste é executado no Power Mode, o Sprinter detecta a exibição do aplicativo e identifica seus objetos. Essas informações permitem que o Sprinter rastreie a sua atividade durante a execução do teste. Elas também permitem que o Sprinter ajude a realizar algumas das ações de usuário no seu aplicativo.

Com essas informações, o Sprinter pode:

- ▶ Criar e executar macros para permitir que o Sprinter realize automaticamente um conjunto de ações no aplicativo.
- ▶ Inserir dados em campos do seu aplicativo automaticamente.
- ▶ Replicar suas ações de usuário em vários computadores.
- ▶ Verificar o aplicativo em busca de possíveis defeitos.
- ▶ Manter um registro das suas ações de usuário. Adicionar comentários e lembretes às ações de usuário gravadas na execução, para revisão posterior.
- ▶ Manter um registro dos defeitos enviados para cada ação.
- ▶ Incluir automaticamente a lista de etapas ou ações de usuário em qualquer defeito que for enviado, para criar um cenário de defeito para você.

Para que o Sprinter possa detectar a exibição do seu aplicativo, você precisa definir o aplicativo que irá testar.

Para obter mais detalhes, consulte:

- ▶ "Aplicativos", na página 237
- ▶ "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241

Quando um teste é executado no Power Mode, as seguintes tarefas podem ser concluídas:

- "Como introduzir dados no seu aplicativo", na página 267
- "Como gravar e executar macros", na página 281
- "Como executar um teste com espelhamento", na página 329
- "Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos", na página 295

Para obter mais detalhes, consulte "Executando testes no Power Mode", na página 182.

## **Aplicativos**

Para trabalhar com recursos do Power Mode, é necessário definir o aplicativo que você irá testar. Isso permite que o Power Mode execute recursos avançados, como introdução de dados e macros, no seu aplicativo.

Muitas configurações do Power Mode estão associadas ao respectivo aplicativo específico.

Como você define o aplicativo para o seu teste, todos os testes que tiverem o mesmo aplicativo definido compartilharão a mesma configuração do Power Mode. Isso poupa um tempo considerável na hora de redefinir essas configurações para cada um dos testes.

---

**Observação:** Você também pode definir aplicativos no modo de Plano ao criar novos testes ou componentes. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Selecionar Aplicativo", na página 118.

---

**Exemplo:**

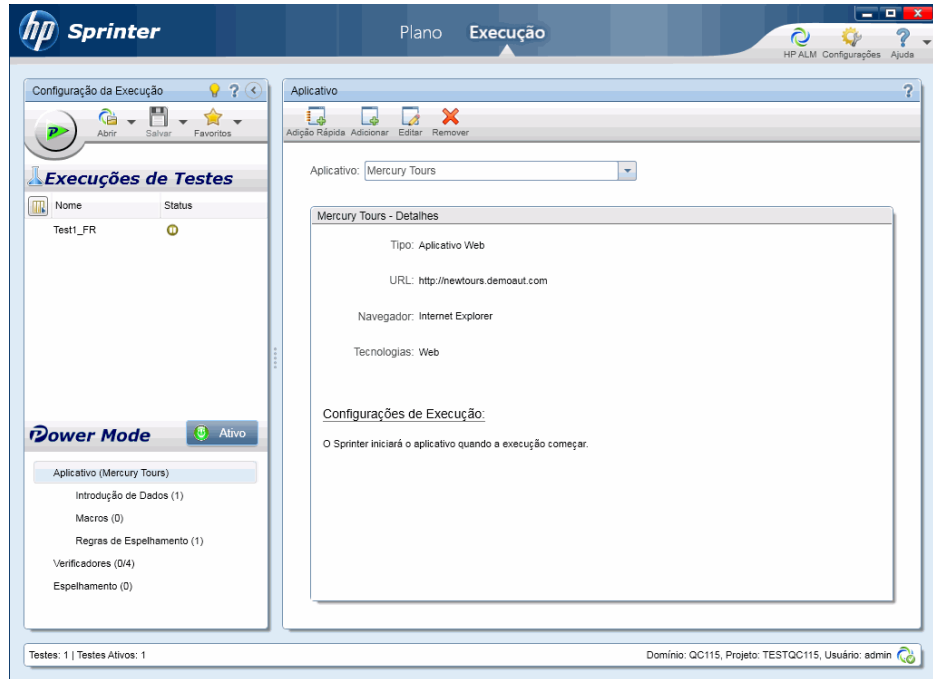
Suponha que você esteja testando um aplicativo de transações bancárias. Você cria um teste e define esse aplicativo com o nome `Meu_Aplicativo_Bancário`. Durante o teste, você decide gravar uma macro na página de logon e salvá-la com o nome `Macro_Logon`. O Sprinter se lembra de que a macro `Macro_Logon` foi gravada para `Meu_Aplicativo_Bancário`.

No futuro, sempre que um teste for executado com `Meu_Aplicativo_Bancário` definido como o aplicativo padrão, a macro `Macro_Logon` estará disponível para o seu teste.

As informações a seguir estão associadas ao aplicativo no seu teste:

- ▶ Conjuntos de dados de introdução de dados
- ▶ Macros
- ▶ Regras (para uso com espelhamento)

Ao definir um aplicativo, você fornece ao Sprinter um nome lógico para esse aplicativo. O Power Mode associa as informações a esse nome lógico. Esse nome lógico é exibido ao lado do nó Aplicativo no Grupo Power Mode (descrito na página 244) e no Painel Aplicativo (grupo Power Mode) (descrito na página 247).



É possível criar mais de uma versão de um aplicativo com diferentes nomes lógicos e associar informações específicas a cada versão.

**Exemplo:**

Suponha que você esteja testando um aplicativo de transações bancárias que possua várias versões para diferentes idiomas. Cada versão do aplicativo real se chama Banco. Você pode definir vários aplicativos de transações bancárias para os seus testes e fornecer a cada um deles um nome lógico significativo, como Banco\_Espanhol e Banco\_Francês.

Em seguida, basta associar informações diferentes a cada versão do aplicativo. Por exemplo, você pode associar conjuntos de dados em espanhol ao aplicativo Banco\_Espanhol e conjuntos de dados em francês ao aplicativo Banco\_Francês.

Sempre que um teste for executado com Banco\_Espanhol como o aplicativo padrão definido, os conjuntos de dados em espanhol estarão disponíveis. Sempre que um teste for executado com Banco\_Francês como o aplicativo padrão definido, os conjuntos de dados em francês estarão disponíveis.

Para obter detalhes sobre como configurar recursos do Power Mode, consulte "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241.

Para obter mais detalhes sobre como o Sprinter mantém informações de aplicativos e sobre quais recursos estão associados ao aplicativo definido, consulte "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50.



---

---

## Tarefas

---

---

### **Como preparar um teste para execução no Power Mode**

As etapas a seguir descrevem como preparar um teste para execução usando os recursos avançados disponíveis com o Power Mode.

- Esta tarefa parte do princípio de que você já saiba executar um teste no Sprinter. Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.
- Esta tarefa não inclui informações sobre como preparar um teste para execução com espelhamento. Para obter detalhes sobre como executar um teste com espelhamento, consulte "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326.
- Esta tarefa não inclui informações sobre como definir configurações de verificadores. Para obter detalhes, consulte "Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos", na página 295.


Para obter detalhes sobre os recursos do Power Mode, consulte "Executando testes no Power Mode", na página 182.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Habilitar o Power Mode para o seu teste", na página 242
- "Configurar o aplicativo para o seu teste", na página 242
- "Configurar o recurso de introdução de dados", na página 242
- "Revisar as macros do seu aplicativo", na página 243
- "Resultados", na página 243

## Habilitar o Power Mode para o seu teste



Clique no botão **Power Mode**, no grupo Power Mode. O botão **Power Mode** fica verde e exibe **Ativo**, o botão **Executar** mostra o ícone do Power Mode  e os nós do grupo Power Mode ficam visíveis.

## Configurar o aplicativo para o seu teste

É necessário configurar um aplicativo para o seu teste para executá-lo com o Power Mode.

Clique no nó **Aplicativo** do grupo **Power Mode** e use as opções no painel Aplicativo para configurar o seu aplicativo.

Para obter detalhes sobre como trabalhar com o painel Aplicativo, consulte "Painel Aplicativo (grupo Power Mode)", na página 247.

## Configurar o recurso de introdução de dados

### 1 Crie um conjunto de dados.

Para usar o recurso de introdução de dados, primeiro é necessário criar um conjunto de dados no formato **.xls**, **.xlsx** ou **.csv**. Para obter detalhes sobre como formatar um conjunto de dados, consulte "Diretrizes para criar conjuntos de dados de introdução de dados", na página 265.

Depois de criar um conjunto de dados, você pode armazená-lo no sistema de arquivos ou no ALM. Para armazenar conjuntos de dados no ALM, transfira-os por upload para a pasta **Recursos** do seu projeto. Para obter detalhes sobre como fazer o upload de recursos, consulte o documento *Guia do Usuário do HP Application Lifecycle Management*.

---

**Observação:** o Sprinter armazena informações do usuário na pasta **Sprinter**, localizada na pasta **Recursos**. Convém não modificar essa pasta.

---

## 2 Associe o conjunto de dados ao seu aplicativo.

Depois de criar o conjunto de dados, associe-o ao seu aplicativo no painel **Introdução de Dados** do Explorador de Testes. Para obter detalhes, consulte "Painel Introdução de Dados (grupo Power Mode)", na página 269.

Dados podem ser automaticamente inseridos em formulários somente no aplicativo que está definido no Painel Aplicativo (grupo Power Mode). Para obter detalhes, consulte "Painel Aplicativo (grupo Power Mode)", na página 247.

## 3 Definir os campos que você deseja introduzir e em que ordem - Opcional.

Se você quiser usar todos os campos do seu conjunto de dados, na ordem em que eles são exibidos, será possível ignorar essa etapa.

Clique no botão **Personalizar Campos**, no painel **Introdução de Dados**, para definir que campo você deseja inserir automaticamente no aplicativo e em que ordem os campos devem ser inseridos. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Personalizar Campos", na página 273.

## Revisar as macros do seu aplicativo

Se você já tiver definido macros para este aplicativo, clique no nó Macros para revisar, editar e excluir as Macros associadas ao seu aplicativo.

Para obter mais detalhes, consulte "Painel Macros (grupo Power Mode)", na página 283.

## Resultados

Você já está pronto para executar um teste no Power Mode, conforme descrito em "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.

---

---

## Referência

---

---

### Grupo Power Mode

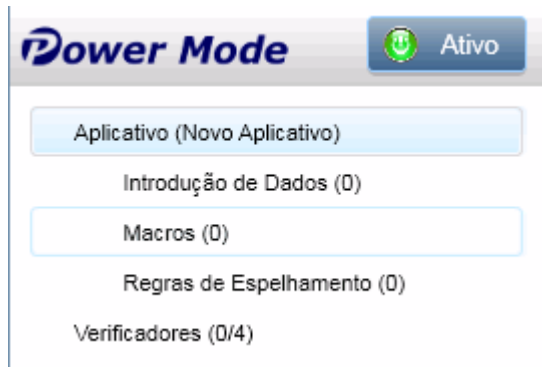
O grupo Power Mode permite ativar e desativar o Power Mode. Quando você ativa o Power Mode e seleciona um dos nós no grupo Power Mode, o painel direito exibe as configurações desse nó.

Para obter detalhes sobre quais recursos estão disponíveis no Power Mode, consulte "Executando testes no Power Mode", na página 182.

Tarefas que você pode realizar com o grupo Power Mode:

- ▶ "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241
- ▶ "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326

A imagem a seguir mostra o grupo Power Mode.



<b>Para acessar</b>	No grupo <b>Power Mode</b> , clique no botão <b>Ativo</b> .
<b>Informações importantes</b>	É necessário definir um aplicativo para o seu teste para executá-lo no Power Mode.

O grupo Power Mode contém os seguintes nós:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Aplicativo</b>	<p>Define o aplicativo que você deseja testar.</p> <p>O aplicativo atualmente definido para o seu teste é exibido entre parênteses no nó Aplicativo.</p> <p>Para obter detalhes, consulte "Painel Aplicativo (grupo Power Mode)", na página 247.</p>
<b>Introdução de Dados</b>	<p>Define os conjuntos de dados que você deseja usar com o recurso de introdução de dados.</p> <p>O número de conjuntos de dados atualmente definidos para uso com o seu aplicativo é exibido entre parênteses no nó Introdução de Dados.</p> <p>Para obter detalhes, consulte "Painel Introdução de Dados (grupo Power Mode)", na página 269.</p>
<b>Macros</b>	<p>Exibe as macros que estão associadas ao aplicativo atualmente definido.</p> <p>O número de macros atualmente definidas para uso com o seu aplicativo é exibido entre parênteses no nó Macros.</p> <p>Para obter detalhes, consulte "Painel Macros (grupo Power Mode)", na página 283.</p>
<b>Regras de Espelhamento</b>	<p>Exibe as regras que estão associadas ao aplicativo atualmente definido.</p> <p>O número de regras atualmente definidas para uso com o seu aplicativo é exibido entre parênteses no nó Regras.</p> <p>Para obter detalhes, consulte "Painel Regras de Espelhamento (grupo Power Mode)", na página 351.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Verificadores</b>	<p>Define as configurações para cada verificador que você deseja usar durante a sua execução.</p> <p>O aplicativo pode ser verificado em busca de erros de ortografia, erros de Padrões da Web (somente para aplicativos Web), links desfeitos e erros de adaptação linguística. Para obter detalhes, consulte "Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador", na página 300.</p>
<b>Espelhamento</b>	<p>Define os computadores secundários nos quais você deseja replicar as ações realizadas durante a execução.</p> <p>O número de computadores secundários atualmente definido com o seu aplicativo é exibido entre parênteses no nó Espelhamento. Para obter detalhes, consulte "Painel Espelhamento (grupo Power Mode)", na página 339.</p>

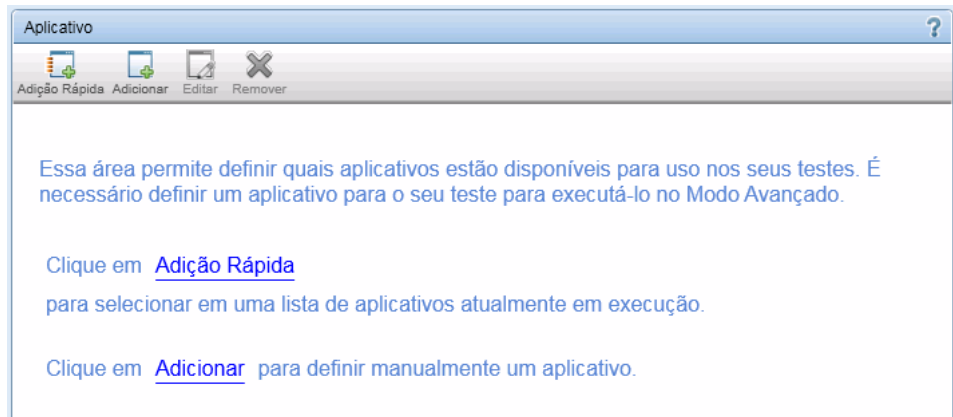
## Painel Aplicativo (grupo Power Mode)

Este painel permite definir ou selecionar o aplicativo que o seu teste irá utilizar. Também é possível adicionar, editar ou excluir aplicativos existentes.

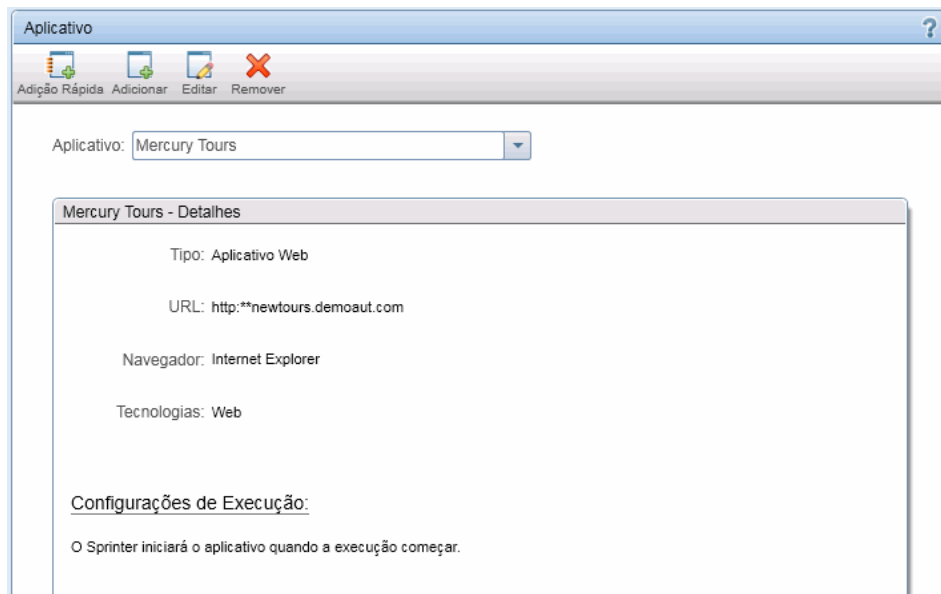
Tarefas que você pode realizar com o painel Aplicativo:

- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241

A imagem a seguir mostra o painel Aplicativo quando não há aplicativos previamente definidos.




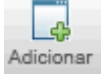


A imagem a seguir mostra o painel Aplicativo quando há aplicativos previamente definidos.



<b>Para acessar</b>	Selecione o grupo <b>Power Mode</b> > nó <b>Aplicativo</b> .
<b>Informações importantes</b>	Para obter detalhes sobre como o Sprinter faz a manutenção da lista de aplicativos, consulte "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50.
<b>Consulte também</b>	"Aplicativos", na página 237



O painel Aplicativos contém os seguintes elementos de interface do usuário:

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Adição Rápida</p>	<p>Abre a Caixa de diálogo Aplicativo de Adição Rápida (descrita na página 250), permitindo que você adicione um aplicativo à sua lista de aplicativos a partir de uma lista de aplicativos atualmente em execução.</p>
 <p>Adicionar</p>	<p>Abre a Caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo (descrita na página 252), permitindo que você defina manualmente um novo aplicativo a ser adicionado à lista de aplicativos.</p>
 <p>Editar</p>	<p>Abre a Caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo (descrita na página 252), permitindo que você edite os detalhes do aplicativo selecionado na lista de aplicativos.</p>
 <p>Remover</p>	<p>Remove o aplicativo selecionado da lista de aplicativos.</p>
<p><b>Aplicativo</b></p>	<p>A lista de aplicativos disponíveis (quando existem aplicativos definidos). Use os botões <b>Adição Rápida</b>, <b>Adicionar</b>, <b>Editar</b> e <b>Remover</b> para gerenciar a sua lista de aplicativos.</p> <p>Para usar um aplicativo previamente definido, insira os primeiros caracteres do nome e depois selecione-o na lista exibida.</p> <p>Para obter detalhes sobre como o Sprinter faz a manutenção da lista de aplicativos, consulte "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50.</p>
<p><b>Área de detalhes do aplicativo</b></p>	<p>Mostra informações sobre o aplicativo que você selecionou na lista de aplicativos (quando existem aplicativos definidos). Clique no botão <b>Editar</b> para abrir a Caixa de diálogo Adicionar/Editar AplicativoCaixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo (descrita na página 252) e editar esses detalhes.</p>

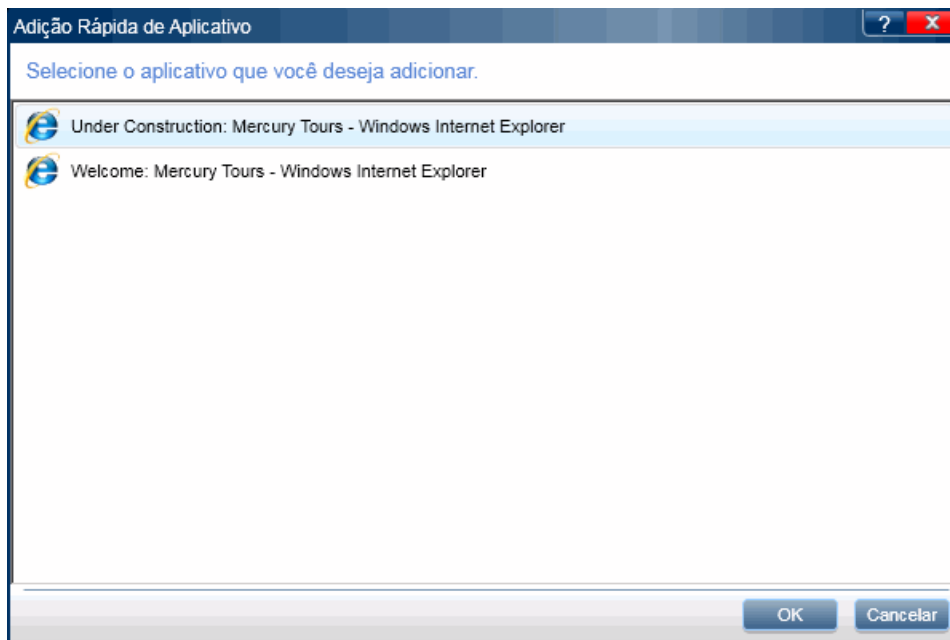
## **Caixa de diálogo Aplicativo de Adição Rápida**

Essa caixa de diálogo permite adicionar um novo aplicativo à sua lista de aplicativos, selecionando-o a partir de uma lista de aplicativos atualmente em execução.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Aplicativo de Adição Rápida:

- ▶ "Como criar um teste ou componente", na página 79
- ▶ "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Aplicativo de Adição Rápida.



<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>No modo de Plano:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Crie ou abra um teste ou componente.</li> <li>➤ No painel direito, clique na guia <b>Etapas</b>.</li> <li>➤ Expanda o botão <b>Captura de Etapas</b> e escolha <b>Selecionar Aplicativo</b>.</li> <li>➤ Clique no botão <b>Adição Rápida</b>.</li> </ul> <p><b>No modo de Execução:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Aplicativo</b> &gt; botão <b>Adição Rápida</b>.</li> </ul>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<p><b>Os detalhes do aplicativo são inseridos automaticamente.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Para alterar os detalhes do aplicativo, abra a <b>Caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo</b> (grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Aplicativo</b>. Selecione o aplicativo na lista de aplicativos e clique no botão <b>Editar</b>.)</li> <li>➤ O recurso de Adição Rápida não insere automaticamente a URL de aplicativos Web no campo de URL. As informações de URL devem ser inseridas manualmente na <b>Caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo</b>.</li> </ul> <p><b>O recurso de Adição Rápida seleciona automaticamente as tecnologias usadas no desenvolvimento do aplicativo que está sendo testado.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ É necessário garantir que todas as tecnologias que foram usadas para desenvolver o seu aplicativo estejam selecionadas.</li> <li>➤ Algumas tecnologias dependem de outras para serem executadas. Algumas dessas dependências são automaticamente selecionadas e desabilitadas na lista Tecnologias.</li> <li>➤ A opção Web está selecionada por padrão para aplicativos Web.</li> </ul> <p><b>Para aplicativos de desktop que utilizam ActiveX e aplicativos Web:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ O Sprinter só poderá trabalhar com esses aplicativos se eles forem iniciados quando a execução começar. O Sprinter está definido por padrão para iniciar esses aplicativos quando a execução começar.</li> </ul> <p><b>Para aplicativos de desktop que não utilizam ActiveX:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ O Sprinter só poderá trabalhar com esses aplicativos se eles já estiverem em execução quando a execução começar. O Sprinter está definido por padrão para executar esses aplicativos quando a execução começar.</li> </ul>

## Caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo

Essa caixa de diálogo permite definir ou modificar as configurações do seu aplicativo.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Adicionar/Editar Aplicativo:

- ▶ "Como criar um teste ou componente", na página 79
- ▶ "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241

Quando você seleciona o botão **Aplicativo Web**, a área **Configurações** permite definir opções específicas para aplicativos Web.





Adicionar Aplicativo

\* Nome:

Tipo:

Configurações:

URL:

Navegador:  

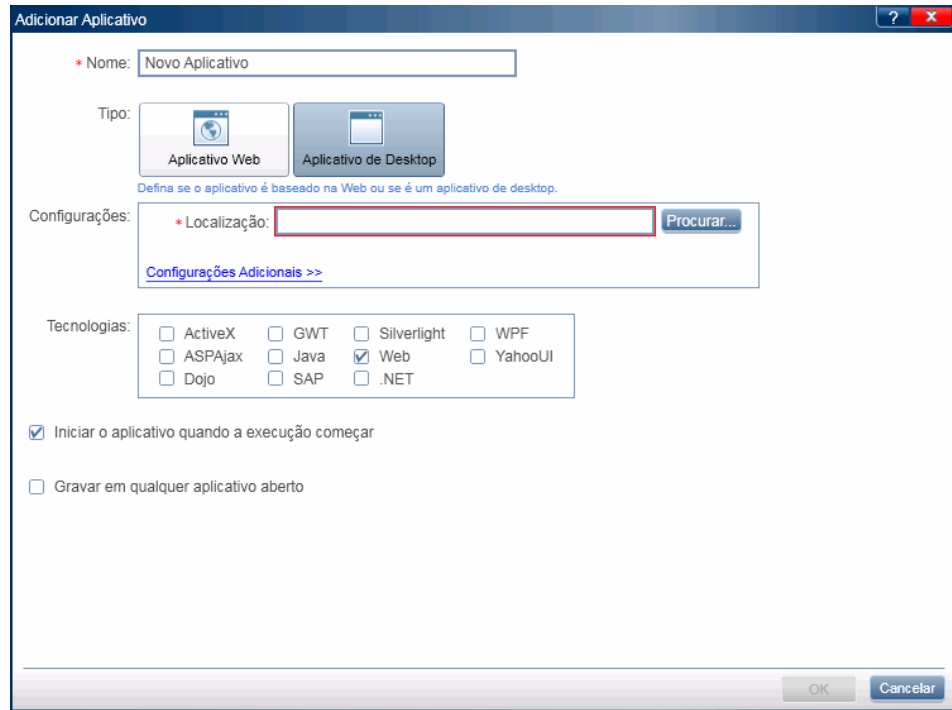
Tecnologias:

<input type="checkbox"/> ActiveX	<input type="checkbox"/> GWT	<input type="checkbox"/> Silverlight	<input type="checkbox"/> WPF
<input type="checkbox"/> ASPAjax	<input type="checkbox"/> Java	<input checked="" type="checkbox"/> Web	<input type="checkbox"/> YahooUI
<input type="checkbox"/> Dojo	<input type="checkbox"/> SAP	<input type="checkbox"/> .NET	

Iniciar o aplicativo quando a execução começar

Gravar em qualquer aplicativo aberto

Quando você seleciona o botão **Aplicativo de Desktop**, a área **Configurações** permite definir opções específicas para aplicativos de desktop.



<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>No modo de Plano:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Crie ou abra um teste ou componente.</li> <li>▶ No painel direito, clique na guia <b>Etapas</b>.</li> <li>▶ Expanda o botão <b>Captura de Etapas</b> e escolha <b>Selecionar Aplicativo</b>.</li> <li>▶ Clique no botão <b>Adicionar</b> ou <b>Editar</b>.</li> </ul> <p><b>No modo de Execução:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Aplicativo</b> &gt; botão <b>Adicionar</b> ou <b>Editar</b>.</li> </ul>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Aplicativos", na página 237</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Nome</b>	<p>O nome do aplicativo que você deseja executar no seu teste. É possível atribuir ao aplicativo qualquer nome que ajudará a esclarecer a sua função.</p> <p>Por exemplo, você pode usar um nome que identifique o aplicativo como a versão em idioma estrangeiro de um aplicativo, como <i>Meu aplicativo - Espanhol</i>.</p>
<b>Tipo</b>	<p><b>Aplicativo Web.</b> Selecione esse botão se quiser definir um aplicativo Web.</p> <p><b>Aplicativo de desktop.</b> Selecione esse botão se quiser definir um aplicativo de desktop.</p>
<b>Configurações (ao definir um aplicativo Web)</b>	<p><b>URL.</b> O endereço de URL do aplicativo Web que você está definindo.</p> <p><b>Navegador.</b> O navegador no qual você deseja executar o aplicativo Web. Para ver uma lista de versões de navegador com suporte, consulte o documento <i>Leiamos do HP Sprinter</i>.</p>
<b>Configurações (ao definir um aplicativo de desktop)</b>	<p><b>Localização.</b> O caminho para o aplicativo de desktop.</p> <p>Configurações Adicionais:</p> <p><b>Parâmetros.</b> Qualquer parâmetro a ser utilizado pelo Sprinter quando ele iniciar o aplicativo.</p> <p><b>Pasta de trabalho.</b> A pasta de trabalho do aplicativo de desktop. A pasta de trabalho é usada pelo aplicativo para procurar arquivos relacionados. Se uma pasta de trabalho não for especificada, a pasta do executável do aplicativo será usada como pasta de trabalho.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Tecnologias</b>	<p>As tecnologias usadas no desenvolvimento do aplicativo que está sendo testado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Para que o Power Mode funcione, é necessário garantir que todas as tecnologias que foram usadas para desenvolver o seu aplicativo estejam selecionadas. Consulte os desenvolvedores do aplicativo se não tiver certeza de quais tecnologias selecionar.</li> </ul> <p>Algumas tecnologias dependem de outras para serem executadas. Algumas dessas dependências são automaticamente selecionadas e desabilitadas na lista Tecnologias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Para obter o melhor desempenho, convém evitar a seleção de tecnologias desnecessárias.</li> <li>▶ A opção Web está selecionada por padrão para aplicativos Web.</li> <li>▶ É possível usar pacotes de Extensibilidade da Web desenvolvidos para o QuickTest para que o Power Mode possa oferecer suporte a objetos para os quais não há suporte imediato. Para obter detalhes, consulte "Usando pacotes de Extensibilidade da Web", na página 387.</li> <li>▶ Para conhecer soluções de problemas e limitações do SAP GUI for Windows, consulte "Aplicativos SAP GUI for Windows", na página 259.</li> </ul>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<p><b>Iniciar o aplicativo quando a execução começar</b></p>	<p>Instrui o Sprinter a iniciar o aplicativo automaticamente quando você iniciar a execução.</p> <p>Convém que você configure o Sprinter para iniciar seu aplicativo de teste quando a execução começar ou o inicie manualmente depois que essa execução começar.</p> <p>Para aplicativos de desktop que utilizam Java, ActiveX e aplicativos Web:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ O Sprinter apenas poderá trabalhar com esses aplicativos se eles forem iniciados quando a execução começar.</li> <li>▶ Se você não configurar o Sprinter para iniciar seu aplicativo quando a execução começar, será necessário iniciar esse aplicativo manualmente depois que a execução começar.</li> <li>▶ O Sprinter funcionará com qualquer aplicativo Java que seja iniciado quando ou depois que a execução começar.</li> </ul> <p>Para aplicativos de desktop que não utilizam ActiveX:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ O Sprinter poderá trabalhar com esses aplicativos se eles já estiverem em execução quando a execução começar. O Sprinter está definido por padrão para não iniciar esses aplicativos quando a execução começar.</li> </ul>
<p><b>Gravar em qualquer aplicativo aberto</b></p>	<p>Instrui o Sprinter a gravar ações do usuário em qualquer aplicativo aberto e não apenas no aplicativo definido na caixa de diálogo Adicionar Aplicativo. Isso pode ser útil quando o seu teste envolve o uso de mais de um aplicativo e você deseja gravar as ações de usuário para todos os aplicativos.</p> <p>A seleção dessa opção pode afetar o desempenho.</p>



## Soluções de problemas e limitações

Esta seção descreve soluções de problemas e limitações referentes ao Power Mode.

### Limitações gerais

- ▶ Ao trabalhar com o Power Mode, não é permitido ter mais de uma instância do aplicativo em teste aberta em qualquer um dos computadores que fazem parte da execução.
- ▶ Aplicativos que possuem um modo oculto podem não aparecer na lista de aplicativos se estavam ocultos quando você abriu a caixa de diálogo **Aplicativo de Adição Rápida**.
- ▶ Se você não tiver o Excel 2007 instalado no computador, será necessário ter o 2007 Office System Driver instalado para poder trabalhar com conjuntos de dados no formato **.xlsx**. O 2007 Office System Driver está disponível para download em <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?displaylang=en&id=23734>.
- ▶ Nomes de aplicativos não podem conter os seguintes caracteres:  
\  
/  
:  
\*  
?  
"  
<  
>  
|  
'  
%  
!  
{  
}

**Solução alternativa:** remova os caracteres do nome do aplicativo no Sprinter para permitir que o teste seja executado.

- ▶ Ao trabalhar com o Power Mode, convém que você configure o Sprinter para iniciar seu aplicativo quando a execução começar ou o inicie manualmente depois que essa execução começar.

Se o seu aplicativo tiver sido iniciado antes do início da execução, talvez o Sprinter não consiga trabalhar com ele.

## Navegadores da Web

- ▶ O Sprinter não reconhece caixas de diálogo abertas pelo **Mozilla Firefox**.
- ▶ Para testar seu aplicativo Web no Firefox 8 ou superior, é necessário habilitar o suporte ao ALM, de qualquer uma destas maneiras:
  - ▶ Se a tela **Selecione seus Complementos** aparecer após a abertura do Firefox, escolha a opção para manter o **Plug-in do QuickTest Professional**.
  - ▶ Se a guia **Instalar Complemento** for aberta e exibir **Plug-in do QuickTest Professional** na ocasião da abertura do Firefox, marque a caixa de seleção **Permitir esta instalação** e clique em **Continuar**.
- ▶ Se nenhuma dessas alternativas estiver disponível, habilite o complemento manualmente:
  - a** No Firefox, selecione **Ferramentas > Complementos**.
  - b** Na guia **Geral**, clique em **Gerenciar Complementos** (irrelevante em algumas versões).
  - c** Na guia **Gerenciador de Complementos**, selecione o nó **Extensões**.
  - d** Clique no botão **Habilitar** na linha **Plug-in do QuickTest Professional**.

## Aplicativos Java

- ▶ Para que o Sprinter possa trabalhar com objetos **Java** pela primeira vez nos sistemas operacionais **Windows 7** ou **Vista**, é necessário executar a **Ferramenta de Suporte para JRE do Sprinter** (JavaEnabler.jar).
  - ▶ Essa ferramenta precisa ser executada antes de você trabalhar pela primeira vez com um objeto Java e a qualquer momento após a instalação de um novo JRE.
  - ▶ Essa ferramenta precisa ser executada em cada máquina da sua execução que esteja trabalhando com esses sistemas operacionais. Ela está disponível no diretório **C:\<pasta de instalação do Sprinter>\bin**.
  - ▶ Para obter mais informações, execute a **Ferramenta de Suporte para JRE do Sprinter** e clique no botão **Ajuda**.

## Kit de ferramentas Google Web (GWT)

- ▶ Em descrições de ações de usuário, o Sprinter não identifica corretamente as caixas de edição Rich Text do GWT pelo nome.

## Silverlight

- ▶ O Sprinter não oferece suporte para aplicativos **Silverlight** hospedados no **Mozilla Firefox**.
- ▶ Para trabalhar com o **Silverlight**, seu aplicativo **Silverlight** deve ser inicializado com o valor da propriedade **EnableHtmlAccess** definido como 'True'. Para obter detalhes, consulte [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/cc838264\(VS.95\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/cc838264(VS.95).aspx)

## Aplicativos SAP GUI for Windows

### Limitações gerais

- ▶ O Sprinter não oferece suporte para a captura e a replicação de ações de usuário realizadas em elementos HTML embutidos em aplicativos SAP GUI for Windows.
- ▶ Não há suporte para controles do Microsoft Office em uma janela SAP.
- ▶ Não há suporte para o controle SAP Editor.
- ▶ O botão **OK** em mensagens do SAP para conexão com a API de Criação de Scripts SAP não é capturado.
- ▶ Quando a opção **Comparar Tudo** está selecionada na barra lateral **Computadores** durante uma sessão de espelhamento, o Sprinter não compara o conteúdo de células em controles de Tabelas do SAP.
- ▶ O Sprinter só captura ações de usuário quando o cliente do SAP GUI for Windows envia informações ao servidor SAP back-end. Quando isso ocorre, todas as ações de usuário que foram executadas entre a comunicação anterior e a atual são capturadas. Portanto, o Sprinter só irá capturar uma imagem de cada tela que é enviada ao servidor depois que todas as ações de usuário tiverem sido realizadas durante essa comunicação.

- ▶ Por questões de segurança, a API de criação de scripts SAP impede a captura de ações de usuário que contêm senhas. Quando você insere uma senha em uma caixa de senha, o Sprinter captura uma instrução **Set** usando asteriscos (\*\*\*\*) como o valor de argumento do método. Por esse motivo, a operação de **Logon** não pode ser gravada como uma macro, nem pode ser replicada com o uso do recurso de espelhamento.
- ▶ O Sprinter não captura ações de usuário realizadas em caixas de diálogo padrão do Windows que são usadas pelo seu aplicativo SAP GUI for Windows (como as caixas de diálogo **Abrir Arquivo** e **Salvar como**). Isso acontece porque a API de criação de scripts SAP não oferece suporte para essas caixas de diálogo. Isso também pode ocorrer quando o SAP GUI for Windows é usado com o GuiXT. Portanto, é necessário realizar essas ações de usuário manualmente em todos os computadores durante a execução de macros ou o uso do recurso de espelhamento.
- ▶ Quando o **Visualizador de Resultados do Sprinter** é aberto a partir de uma versão do ALM 11.00 anterior ao Quality Pack 2, é possível que ações de usuário e diferenças em aplicativos SAP GUI for Windows não sejam exibidas corretamente.

**Solução alternativa:** abra o Visualizador de Resultados do Sprinter diretamente do Sprinter.

### **Pré-requisitos de instalação**

Quando você instala seu aplicativo SAP GUI for Windows, é necessário selecionar a opção de instalação **SAP GUI Scripting**. Se você não selecionou essa opção quando instalou o aplicativo SAP GUI for Windows, é essencial reinstalar o aplicativo e fazer essa seleção antes de executar etapas nele.

---

**Observação:** O SAP fornece vários mecanismos de segurança que permitem que o administrador limite o uso da Criação de Scripts SAP GUI por sistema, por grupo, por usuário e por funcionalidade de criação de scripts. Para testar aplicativos SAP GUI for Windows, é necessário garantir que esses mecanismos de segurança não estejam ativados para o aplicativo que você está testando. Para obter detalhes sobre as várias opções de segurança, consulte o documento online GUI Scripting Security Guide no SAP Service Marketplace.

---

**Habilitando a criação de scripts no aplicativo SAP (no servidor)**

Depois de confirmar que você possui os níveis adequados de pacote de suporte e patch de kernel instalados, é necessário habilitar a criação de scripts no seu aplicativo SAP. Por padrão, a criação de scripts está desabilitada.

Para habilitá-la, entre na janela Maintain Profile Parameters com permissões administrativas e configure o parâmetro de perfil *sapgui/user\_scripting* como TRUE no servidor de aplicativos.

Para habilitar a criação de scripts para todos os usuários, defina esse parâmetro em todos os servidores de aplicativos. Para habilitar a criação de scripts para um grupo específico de usuários, apenas defina esse parâmetro em servidores de aplicativos com as configurações apropriadas de restrição de acesso.

---

**Observação:** Se você se conectar a um servidor no qual a criação de scripts está desabilitada, uma mensagem de erro será exibida quando você tentar gravar no seu aplicativo SAP GUI for Windows.

---

**Habilitando a criação de scripts no aplicativo SAP (no cliente)**

Para testar aplicativos SAP GUI for Windows com o Sprinter, você deve confirmar se a criação de scripts está habilitada no cliente do SAP Gui for Windows.

Convém desabilitar essas mensagens de aviso no ambiente do SAP Gui for Windows ao trabalhar com o Sprinter. Quando o recurso de espelhamento é utilizado, também convém desabilitar as mensagens de aviso em todos os computadores secundários.

**mensagens de aviso, eliminando**

Quando o Sprinter se conecta à API de Criação de Scripts, a seguinte mensagem de aviso é exibida: A script is trying to attach to the gui.

Convém desabilitar essa mensagem de aviso no aplicativo SAP GUI for Windows ao trabalhar com o Sprinter.

### **Verificando a velocidade da conexão no servidor SAP**

Quando você faz logon no SAP usando a opção **Low speed connection** para se comunicar com o servidor, o servidor SAP não envia informações suficientes ao Sprinter para executar etapas corretamente. (O Sprinter exibirá uma mensagem de erro se a opção **Low speed connection** for selecionada.) Portanto, certifique-se de que essa opção não esteja selecionada para o servidor ao qual você está se conectando antes de executar testes do Sprinter.

Para obter detalhes, consulte a nota note #587202 do SAP OSS.


# 8

---

## Introdução de Dados

---

---

Neste guia, as descrições de recursos que apenas estão disponíveis no Power Mode são identificadas pelo ícone Power Mode .

---

Este capítulo inclui:

### Conceitos

- ▶ Visão geral do recurso de introdução de dados, na página 264

### Tarefas

- ▶ Como introduzir dados no seu aplicativo, na página 267

### Referência

- ▶ Painel Introdução de Dados (grupo Power Mode), na página 269
- ▶ Barra lateral de Introdução de Dados, na página 275

**Soluções de problemas e limitações**, na página 277

---

---

## Conceitos

---

---

### **Visão geral do recurso de introdução de dados**

Durante o processo de verificação, muitas vezes é necessário inserir dados predefinidos em um formulário do aplicativo que está sendo testado. Para que o processo de entrada de dados seja mais rápido e menos propenso a erros, o recurso de introdução de dados permite que você insira automaticamente dados contidos em um arquivo **.xls**, **.xlsx** ou **.csv** (conjunto de dados) nos campos do seu aplicativo.

Você pode armazenar conjuntos de dados no sistema de arquivos ou no ALM. Para armazenar conjuntos de dados no ALM, transfira-os por upload para a pasta **Recursos** do seu projeto. Para obter detalhes sobre como fazer o upload de recursos, consulte o documento *Guia do Usuário do HP Application Lifecycle Management*.

---

**Observação:** o Sprinter armazena informações do usuário na pasta **Sprinter**, localizada na pasta **Recursos**. Convém não modificar essa pasta.

---

Depois de criar o conjunto de dados, associe-o ao seu aplicativo no painel Introdução de Dados da janela principal. Quando você associa um conjunto de dados a um aplicativo, ele fica disponível para uso em qualquer teste que esteja configurado para usar o aplicativo atualmente definido.

Se você já tiver associado um conjunto de dados ao seu aplicativo, ele estará automaticamente disponível para o seu teste.

Para usar a introdução de dados durante a sua execução, selecione o conjunto de dados que você deseja usar na barra lateral **Introdução de Dados**. Em seguida, selecione a linha apropriada de informações e introduza os dados no seu aplicativo.



O recurso de introdução de dados faz o mapeamento entre os títulos de coluna do seu conjunto de dados e os nomes de campos do seu aplicativo, inserindo os dados daquela linha nos campos correspondentes do formulário.

Você pode definir que campos no seu conjunto de dados você deseja inserir automaticamente no seu aplicativo e em que ordem eles devem ser inseridos. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Personalizar Campos", na página 273.

Para obter detalhes sobre como preparar um teste para execução com o recurso de introdução de dados, consulte "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241.

Para obter detalhes sobre como associar um conjunto de dados com o seu aplicativo, consulte "Painel Introdução de Dados (grupo Power Mode)", na página 269.

Para obter detalhes sobre como usar o recurso de introdução de dados durante uma execução de teste, consulte "Como introduzir dados no seu aplicativo", na página 267.

## **Diretrizes para criar conjuntos de dados de introdução de dados**

Para usar o recurso de introdução de dados, primeiro é necessário criar um conjunto de dados no formato **.xls**, **.xlsx** ou **.csv**.

- ▶ Cada campo do aplicativo no qual você deseja introduzir dados deve ser representado por uma coluna no seu conjunto de dados. O cabeçalho de coluna deve ser o nome do campo no seu aplicativo. O recurso de introdução de dados corresponde os cabeçalhos de coluna com os nomes de campos no seu aplicativo.
  - ▶ A correspondência de campos não faz distinção entre maiúsculas e minúsculas.
  - ▶ A correspondência de campos ignora espaços em branco à esquerda e à direita de cabeçalhos de coluna.
  - ▶ A correspondência de campos ignora espaços em branco duplos em cabeçalhos de coluna.

- ▶ Se um campo no seu aplicativo tiver um rótulo de texto muito longo, o cabeçalho de coluna deverá incluir pelo menos os dez primeiros caracteres desse campo para que uma correspondência possa ser criada.
- ▶ Para usar o recurso de Introdução de Dados para marcar uma caixa de seleção no seu aplicativo, use o nome do campo da caixa de seleção como cabeçalho de coluna e use qualquer um dos elementos a seguir como o valor de dados para definir a caixa de seleção como marcada/desmarcada:
  - ▶ Ativado/Desativado
  - ▶ Sim/Não
  - ▶ S/N
  - ▶ 1/0
  - ▶ Verdadeiro/Falso
  - ▶ Sucesso/Falhou
  - ▶ Êxito/Falha
- ▶ Para usar o recurso de Introdução de Dados para caixas suspensas, use o nome de campo da lista suspensa como cabeçalho de coluna e a seleção dessa lista suspensa como valor de dados.
- ▶ O recurso de Introdução de Dados não pode ser usado em botões de opção.
- ▶ Se o seu aplicativo tiver um nome de campo seguido de vários campos sem rótulo (por exemplo, um campo Data seguido de caixas de edição para Dia, Mês e Ano que não estão individualmente rotuladas), o recurso de Introdução de Dados introduzirá dados apenas no primeiro campo.
- ▶ O recurso de Introdução de Dados ignora linhas vazias no seu conjunto de dados e, em vez disso, acessa a linha mais próxima que contém dados.

---

---


## Tarefas

---

---

### Como introduzir dados no seu aplicativo

Esta tarefa descreve como inserir dados predefinidos automaticamente em um formulário do seu aplicativo. A inserção automática de dados pode fazer com que o processo de entrada de dados seja mais rápido e menos propenso a erros.

 O recurso de introdução de dados apenas pode ser usado em testes executados no Power Mode.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Pré-requisitos", na página 267
- "Definir os campos que você deseja introduzir e em que ordem - Opcional", na página 267
- "Introduzir os dados no seu aplicativo durante a execução", na página 268

#### **1 Pré-requisitos**

- Para usar o recurso de introdução de dados, configure-o primeiro para o seu aplicativo. Para obter detalhes, consulte a etapa sobre como configurar o recurso de introdução de dados, em "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241.
- Para usar o recurso de introdução de dados, é preciso ter apenas uma instância do aplicativo aberta.

#### **2 Definir os campos que você deseja introduzir e em que ordem - Opcional**

Se você quiser usar todos os campos do seu conjunto de dados, na ordem em que eles são exibidos, poderá pular essa etapa.



Para definir quais campos você deseja inserir automaticamente no seu aplicativo e em que ordem eles devem ser inseridos, clique no botão **Personalizar Campos**, na Barra lateral de Introdução de Dados . Para obter detalhes , consulte "Caixa de diálogo Personalizar Campos", na página 273.

### 3 Introduzir os dados no seu aplicativo durante a execução

**a** Na barra lateral **Introdução de Dados**, selecione o conjunto de dados que você deseja usar na lista de conjuntos de dados.



**b** Clique no botão **Exibir Mapeamento de Campos** para verificar o mapeamento de campos entre seu conjunto de dados e os campos no seu aplicativo.

**c** Selecione a linha de dados que você deseja introduzir e clique no botão **Introduzir Dados**.



**d** A barra lateral **Introdução de Dados** exibe um ícone em sua guia, indicando o êxito ou a falha da introdução. Se o processo de introdução de dados falhar, será aberta uma caixa pop-up com detalhes adicionais.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra lateral de Introdução de Dados", na página 275.

---

---

## Referência

---

---

### Painel Introdução de Dados (grupo Power Mode)

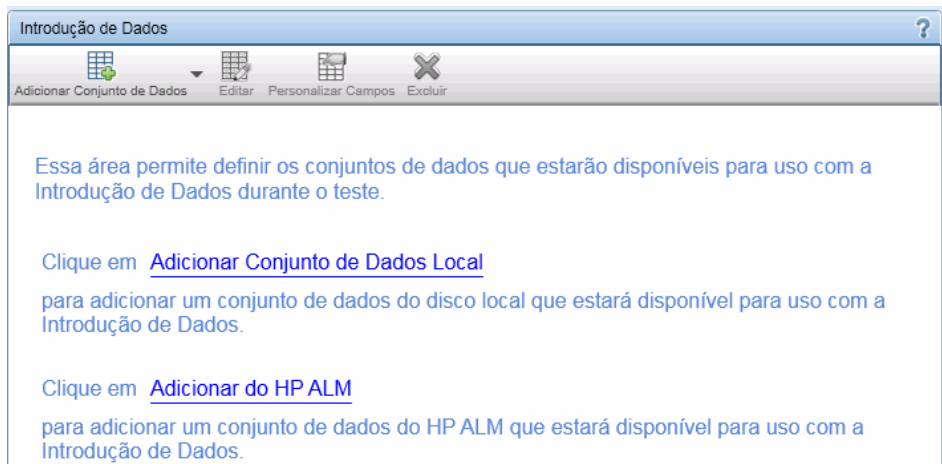
Esta guia permite definir quais conjuntos de dados estarão disponíveis para uso com o recurso Introdução de Dados durante uma execução de teste.

Você também pode excluir conjuntos de dados e definir quais campos do seu conjunto de dados serão introduzidos e em que ordem.

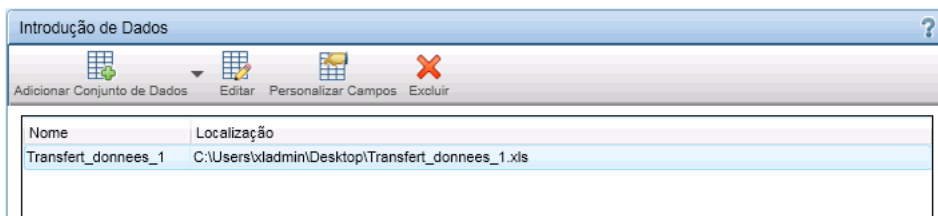
Tarefas que você pode realizar com o painel Introdução de Dados:

- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241

A imagem a seguir mostra o painel Introdução de Dados quando não há conjuntos de dados definidos.

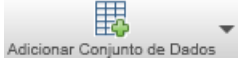

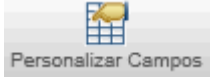



A imagem a seguir mostra o painel Introdução de Dados com conjuntos de dados definidos.



<b>Para acessar</b>	Selecione o grupo <b>Power Mode</b> > nó <b>Introdução de Dados</b> .
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Conjuntos de dados podem ser arquivos <b>.xls</b>, <b>.xlsx</b> ou <b>.csv</b>.</li> <li>▶ Para obter detalhes sobre como o Sprinter faz a manutenção da lista de conjuntos de dados, consulte "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	"Visão geral do recurso de introdução de dados", na página 264

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p>Opções suspensas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Adicionar Conjunto de Dados Local.</b> Abre a Caixa de diálogo Detalhes do Conjunto de Dados (descrita na página 272), permitindo que você defina um novo conjunto de dados para o seu aplicativo a partir do sistema de arquivos.</li> <li>▶ <b>Adicionar do HP ALM.</b> Abre a Caixa de diálogo Detalhes do Conjunto de Dados (descrita na página 272), permitindo que você defina um novo conjunto de dados para o seu aplicativo a partir da pasta <b>Recursos</b> do ALM.</li> </ul>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Detalhes do Conjunto de Dados (descrita na página 272), permitindo que você edite as informações de conjuntos de dados para o seu aplicativo.</p>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Personalizar Campos (descrita na página 273), permitindo definir quais campos dos seus dados serão introduzidos e em que ordem.</p>
	<p>Remove do aplicativo o conjunto de dados selecionado.</p>

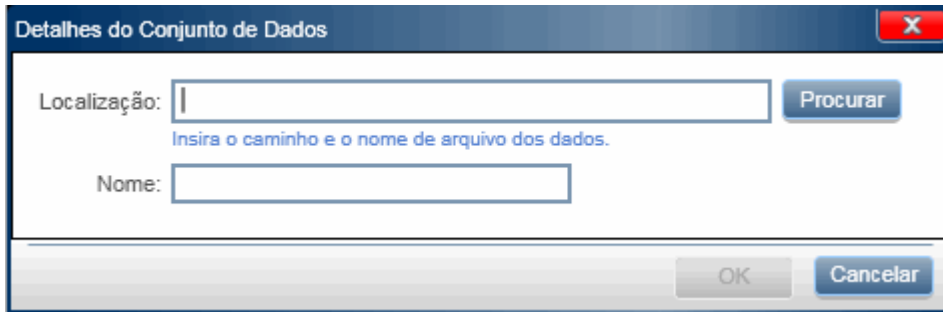
## Caixa de diálogo Detalhes do Conjunto de Dados

Essa caixa de diálogo permite definir um conjunto de dados para o seu aplicativo, a ser usado com o recurso de Introdução de Dados durante uma execução de testes.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Detalhes dos Dados:

- ▶ "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Detalhes dos Dados.



<b>Para acessar</b>	<p>Execute um dos procedimentos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Introdução de Dados</b> &gt; botão <b>Adicionar</b>.</li> <li>▶ Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Introdução de Dados</b>. Selecione uma opção na lista de conjuntos de dados definidos e clique no botão <b>Editar</b>.</li> </ul>
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Conjuntos de dados podem ser arquivos <b>.xls</b>, <b>.xlsx</b> ou <b>.csv</b>.</li> <li>▶ Conjuntos de dados não podem ser editados a partir do Sprinter.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	"Visão geral do recurso de introdução de dados", na página 264



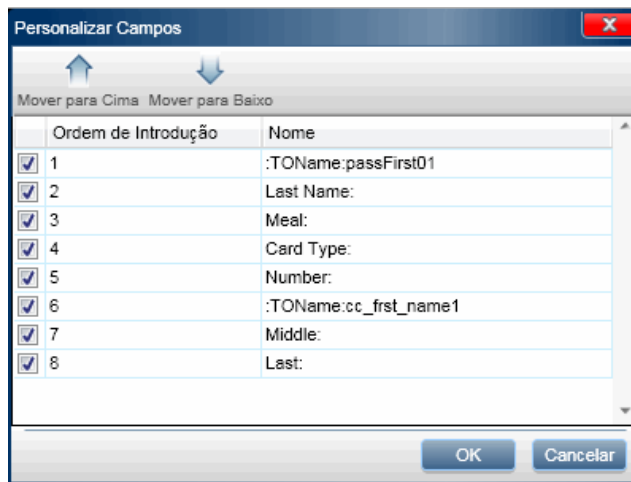
## Caixa de diálogo Personalizar Campos

Essa caixa de diálogo permite definir quais campos do seu conjunto de dados serão introduzidos e em que ordem.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Personalizar Campos:



- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241
- "Como introduzir dados no seu aplicativo", na página 267

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Personalizar Campos.



<b>Para acessar</b>	<p>Execute um dos procedimentos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Introdução de Dados</b> &gt; botão <b>Personalizar Campos</b>.</li> <li>➤ Durante uma execução, selecione <b>Introdução de Dados</b> &gt; botão <b>Personalizar Campos</b>.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	"Visão geral do recurso de introdução de dados", na página 264

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	Move o campo selecionado um nível acima na ordem dos campos introduzidos.
	Move o campo selecionado um nível abaixo na ordem dos campos introduzidos.
<Caixa de seleção Habilitar>	Marque ou desmarque a caixa de seleção para habilitar ou desabilitar o campo.
Ordem de Introdução	A ordem na qual os dados serão introduzidos no aplicativo. Use os botões <b>Mover para Cima</b> e <b>Mover para Baixo</b> para modificar a ordem.
Nome	O nome do campo que aparece no cabeçalho de coluna do conjunto de dados.

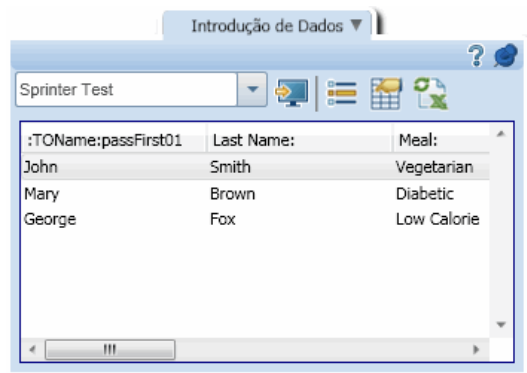
## Barra lateral de Introdução de Dados



Esta barra lateral permite inserir dados automaticamente em formulários de aplicativos de desktop ou páginas da Web.

Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Introdução de Dados**:








- "Como introduzir dados no seu aplicativo", na página 267
- "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra a barra lateral **Introdução de Dados**.



<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>Faça o seguinte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Entre no modo de Execução e abra um teste ou componente.</li> <li><b>2</b> Ative o Power Mode</li> <li><b>3</b> No grupo Power Mode, clique no nó <b>Introdução de Dados</b>.</li> <li><b>4</b> No painel Introdução de Dados, adicione pelo menos um conjunto de dados.</li> <li><b>5</b> Clique no botão Executar do Power Mode .</li> </ol> <p><b>Dica:</b> Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha . Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</p>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<p>Se o seu aplicativo não tiver conjuntos de dados associados, a barra lateral <b>Introdução de Dados</b> não será exibida.</p>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Visão geral do recurso de introdução de dados", na página 264</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
<Lista de conjuntos de dados>	Uma lista suspensa dos conjuntos de dados associados ao seu aplicativo.
	<b>Introdução de Dados.</b> Introduz os dados da linha selecionada da tabela de dados nos campos do seu aplicativo.
	<b>Exibir Mapeamento de Campos.</b> Realça e rotula os campos no aplicativo que correspondem aos títulos de colunas do conjunto de dados. Os títulos de coluna no conjunto de dados são exibidos nos campos realçados do aplicativo. Clique novamente para desativar o realce. Para obter mais detalhes, consulte "Visão geral do recurso de introdução de dados", na página 264.
	<b>Personalizar Campos.</b> Abre a Caixa de diálogo Personalizar Campos, permitindo definir quais campos dos seus dados serão introduzidos e em que ordem. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Personalizar Campos", na página 273.
	<b>Atualizar Dados.</b> Recarrega os dados do conjunto de dados na barra lateral <b>Introdução de Dados</b> .
<Status da introdução de dados>	A barra lateral <b>Introdução de Dados</b> exibe um ícone em sua guia, indicando o êxito  , o êxito parcial  ou a falha  dos dados mais recentemente introduzidos. Clique no ícone para obter mais detalhes.

## Soluções de problemas e limitações

Esta seção descreve soluções de problemas e limitações referentes à introdução de dados.

- ▶ O recurso de introdução de dados pode não funcionar com todas as tecnologias.
- ▶ Se o recurso de Introdução de dados não conseguir identificar o campo correspondente no aplicativo, os dados não serão introduzidos.
- ▶ Na grade da barra lateral Introdução de Dados, os seguintes caracteres não serão substituídos se aparecem nos cabeçalhos de coluna de um conjunto de dados: [ ] { } / \ , ( ). Isso afeta somente a exibição. O recurso de introdução de dados ainda identificará o campo correspondente.




# 9

---

## Macros

---

Neste guia, as descrições de recursos que apenas estão disponíveis no Power Mode são identificadas pelo ícone Power Mode .

---

Este capítulo inclui:

### Conceitos

- ▶ Visão geral de macros, na página 280

### Tarefas

- ▶ Como gravar e executar macros, na página 281

### Referência

- ▶ Painel Macros (grupo Power Mode), na página 283
- ▶ Barra lateral Macros, na página 284

**Soluções de problemas e limitações**, na página 289

---

---

## Conceitos

---

---

### Visão geral de macros

Durante o processo de verificação, é possível que algumas partes do seu teste exijam a execução de uma série de ações de usuário das quais você deseja que o Sprinter se encarregue. Também é possível que algumas partes do teste envolvam a execução do mesmo conjunto de ações em várias áreas do aplicativo. Fazer com que o Sprinter desempenhe esse conjunto de ações pode agilizar o seu tempo de verificação e reduzir a quantidade de erros.

Uma macro consiste em uma série de ações que você pode salvar e executar como um único comando.

O Sprinter pode desempenhar essas ações automaticamente quando você cria e executa macros.

Por exemplo, é possível utilizar macros para fazer o seguinte:

- ▶ Automatizar um procedimento de logon.
- ▶ Desempenhar uma série de etapas introdutórias de forma a configurar o seu aplicativo para verificação.

O Sprinter apenas salvará uma macro se ela contiver pelo menos uma ação de usuário. Ações de usuário apenas são gravadas depois de concluídas. Para caixas de edição e caixas de combinação, a ação não estará concluída, e não será replicada, até que você afaste o foco da caixa em questão.



---



---

## Tarefas


---



---

### Como gravar e executar macros

Esta tarefa descreve como usar macros para que o Sprinter desempenhe uma série de ações de usuário no seu teste e as execute como um único comando.

 Macros apenas podem ser usadas em testes executados no Power Mode.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Ativar o Power Mode", na página 281
- "Gravar uma macro", na página 281
- "Executar uma macro", na página 282

#### 1 Ativar o Power Mode



No modo de Execução, verifique se um teste está aberto e se o Power Mode está ativo. Clique no botão Executar do Power Mode. Para obter detalhes, consulte as etapas relevantes em "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241.

#### 2 Gravar uma macro

Se o seu aplicativo já possui uma macro associada que você deseja executar, ignore esta etapa.



**a** Na barra lateral **Macros**, clique no botão **Gravar**.

**b** Desempenhe as ações que você deseja incluir na sua macro.



**c** Na barra lateral **Macros**, clique no botão **Parar**. A caixa de diálogo Detalhes da Macro é aberta.

**d** Especifique as definições para a sua macro e salve-a. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Detalhes da Macro", na página 286.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra lateral Macros", na página 284.

### 3 Executar uma macro

**a** Na barra lateral **Macros**, selecione a macro que você deseja executar na lista suspensa de macros.



**b** Na barra lateral **Macros**, clique no botão **Executar** .

**c** A barra lateral **Macros** exibe um ícone em sua guia indicando o progresso e o êxito ou a falha da macro. Clique no ícone para obter mais detalhes.

Para obter mais detalhes, consulte "Barra lateral Macros", na página 284.

Para obter mais detalhes sobre como usar macros em testes, consulte "Visão geral de macros", na página 280.

---



---

## Referência

---



---

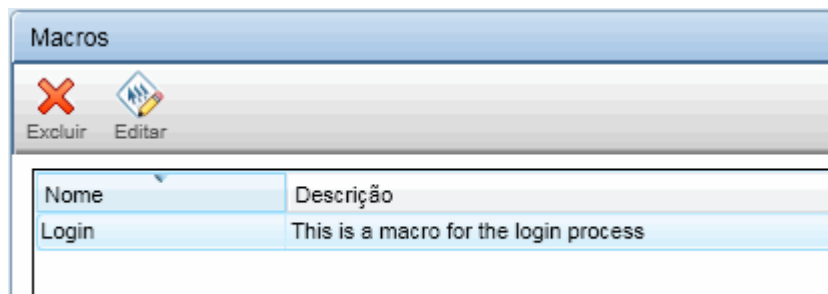
### Painel Macros (grupo Power Mode)

Esse painel exibe as macros que estão associadas ao aplicativo atualmente definido.

Tarefas que você pode realizar com o painel Macros:

- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241

A imagem a seguir mostra o painel Macros.



<b>Para acessar</b>	Selecione o grupo <b>Power Mode</b> > nó <b>Macros</b> .
<b>Informações importantes</b>	Apenas é possível editar a macro Nome e Descrição.
<b>Consulte também</b>	"Visão geral de macros", na página 280

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas no painel quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

## Barra lateral Macros


Essa barra lateral permite gravar e executar macros durante uma execução de teste.

Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Macros**:




- "Como gravar e executar macros", na página 281
- "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra a barra lateral **Macros**.



<b>Para acessar</b>	<p>Durante uma execução de teste, clique na guia da barra lateral <b>Macros</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Clique novamente na guia da barra lateral ou clique fora dessa guia para fechar a barra lateral.</li><li>➤ Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha .</li><li>➤ Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</li></ul>
<b>Consulte também</b>	"Visão geral de macros", na página 280

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Gravar/Parar.</b> Inicia e interrompe a gravação das ações de usuário que você desempenha no aplicativo. Terminada a gravação da macro, a Caixa de diálogo Detalhes da Macro é aberta, permitindo que você nomeie e salve sua macro. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Detalhes da Macro", na página 286.</p>
	<p><b>Executar.</b> Executa a macro selecionada na lista suspensa de macros.</p>
	<p><b>Gerenciar.</b> Abre a Caixa de diálogo Gerenciar Macros. Para obter detalhes, consulte "Caixa de diálogo Gerenciar Macros", na página 288.</p>
<Lista suspensa de macros>	<p>A lista de macros que você pode executar neste teste. O Sprinter associa macros ao aplicativo para o qual elas foram criadas.</p>
<Status da macro>	<p>A barra lateral <b>Macros</b> exibe um ícone em sua guia indicando o progresso da macro atual e o êxito ou a falha de uma macro que foi executadas. Clique no ícone para obter mais detalhes.</p>

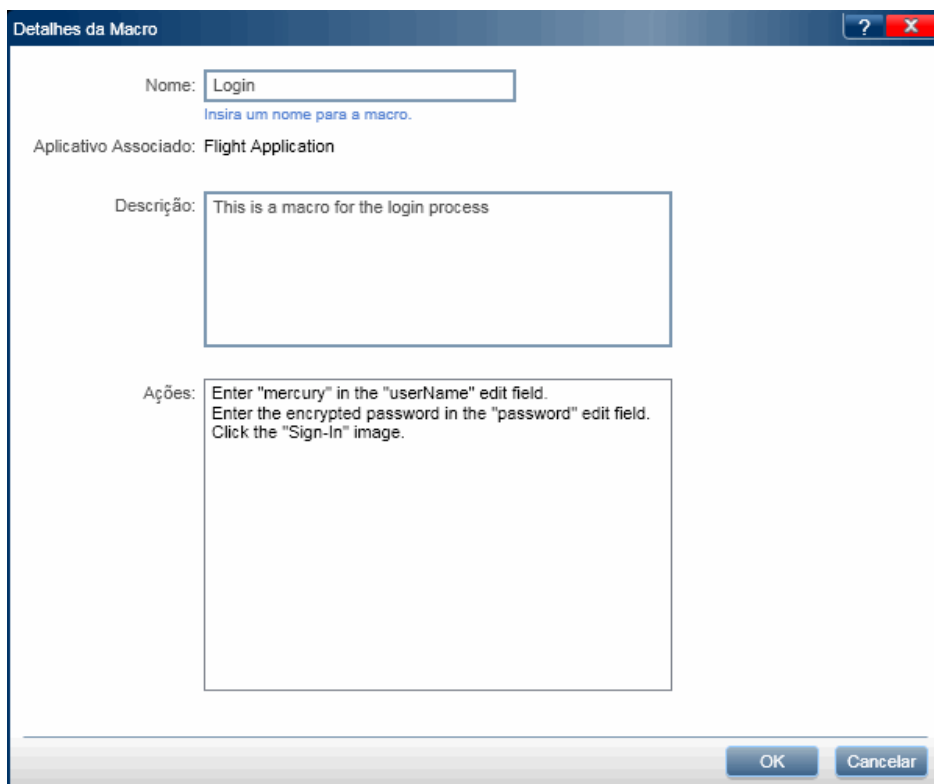
## **Caixa de diálogo Detalhes da Macro**



Essa caixa de diálogo permite nomear uma macro e visualizar e editar seus detalhes.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Detalhes da Macro:

- ▶ "Como gravar e executar macros", na página 281
- ▶ "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Detalhes da Macro.



<b>Para acessar</b>	<p>Execute um dos procedimentos a seguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Terminada a gravação de uma nova macro, clique na barra lateral <b>Macros</b> &gt; botão <b>Parar</b> .</li> <li>▶ Na barra lateral <b>Macros</b>, clique no botão <b>Gerenciar Macros</b> . Selecione uma macro no painel <b>Macros</b> e clique no botão <b>Editar</b>.</li> <li>▶ No <b>Grupo Power Mode</b>, na <b>janela principal</b>, selecione o nó <b>Macros</b>. Selecione uma macro no painel <b>Macros</b> e clique no botão <b>Editar</b>.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	"Visão geral de macros", na página 280

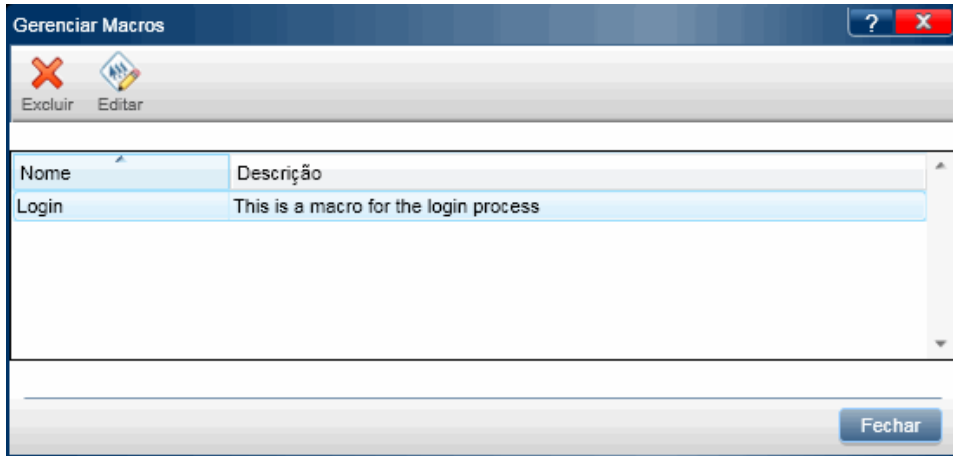
Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos. A tabela a seguir fornece informações adicionais para alguns desses elementos:


<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>Aplicativo associado</b>	<p>O aplicativo para o qual esta macro está disponível.</p> <p>O aplicativo associado é aquele que foi definido para o teste no qual a macro foi gravada.</p>
<b>Etapas</b>	<p>Uma lista das etapas que foram gravadas na macro. Cada ação do usuário no aplicativo é gravada como uma etapa na macro.</p>

## Caixa de diálogo Gerenciar Macros

Essa caixa de diálogo permite excluir e modificar os detalhes das suas macros.

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Gerenciar Macros.



<b>Para acessar</b>	Clique na barra lateral <b>Macros</b> > botão <b>Gerenciar Macros</b>  .
<b>Consulte também</b>	"Visão geral de macros", na página 280

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos. A tabela a seguir fornece informações adicionais para alguns desses elementos:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Lista de Macros</b>	<p>A lista de macros associadas ao seu aplicativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Para editar uma macro, selecione-a nessa lista e clique no botão <b>Editar</b>. A <b>Caixa de diálogo Detalhes da Macro</b>, permitindo a edição da macro.</li> <li>▶ Para excluir uma macro, selecione-a nessa lista e clique no botão <b>Excluir</b>.</li> </ul>



## Soluções de problemas e limitações

Esta seção descreve soluções de problemas e limitações referentes a macros.

- Macros podem não funcionar com todas as tecnologias.
- As ações de usuário em uma caixa de edição apenas são gravadas depois que você afastar o foco da caixa em questão.

Por exemplo, se você clicar no botão Gravar, inserir texto em uma caixa de edição e depois clicar no botão Parar, essa ação não será gravada na sua macro. É necessário executar uma ação em outro objeto no aplicativo para que a ação na caixa de texto seja gravada.




# 10

---

## Verificadores

---

Neste guia, as descrições de recursos que apenas estão disponíveis no Power Mode são identificadas pelo ícone Power Mode  .

---

Este capítulo inclui:

### Conceitos

- ▶ Verificadores - Visão geral na página 292

### Tarefas

- ▶ Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos na página 295
- ▶ Como adicionar ou remover palavras de um dicionário na página 297
- ▶ Como criar um verificador personalizado na página 299

### Referência

- ▶ Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador na página 300
- ▶ Barra lateral Verificadores na página 305
- ▶ Scan Results Viewer na página 309

**Solução de problemas e limitações - Verificadores na página 312**

---

---

## Conceitos

---

---

### **Verificadores - Visão geral**

Durante o processo de testes, talvez você queira conferir se diferentes aspectos do seu aplicativo estão se comportando ou aparecendo corretamente. Os verificadores do Sprinter permitem que você confira se as cadeias de caracteres no seu aplicativo apresentam ortografia correta, se o aplicativo está em conformidade com Padrões da Web (somente para aplicativos Web), se existem links desfeitos ou se a sua interface do usuário está traduzida corretamente.

É possível selecionar os verificadores a serem utilizados antes e durante a sessão de execução. Após a conclusão de cada verificação, seus resultados são exibidos no Scan Results Viewer. No Scan Results Viewer, é possível realizar várias ações, como criar defeitos inteligentes e lembretes de defeitos.

Para obter detalhes sobre tarefas, consulte "Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos" na página 295.

Para obter detalhes sobre a interface do usuário, consulte "Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador" na página 300.

O Sprinter inclui os seguintes verificadores:

#### **Verificador de Links Desfeitos**

Esse verificador, relevante apenas para aplicativos Web, examina seu aplicativo em busca de hiperlinks desfeitos e conteúdo referenciado ausente. Você pode definir o tempo limite, ou seja, o tempo em segundos após o qual o link será considerado desfeito.

## Verificador de Adaptação Linguística

Esse verificador examina o seu aplicativo em busca de erros resultantes da tradução da sua interface do usuário em diferentes idiomas. Os seguintes problemas podem ser verificados:

- ▶ **Cadeias de caracteres incompletas.** Suponha que, após a tradução das cadeias de caracteres da interface do usuário no seu aplicativo, o título principal da página esteja longo demais para ser exibido na barra de título. Quando essa opção está selecionada, o verificador de Adaptação Linguística identifica a cadeia de caracteres como incompleta. Certifique-se de definir o idioma de **destino**, pois o verificador é processado com base nesse idioma.
- ▶ **Cadeias de caracteres não traduzidas.** Suponha que, após a tradução das cadeias de caracteres da interface do usuário do seu aplicativo, você queira conferir se todas essas cadeias foram traduzidas do idioma de origem para o idioma de destino. Quando essa opção está selecionada, o verificador de Adaptação Linguística compara com os dicionários de origem de destino qualquer cadeia de caracteres cuja ortografia esteja incorreta. Se a cadeia de caracteres for localizada no dicionário de origem, o verificador a identificará como não traduzida.

## Verificador Ortográfico

Esse verificador examina o seu aplicativo em busca de erros de ortografia. Você pode definir até dois dicionários para uso no processo de verificação. Com isso, é possível verificar a ortografia de aplicativos que contêm cadeias de caracteres em mais de um idioma.

## Verificador de Padrões da Web

Esse verificador examina se a página da Web está em conformidade com os padrões da Web para validação HTML, conforme definido pelo World Wide Web Consortium (W3C). Em seguida, o verificador detecta e reporta qualquer erro de padrões da Web localizado nessa página da Web durante a sessão de execução.

O verificador de Padrões da Web apenas estará disponível se você selecionar um aplicativo Web no Painel Aplicativo (grupo Power Mode) (descrito na page 247).

## **Verificador Personalizado**

O Sprinter permite que você estenda os recursos dos verificadores definindo verificadores personalizados. Com isso, é possível projetar um verificador capaz de detectar todos os itens desejados no seu aplicativo.

Você pode usar um verificador de amostra fornecido com o Sprinter como ponto de partida para o design do seu próprio verificador personalizado.

Para obter detalhes, consulte "Como criar um verificador personalizado" na página 299.

---

---


## Tarefas

---

---

### **Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos**

Esta tarefa descreve como configurar, executar e analisar verificações para o seu aplicativo durante uma sessão de execução.

 Verificadores apenas podem ser usados em testes executados no Power Mode.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Pré-requisitos" na página 295
- "Definir as configurações do verificador" na página 295
- "Verificar seu aplicativo durante uma sessão de execução" na página 296
- "Analisar os resultados da verificação" na página 296

#### **Pré-requisitos**

Para usar verificadores, primeiro é necessário habilitar o Power Mode e configurar um aplicativo para o seu teste. Para obter detalhes, consulte as etapas relevantes em "Como preparar um teste para execução no Power Mode" na página 241.

#### **Definir as configurações do verificador**

- **Antes do início da sessão de execução.** Use o painel **Verificadores** (grupo Power Mode) para ativar os verificadores relevantes. Para obter detalhes, consulte "Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador" na página 300.



- **Durante a sessão de execução.** Na barra lateral Verificadores, clique no botão **Configurações do Verificador**. A caixa de diálogo Configurações do Verificador é aberta. Essa caixa de diálogo contém todas as configurações disponíveis existentes no painel **Verificadores** (grupo Power Mode). Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Verificadores" na página 305 e "Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador" na página 300.

### **Verificar seu aplicativo durante uma sessão de execução**



Na barra lateral Verificadores, clique no botão **Iniciar Verificação**. A janela de progresso é aberta, mostrando o status de cada verificador. Para obter detalhes, consulte "Barra lateral Verificadores" na página 305 e "Janela Progresso da Verificação" na página 307.

### **Analisar os resultados da verificação**

Terminada a verificação, clique em **Continuar** na janela Progresso da Verificação para abrir o Scan Results Viewer. Resolva os resultados de cada verificador criando um defeito ou um lembrete de defeito ou realizando uma ação personalizada. Por exemplo, para os resultados de uma verificação ortográfica, adicione a palavra a um dicionário. Para obter detalhes, consulte "Scan Results Viewer" na página 309.



---

**Tip:** Se você tiver fechado o Scan Results Viewer, clique no botão **Resultados da Última Verificação** na barra lateral **Verificadores** para exibir os resultados da última verificação.

---



## Como adicionar ou remover palavras de um dicionário

Esta seção explica como modificar um dicionário para o verificador ortográfico. Para obter detalhes, consulte "Verificador Ortográfico" na página 293.

Em um cenário de uso normal, se o seu verificador detectar um erro de ortografia, você pode optar por adicionar a palavra ao dicionário diretamente da interface do usuário de Resultados da Verificação usando o botão **Adicionar a**. Para obter detalhes, consulte "Scan Results Viewer" na página 309.

Quando você modifica um dicionário, o processo deve ser feito no ALM e na cópia local armazenada no sistema de arquivos.

Esta seção descreve como adicionar entradas ao dicionário manualmente e como remover entradas existentes.

Os dicionários usados se baseiam nos dicionários **Hunspell** do OpenOffice. Para obter detalhes, consulte <http://wiki.services.openoffice.org/wiki/Dictionaries>.

### 1 Fazer download do arquivo de dicionário a partir do ALM

- a** Faça logon no ALM com privilégios de administrador.
- b** Abra o módulo **Recursos de Teste**.
- c** Selecione **Recursos > Sprinter > <seu\_nome\_de\_usuario>/SpellChecker**.
- d** Clique na guia **Visualizador de Recursos**.
- e** Clique em **Download** para fazer download do arquivo de dicionário em formato XML e salve-o no sistema de arquivos.

## 2 Editar o arquivo

- a Abra o arquivo salvo em um editor de texto ou de XML.
- b Localize a lista Elements referente ao seu idioma.

```
<Key>Inglês</Key>
  <Value objectID="5" type="System.Collections.Generic.List`1[[System.String,
mscorlib, Version=4.0.0.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=b77a5c561934e089]],
mscorlib">
  <Elements isCollection="True">
    <String>Sprinter</String>
    <String>Facebook</String>
    <String>NewWord</String>
  </Elements>
</Value>
```

- c Para adicionar uma palavra, adicione uma entrada para ela no seguinte formato: <String>Nova\_Palavra</String>.
- d Para remover uma palavra, exclua a linha inteira com essa palavra.
- e Salve o arquivo.

## 3 Fazer upload do arquivo de dicionário no ALM


No módulo **Recursos de Teste** do ALM, na guia **Exibição de Recursos**, clique em **Fazer Upload de Arquivo** para fazer o upload do arquivo no ALM.

## 4 Modificar a cópia local

No sistema de arquivos, abra %appdata%\HP\Sprinter\SpellChecker.xml em um editor de texto e adicione ou remova a mesma palavra do arquivo XML.

## Como criar um verificador personalizado

Esta tarefa descreve como criar um verificador personalizado para o seu aplicativo.

 Verificadores apenas podem ser usados em testes executados no Power Mode.

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- "Abrir o verificador de amostra" na página 299
- "Implementar a interface" na página 299
- "Salvar o verificador personalizado" na página 299
- "Definir as configurações do verificador" na página 300

### 1 Abrir o verificador de amostra

Selecione **Iniciar > Todos os Programas > HP Sprinter > Extensibilidade > Amostra de Código do Verificador de Links Desfeitos** para abrir a amostra no Visual Studio 2010. Como alternativa, abra o projeto de verificador de amostra localizado em

`<Diretório_de_Instalação>\Sample\Scanners\BrokenLinks\HP.Sprinter.DemoScanners.BrokenLinks.csproj.`

### 2 Implementar a interface

Certifique-se de implementar a interface **IScanner** localizada em `<Diretório_de_Instalação>\bin\HP.Sprinter.Scanners.API.dll.`

Se estiver usando dependências externas adicionais, observe que a pasta de trabalho do verificador personalizado em tempo de execução é `<Diretório_de_Instalação>\bin`

### 3 Salvar o verificador personalizado

Salve os assemblies do verificador personalizado na pasta `<Diretório_de_Instalação>\bin\CustomScanners` para permitir que esse verificador seja carregado quando você chamar o Sprinter.

#### 4 Definir as configurações do verificador

Reinicie o Sprinter e ative o Power Mode. Ative e defina as configurações do verificador personalizado conforme necessário.

Para obter informações completas sobre a API de Verificadores fornecida com o Sprinter, selecione **Programas > HP Sprinter > Extensibilidade > Referência da API de Verificadores do Sprinter** para abrir a referência online.

---

---

## Referência

---

---

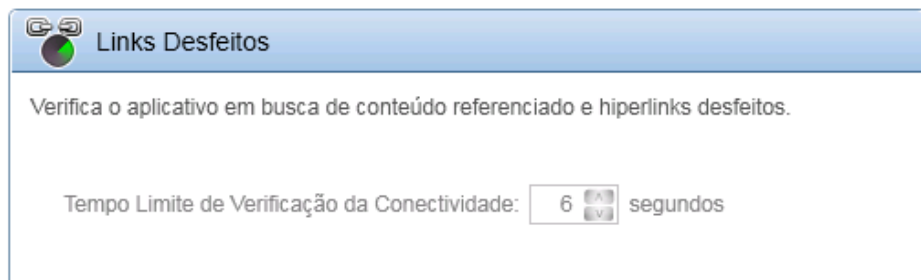
### Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador

O painel Verificadores e a caixa de diálogo Configurações do Verificador permitem a seleção dos verificadores que você deseja utilizar durante uma sessão de execução. Também é possível definir configurações para cada verificador.

Tarefas que você pode realizar com o painel Verificadores:

- "Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos" na página 295

A imagem a seguir mostra o verificador de Links Desfeitos.



A imagem a seguir mostra o verificador de Adaptação Linguística.

The screenshot shows a window titled 'Adaptação Linguística' with a home icon. Below the title bar, there is a descriptive text: 'Verifica o texto no aplicativo em busca de erros resultantes da tradução da interface do usuário em diferentes idiomas.' (Checks the text in the application for errors resulting from the translation of the user interface in different languages.)

There are two dropdown menus for language selection:

- Idioma de origem: English
- Idioma de destino: English

Below the dropdowns, there are two checked checkboxes:

- Cadeias de caracteres incompletas
- Cadeias de caracteres não traduzidas

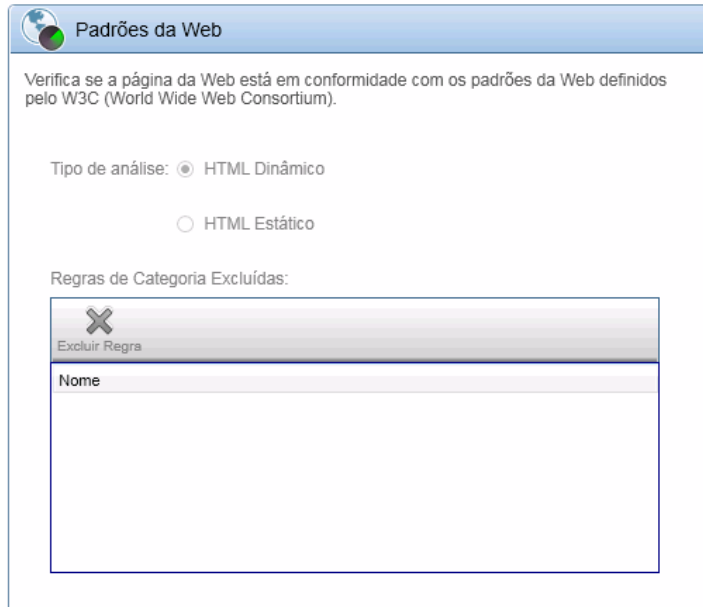
A imagem a seguir mostra o Verificador Ortográfico.

The screenshot shows a window titled 'Verificação ortográfica' with a checkmark icon. Below the title bar, there is a descriptive text: 'Verifica o aplicativo em busca de erros de ortografia.' (Checks the application for spelling errors.)

There are two dropdown menus for language selection:

- Idioma principal: English
- Idioma adicional: None

A imagem a seguir mostra o verificador de Padrões da Web.



<p><b>Para acessar</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Painel Verificadores.</b> No grupo <b>Power Mode</b>, selecione <b>Verificadores</b>.</li> <li>➤ <b>Caixa de diálogo Configurações do Verificador.</b> Durante uma sessão de execução, clique na guia da barra lateral <b>Verificadores</b> e clique no botão <b>Configurações do Verificador</b>.</li> </ul>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ As opções no painel Verificadores e na caixa de diálogo Configurações do Verificador são idênticas.</li> <li>➤ Os verificadores de Links Desfeitos e Padrões da Web apenas estarão disponíveis se você selecionar um aplicativo Web no Painel Aplicativo (grupo Power Mode) (descrito na page 247).</li> <li>➤ É necessário estar conectado à Internet antes de realizar uma verificação de Links Desfeitos e Padrões da Web.</li> <li>➤ Para o verificador de Adaptação Linguística: Defina o <b>Idioma de destino</b> de forma que ele corresponda à interface do usuário visível no momento. Defina o <b>Idioma de origem</b> como o idioma original da interface do usuário. Se você selecionar outros idiomas, talvez o verificador forneça resultados falsos.</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário para todos os verificadores estão descritos a seguir:

### Verificador de Links Desfeitos

Elementos da interface do usuário	Descrição
Tempo Limite de Verificação da Conectividade	O limite em segundos após o qual um link será considerado desfeito.

### Verificador de Adaptação Linguística

Elementos da interface do usuário	Descrição
Idioma de Origem	O idioma a partir do qual o aplicativo está traduzido.
Idioma de Destino	O idioma para o qual o aplicativo está traduzido.
Cadeias de caracteres incompletas	Faz uma verificação em busca de cadeias de caracteres que não cabem em uma área específica do aplicativo.
Cadeia de caracteres não traduzida	Faz uma verificação em busca de cadeias de caracteres que não foram traduzidas do idioma de origem para o idioma de destino.

## Verificador Ortográfico

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Idioma principal</b>	O idioma principal em que as cadeias de caracteres da interface do usuário do aplicativo são exibidas. Ele determina qual dicionário deve ser utilizado durante a verificação do aplicativo em busca de erros de ortografia. <b>Padrão:</b> Inglês
<b>Idioma adicional</b>	(Opcional) Um idioma ou uma localidade adicional usado para o aplicativo.

Para adicionar palavras ao dicionário principal e aos dicionários adicionais, use o Visualizador de Resultados da Verificação. Para obter detalhes, consulte "Scan Results Viewer" na página 309.

Para obter detalhes sobre dicionários personalizados, consulte "Como adicionar ou remover palavras de um dicionário" na página 297.

## Verificador de Padrões da Web

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Tipo de análise</b>	O tipo de análise a ser realizada na página da Web: <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>HTML Estático.</b> Verifica o conteúdo HTML estático do documento.</li> <li>▶ <b>HTML Dinâmico.</b> Verifica o conteúdo HTML dinâmico do documento.</li> </ul>
<b>Regras de Categoria Excluídas</b>	A lista de regras que instruem o verificador de <b>Padrões da Web</b> a ignorar categorias de resultados específicas. Você pode excluir regras da lista, mas só pode adicionar regras a partir do Scan Results Viewer.
<b>Excluir Regra</b>	Exclui da lista a regra de categoria de resultados selecionada.



## Barra lateral Verificadores



Essa barra lateral permite verificar o aplicativo, definir configurações de verificadores e visualizar os resultados da verificação.

Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Verificadores**:




- "Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos" na página 295
- "Como executar um teste manual no Sprinter" na página 128

A imagem a seguir mostra a barra lateral **Verificadores**.



<b>Para acessar</b>	<p><b>Faça o seguinte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Entre no modo de Execução e abra um teste ou componente.</li> <li><b>2</b> Ative o Power Mode</li> <li><b>3</b> No grupo Power Mode, clique no nó <b>Verificadores</b>.</li> <li><b>4</b> No painel Verificadores, ative pelo menos um verificador.</li> <li><b>5</b> Clique no botão Executar do Power Mode .</li> </ol> <p><b>Dica:</b> Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha . Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</p>
<b>Informações importantes</b>	Se você não ativar nenhum verificador antes da sessão de execução, a barra lateral <b>Verificadores</b> não será exibida. Para exibir a barra lateral, pare a execução e ative pelo menos um verificador.
<b>Consulte também</b>	"Verificadores - Visão geral" na página 292

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Iniciar Verificação.</b> Instrui todos os verificadores habilitados a examinar a tela/página/área atualmente ativa do aplicativo. Você pode monitorar o progresso da verificação na Janela Progresso da Verificação (descrita na page 307).</p>
	<p><b>Resultados da Última Verificação.</b> Abre o Scan Results Viewer, que permite visualizar os resultados da última verificação realizada. Se nenhuma verificação tiver sido realizada durante a sessão de execução, essa opção ficará desabilitada. Para obter detalhes, consulte "Scan Results Viewer" na página 309.</p> <p><b>Observação:</b> o Scan Results Viewer só mostra resultados para a última verificação realizada.</p>
	<p><b>Configurações do Verificador.</b> Abre a caixa de diálogo Configurações do Verificador, que permite ativar ou desativar verificadores individuais. Essa caixa de diálogo também permite definir configurações para cada verificador. As opções que ela contém são idênticas às opções no painel Verificadores. Para obter detalhes, consulte "Painel Verificadores (grupo Power Mode) / Caixa de diálogo Configurações do Verificador" na página 300.</p>

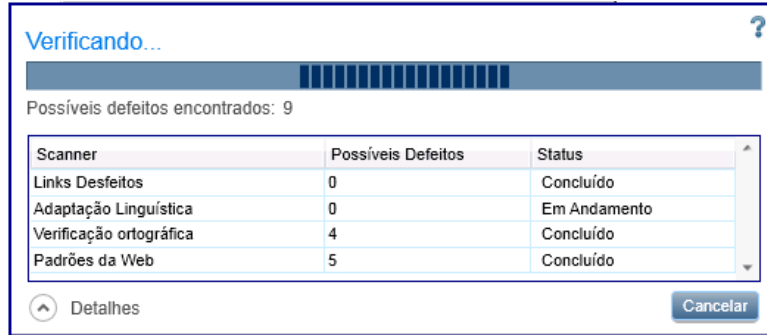
## **Janela Progresso da Verificação**


Essa janela permite monitorar o status de cada verificador selecionado durante a verificação. Ela também mostra o número de possíveis defeitos encontrados por cada verificador.

Tarefas que você pode realizar com a janela **Progresso da Verificação**:

- "Como verificar seu aplicativo em busca de possíveis defeitos" na página 295
- "Como executar um teste manual no Sprinter" na página 128

A imagem a seguir mostra a janela **Progresso da Verificação**.



<b>Para acessar</b>	Durante uma sessão de execução, clique no botão Iniciar Verificação  na guia Barra lateral Verificadores (descrita na page 305).
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Por padrão, apenas informações de resumo são exibidas. Você pode expandir a janela para ver informações detalhadas sobre cada verificador.</li> <li>➤ Se todas as verificações forem executadas com êxito e resultados forem encontrados, essa janela será fechada após a conclusão da verificação, e o Scan Results Viewer será aberto. Para obter detalhes, consulte "Scan Results Viewer" na página 309.</li> <li>➤ Se uma ou mais verificações falharem, o motivo da falha será exibido em uma dica de ferramenta quando você focalizar o ponteiro do mouse sobre o nome do verificador.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ "Barra lateral Verificadores" na página 305</li> <li>➤ "Verificadores - Visão geral" na página 292</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

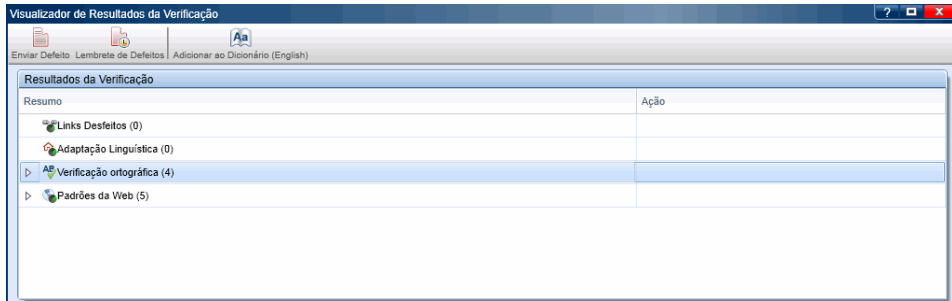
Elemento da Interface do Usuário	Descrição
<Status da verificação>	O progresso geral da verificação.
Possíveis defeitos encontrados	O número total de resultados da verificação, que podem indicar defeitos no aplicativo.
<Detalhes do status da verificação>	O nome do verificador, os possíveis defeitos e o status de cada verificador que você escolheu usar.
Detalhes	Mostra ou oculta os detalhes do status da verificação.

## Scan Results Viewer

Esse visualizador mostra os resultados da última verificação realizada durante a sessão de execução.



O Scan Results Viewer também permite que você trabalhe com os resultados enviando defeitos ao ALM com base nessas informações. Você também pode criar lembretes de defeitos para envio após o término da sessão de execução.

A imagem a seguir mostra o Scan Results Viewer.



<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>Faça o seguinte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Durante uma sessão de execução, clique na guia da Barra lateral Verificadores (descrita na página 292).</li> <li><b>2</b> Clique no botão <b>Iniciar Verificação</b>.</li> <li><b>3</b> Terminada a verificação, clique em <b>Continuar</b> na caixa de diálogo Progresso da Verificação.</li> </ol>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ O Scan Results Viewer só mostra os resultados da última verificação realizada.</li> <li>▶ O Scan Results Viewer só está disponível durante a sessão de execução.</li> </ul>
<p><b>Consulte também</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Barra lateral Verificadores" na página 305</li> <li>▶ "Janela Progresso da Verificação" na página 307</li> <li>▶ "Verificadores - Visão geral" na página 292</li> </ul>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elemento da Interface do Usuário	Descrição
	<p>Abre a Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes (descrita na page 201), possibilitando a inclusão automática de informações de cenários de defeito no seu defeito. O resumo do defeito inclui uma descrição dos resultados selecionados.</p>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Lembrete de Defeito (descrita na page 206), permitindo que você adicione um lembrete para abrir mais tarde um defeito para os resultados selecionados.</p>
<p><b>Adicionar ao Dicionário de Destino</b></p>	<p>Adiciona os resultados selecionados ao dicionário de destino.</p> <p>Disponível somente quando resultados de <b>Adaptação Linguística</b> estão selecionados.</p> <p><b>Observação:</b> Para remover palavras que você adicionou ao dicionário, siga as etapas em "Como adicionar ou remover palavras de um dicionário" na página 297.</p>
<p><b>Adicionar ao Dicionário (&lt;idioma&gt;)</b></p>	<p>Adiciona os resultados selecionados ao dicionário primário.</p> <p>Disponível somente quando resultados de <b>Verificação Ortográfica</b> estão selecionados.</p> <p><b>Observação:</b> Para remover palavras que você adicionou ao dicionário, siga as etapas em "Como adicionar ou remover palavras de um dicionário" na página 297.</p>
<p><b>Excluir Categoria</b></p>	<p>Cria uma regra que exclui a categoria de resultados selecionada de verificações futuras.</p> <p>Disponível somente quando resultados de <b>Padrões da Web</b> estão selecionados.</p>

Elemento da Interface do Usuário	Descrição
<b>Resultados da Verificação</b>	<p>A lista de resultados de cada verificador: <b>Resumo</b> e <b>Ação</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Clique na seta ao lado de cada verificador para expandir seus resultados.</li> <li>▶ Selecione um ou mais resultados na lista para trabalhar com eles usando o menu de clique com o botão direito do mouse ou os botões da barra de ferramentas.</li> <li>▶ Para realizar uma ação em todos os resultados de um verificador específico, selecione seu nó primário e expanda o menu de clique com o botão direito do mouse.</li> </ul>
<Exibição de resultados>	<p>A exibição dos resultados. Os resultados são indicados em caixas vermelhas. Esse painel também contém um controle deslizante que permite aumentar ou diminuir o zoom.</p> <p><b>Observação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Não disponível quando resultados de <b>Links Desfeitos</b> e <b>Padrões da Web</b> estão selecionados.</li> <li>▶ Se os resultados estiverem localizados fora da área do aplicativo capturada, eles não aparecerão na exibição.</li> </ul>
<Descrição dos resultados>	<p>Uma descrição textual dos resultados selecionados.</p>



## Solução de problemas e limitações - Verificadores

Esta seção descreve soluções de problemas e limitações referentes a verificadores.

### **Geral**

- ▶ Ativar os verificadores do Sprinter não garante a detecção de todos os resultados relevantes. Em certos ambientes, os verificadores do Sprinter também pode detectar falsos positivos.
- ▶ Uma operação de verificação pode falhar por um dos seguintes motivos:
  - ▶ A janela do AST (aplicativo submetido a teste) foi fechada antes do início da verificação.
  - ▶ A janela do AST foi minimizada antes do início da verificação.
  - ▶ O processo SprinterRTE foi encerrado inesperadamente antes do início da verificação.
  - ▶ Um problema técnico está impedindo que o Sprinter interaja com o AST.
  - ▶ As definições de suplementos do AST estão ausentes ou não são válidas.

### **Defeitos**

Os problemas listados nos resultados do verificador para os quais você criou defeitos continuarão a ser listados em resultados de verificação subsequentes.

### **L10N**

O seguinte é aplicável ao verificador de Adaptação Linguística:

- ▶ Barras de Rolagem: O verificador pode exibir certos controles contendo barras de rolagem (horizontais e\ou verticais) como uma cadeia de caracteres cortada. Como resultado, ele pode comunicar um falso positivo.

- ▶ Corte no lado esquerdo: O verificador não consegue detectar cortes de cadeia de caracteres no lado esquerdo do texto. Isso é mais relevante em idiomas da direita para a esquerda.
- ▶ Corte vertical: Se o texto do controle não estiver totalmente visível no eixo vertical e não contiver barras de rolagem, o verificador não conseguirá analisar o texto na área oculta. Como resultado, ele pode comunicar um falso positivo.
- ▶ Idiomas do leste asiático: Não há suporte para idiomas do leste asiático.
- ▶ Vários controles secundários: O verificador não consegue detectar cortes de cadeia de caracteres em controles muito pequenos (com menos de três caracteres), como listas e exibições em árvore.

# 11

---

## Espelhando testes

Este capítulo inclui:

### Conceitos

- Testando em vários computadores - Visão geral, na página 316
- Regras - Visão geral, na página 322

### Tarefas

- Como preparar um teste para espelhamento, na página 326
- Como executar um teste com espelhamento, na página 329
- Como resolver diferenças durante uma execução, na página 332
- Como lidar com erros de replicação durante uma execução, na página 336

### Referência

- Painel Espelhamento (grupo Power Mode), na página 339
- Caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador, na página 341
- Painel Regras de Espelhamento (grupo Power Mode), na página 351
- Console de Integridade, na página 352
- Sprinter Agente, na página 356
- Barra lateral Computadores, na página 357
- Visualizador de Computadores, na página 364
- Visualizador de Diferenças, na página 365
- Caixa de diálogo Gerenciador de Regras, na página 372
- Assistente de Regra - página Detalhes da Regra, na página 374

**Soluções de problemas e limitações**, na página 383

---

---

## Conceitos

---

---

### **Testando em vários computadores - Visão geral**

Um requisito de verificação comum é a necessidade de testar a compatibilidade do seu aplicativo com diferentes configurações de computador e, no caso de aplicativos Web, com diferentes navegadores.

O recurso de **Espelhamento** do Sprinter permite executar testes simultaneamente em vários computadores com configurações diferentes.

Um teste executado com espelhamento possui um **computador primário** e **computadores secundários**:

- ▶ **Computador primário.** O computador no qual todas as ações de usuário são manualmente desempenhadas no seu teste.
- ▶ **Computador secundário.** O computador no qual o Sprinter **replica** suas ações de usuário.

Para executar um teste com Espelhamento, é necessário configurar cada um dos computadores secundários com a configuração específica que você deseja testar. Depois de você desempenhar cada ação de usuário no seu computador primário, o Sprinter replica essas ações de usuário nos computadores secundários.

Ao configurar computadores secundários, leve em consideração que o Sprinter replica as ações de usuário exatamente como elas foram desempenhadas no computador primário. Você precisa configurar seus computadores secundários de maneira a não causar conflitos entre as ações que forem desempenhadas em todos os computadores.

#### **Exemplo:**

Suponha que o seu aplicativo trabalhe com um banco de dados. Quando você criar ou modificar um registro no computador primário, o Sprinter tentará criar ou modificar o mesmo registro quando replicar sua ação nos computadores secundários. Portanto, não é possível usar o mesmo esquema de banco de dados no computador primário e nos computadores secundários.

Para lidar com esse problema, você pode configurar cada computador secundário na execução de forma a trabalhar com o seu próprio banco de dados ou com um esquema de banco de dados dedicado.

É possível **comparar** o computador primário com todos os computadores secundários da execução, para ver se há diferenças de exibição. O Sprinter proporciona várias opções distintas para resolver as diferenças que ele detecta entre as exibições.

O Sprinter associa a lista de computadores secundários disponíveis para espelhamento com o usuário no seu projeto do ALM.

Para trabalhar com o recurso de espelhamento, é necessário ter um certo número de licenças disponíveis do ALM. O número de licenças necessárias depende do número de computadores secundários que você deseja usar no seu teste. É possível trabalhar com um máximo de cinco computadores secundários em uma execução.

A tabela a seguir descreve o número total de licenças necessárias em uma execução com espelhamento:

Computadores secundários	Número total de licenças do ALM necessárias
1	1
2-3	2
4-5	3

Esta seção também inclui:

- ▶ "Como o Sprinter replica suas ações de usuário", na página 318
- ▶ "Comparando computadores", na página 319
- ▶ "Resolvendo problemas e desbloqueando computadores secundários", na página 320

## **Como o Sprinter replica suas ações de usuário**

Sempre que uma ação de usuário é executada no computador primário, o Sprinter atualiza o número da ação na exibição do computador primário, localizado na barra lateral **Computadores**.

Em seguida, o Sprinter replica essa ação em todos os computadores secundários da sua execução. À medida que a ação é replicada, há uma indicação visual na guia da barra lateral **Computadores** e também no ícone de replicação para a exibição de cada computador secundário. Além disso, o ícone de replicação para cada computador secundário fica cinza durante o processo de replicação.

Se a ação for replicada com êxito, o status de replicação voltará a ter uma indicação verde, e o número de ação referente a esse computador será atualizado para refletir a ação desempenhada.

Se o Sprinter não conseguir replicar sua ação de usuário, o status de replicação terá uma indicação vermelha. O Sprinter também mudará para vermelha a indicação do computador secundário, além de bloqueá-lo.

Quando um computador secundário está bloqueado, é possível continuar a executar ações no computador primário. Essas ações ficarão **pendentes** para qualquer computador secundário que esteja bloqueado. Quando essas ações forem desempenhadas, o número de ação do computador primário aumentará, mas, nos computadores secundários bloqueados, esse número permanecerá inalterado, indicando o número de ação que causou a falha.

Ações pendentes poderão ou não ser replicadas quando você desbloquear o computador, dependendo de como as diferenças entre os computadores forem resolvidas. Para obter detalhes, consulte "Resolvendo problemas e desbloqueando computadores secundários", na página 320.

Durante a replicação, o Sprinter verifica somente os elementos de interface do usuário que são necessários para replicar a ação, de forma a determinar se essa ação pode realmente ser replicada. Nenhum dos outros objetos na interface do usuário é comparado entre o computador primário e os computadores secundários.

Para verificar todas as diferenças entre as exibições do computador primário e dos computadores secundários, desempenhe uma operação **Comparar Tudo** a partir da barra lateral **Computadores**.

## Comparando computadores

Quando você compara computadores, o Sprinter compara a exibição do computador primário com as exibições de todos os computadores secundários da execução.

Quando o Sprinter inicia a comparação dos computadores, a exibição no computador primário mostrará uma sobreposição cinza, indicando que o Sprinter está detectando todos os objetos da exibição primária. Também existe uma indicação visual na guia da barra lateral **Computadores**. Durante o processo de detecção, o Sprinter detecta cada um dos objetos individuais nas exibições, incluindo suas propriedades, e depois os compara. Por exemplo, o Sprinter pode detectar que a sua exibição contém uma caixa de seleção, bem como determinar se essa caixa de seleção está habilitada ou desabilitada, mesmo que não haja nenhuma indicação na exibição sobre esse estado.

Depois de detectar a execução do computador primário, o Sprinter a compara com as exibições dos computadores secundários. Enquanto cada computador secundário é comparado, o status da comparação fica cinza. Se o Sprinter não detectar diferenças nas exibições, o ícone de comparação voltará a ter uma indicação verde.

Se o Sprinter detectar diferenças entre as exibições, o status de comparação e a exibição do computador secundário terão ambos uma indicação vermelha, e o Sprinter bloqueará o computador secundário.

Quando um computador secundário está bloqueado, é possível continuar a executar ações no computador primário. Essas ações ficarão **pendentes** para qualquer computador secundário que esteja bloqueado. Ações pendentes poderão ou não ser replicadas, dependendo de como as diferenças entre os computadores forem resolvidas.

## **Resolvendo problemas e desbloqueando computadores secundários**

Quando um computador secundário está bloqueado, é necessário solucionar o problema e desbloqueá-lo para que o Sprinter possa continuar a replicar suas ações de usuário.

O Sprinter fornece as seguintes operações para lidar com problemas no computador secundário:

- ▶ **Parar/Continuar Replicação.** Quando você parar a replicação em um computador secundário, nenhuma das ações desempenhadas no computador primário será mantida como pendente e replicada no computador secundário.

Isso pode ser útil quando você precisa desempenhar ações para resolver a diferença que não fazem parte do teste no computador primário e que você não deseja replicar. Você também pode usar o botão **Parar Gravação** na barra lateral **Ferramentas** para interromper a gravação de todas as ações de usuário no computador primário.

- ▶ **Visualizador de Diferenças.** O **Visualizador de Diferenças** permite visualizar os detalhes de diferenças que foram detectadas durante uma operação **Comparar Tudo**. No **Visualizador de Diferenças**, é possível:
  - ▶ Enviar um defeito para o ALM sobre o problema.
  - ▶ Ignorar a diferença.
  - ▶ Criar uma regra para que o Sprinter ignore a diferença agora e no futuro.

Se você usar o **Visualizador de Diferenças** para ignorar todas as diferenças ou para criar regras para todas as diferenças, o computador secundário será desbloqueado, e o Sprinter tentará replicar todas as ações de usuário pendentes.



- ▶ **Abrir Desktop Remoto.** Você pode abrir uma conexão de desktop remoto a partir da barra lateral **Computadores** ou do Visualizador de Diferenças.

Isso pode ser útil quando problema com o computador secundário está relacionado a um problema de exibição que não tem ligação com o aplicativo que você está testando. É possível abrir uma conexão de desktop remoto e corrigir o problema. Em seguida, use uma das operações a seguir para desbloquear o computador.

- ▶ **Mostrar Tela.** Exibe uma captura de tela atual do computador secundário.

O Sprinter fornece as seguintes operações para desbloquear a máquina depois que o problema for resolvido:

- ▶ **Ignorar.** Você pode ignorar o problema que o Sprinter detectou no computador secundário e continuar a replicar ações de usuário pendentes.
- ▶ **Sincronizar.** Você pode ignorar o problema detectado pelo Sprinter com o computador secundário, excluir todas as ações pendentes e sincronizar o número da ação com o computador primário.
- ▶ **Repetir.** Você pode tentar replicar novamente a ação de usuário com falha.

Isso poderá ser útil nos casos em que você tiver aberto uma conexão de desktop remoto para lidar com um problema de exibição não relacionado ao aplicativo que está sendo testado. Resolvido o problema, você pode tentar replicar a ação novamente.

- ▶ **Repetir Comparação.** Você pode repetir a comparação do computador secundário com o computador primário.

Resolvida as diferenças detectadas por uma operação **Comparar Tudo**, será possível **Repetir a Comparação** dos computadores para confirmar que não existem diferenças e para desbloquear o computador secundário.

Se você tiver resolvido as diferenças entre os computadores usando o Visualizador de Diferenças, esses computadores serão automaticamente recomparados e desbloqueados quando todas as diferenças forem resolvidas.

## Regras - Visão geral

Durante uma execução de teste com espelhamento, convém comparar periodicamente a exibição do computador primário com as exibições dos computadores secundários. Quando essas exibições são comparadas, o Sprinter detecta diferenças entre elas.

Resolvida a diferença entre as exibições, você pode instruir o Sprinter a ignorar diferenças semelhantes no futuro.

Ao criar uma **regra**, você instrui o Sprinter a ignorar certos tipos de diferenças durante uma operação de comparação.

Regras são associadas a um aplicativo específico e ficam disponíveis para todos os testes configurados para o uso desse aplicativo. Você também pode criar regras que se aplicam a todos os seus testes do Sprinter, independentemente do aplicativo configurado.

Quando você cria uma regra no **Visualizador de Diferenças**, o Sprinter volta a comparar automaticamente o computador secundário com o computador primário, para determinar se essa diferença deixou de ser detectada.

Esta seção também inclui:

- "Regras integradas", na página 323
- "Regras predefinidas", na página 323
- "Regras personalizadas", na página 324
- "Regras para objetos aninhados", na página 325

## Regras integradas

O Sprinter fornece um conjunto de regras integradas que lidam com as diferenças mais comuns que podem ocorrer entre computadores. Essas regras instruem o Sprinter a ignorar diferenças até um determinado nível em termos de posição, tamanho e localização de objetos nas suas exibições. Por padrão, o Sprinter não detectará diferenças entre exibições que corresponderem a essas regras. Regras integradas se aplicam a todos os seus testes do Sprinter, independentemente do aplicativo configurado.

Para obter mais detalhes sobre essas regras e sobre como habilitá-las, desabilitá-las e configurá-las, consulte "Painel Configurações de Espelhamento (caixa de diálogo Configurações)", na página 74.

## Regras predefinidas

Ao visualizar uma diferença no Visualizador de Diferenças, você tem a opção de criar uma nova regra para resolver essa diferença. Quando uma nova regra é criada, o Sprinter oferece a opção de selecionar um conjunto de regras predefinidas ou de criar uma regra personalizada.

Uma regra predefinida instrui o Sprinter a ignorar o mesmo tipo de diferença no futuro. Por exemplo, se a diferença correspondesse a um objeto presente em uma exibição, mas ausente em outra, uma regra predefinida ignoraria o objeto ausente no futuro.

Se a diferença fosse um valor de propriedade de objeto diferente entre computadores, a regra predefinida ignoraria esse valor de propriedade no futuro.

Para obter detalhes sobre as opções específicas disponíveis com a seleção de uma regra predefinida, consulte "Caixa de diálogo Nova Regra", na página 369.

Se uma regra predefinida não atender às suas necessidades, você poderá criar uma regra personalizada.

## Regras personalizadas

Você pode criar regras personalizadas com o uso do Assistente de Regras, que lhe proporciona controle sobre os seguintes aspectos de uma regra:

- ▶ **Tipo.** O tipo determina se a regra irá ignorar um objeto específico, uma propriedade de um objeto específico, mas não o objeto inteiro, ou uma propriedade de todos os objetos. Ao definir o tipo de regra, você não define qual objeto ou propriedade de objeto será ignorado, mas sim apenas que tipo de ação essa regra irá desempenhar.
- ▶ **Escopo.** O escopo determina quando a regra será aplicada. Você pode optar por fazer com que a regra seja aplicada ao aplicativo atualmente configurado ou a todos os aplicativos. A aplicação da regra a todos os aplicativos significa que ela será aplicada sempre que você executar um teste no Sprinter com espelhamento.
- ▶ **Destino.** O destino é o objeto ao qual a regra será aplicada. Se o **Tipo** da sua regra ignorar uma propriedade de objeto específica, o objeto que você selecionar determinará quais propriedades estarão disponíveis para serem ignoradas.
- ▶ **Ação.** A ação determina a ação específica que a regra desempenhará quando for aplicada. Se o **Tipo** da sua regra ignorar um objeto, a ação será ignorar esse objeto. Entretanto, se o **Tipo** da sua regra ignorar uma propriedade específica, a ação permitirá a seleção das propriedades específicas que você deseja ignorar. As propriedades que você pode ignorar serão as propriedades associadas ao objeto de **Destino**.
- ▶ **Condição.** A condição determina as condições específicas segundo as quais a regra será aplicada.

A condição não precisa depender do valor da propriedade que você deseja ignorar.

**Por exemplo:** suponha que você crie uma regra para ignorar a cor de um botão. Porém, você sabe que a cor apenas será diferente quando o texto do botão indicar OK no lugar de Sim. Você deseja ignorar a cor do botão, mas isso depende do texto no botão.

É possível criar uma regra para ignorar o valor da propriedade **Cor** e depois definir a condição dessa regra de forma que ela apenas seja aplicável quando o valor de **Texto** for OK.

Não é necessário definir uma condição para uma regra. Se uma condição específica não for definida para uma regra, esta última será aplicada sempre que o valor de propriedade selecionado for diferente entre computadores.

## **Regras para objetos aninhados**

Quando o Sprinter detecta diferenças entre computadores, às vezes ele combina várias diferenças em um só para simplificar as informações exibidas.

### **Exemplo:**

Suponha que o Sprinter detecte uma diferença entre dois computadores, segundo a qual um computador exibe uma tabela, mas o outro computador não. Nesse caso, o Sprinter listará a tabela ausente como uma diferença no Visualizador de Diferenças, mas não listará cada célula individual da tabela como uma diferença.

Quando você criar uma regra para resolver uma diferença, o Sprinter repetirá a comparação das duas exibições para aplicar a nova regra e remover a diferença da lista de diferenças detectadas.

Quando o Sprinter aplicar uma regra a uma diferença que combina várias diferenças e depois remover essa diferença combinada, as diferenças individuais passarão a ser detectadas separadamente.

### **Exemplo:**

No exemplo anterior, quando você cria uma regra para ignorar a diferença da tabela ausente entre os dois computadores, o Sprinter repete a comparação desses computadores de forma a aplicar a nova regra e remove a tabela ausente da lista de diferenças. Assim que a tabela ausente deixar de ser detectada, o Sprinter detectará todas as células individuais dessa tabela como diferenças entre os computadores.

Nesse caso, ao criar uma regra para resolver uma diferença, é possível que você veja novas diferenças no Visualizador de Diferenças. Também será necessário criar uma regra para cada dessas diferenças recém-detectadas. O Sprinter também pode detectar várias diferenças para objetos Web, como objetos de navegador, página e quadro na mesma janela.

---

---

## Tarefas

---

---

### **Como preparar um teste para espelhamento**

Esta tarefa descreve como preparar seu teste para execução com espelhamento.

---

**Observação:** esta tarefa faz parte de uma tarefa de nível superior. Para obter detalhes, consulte "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128.

---

Esta tarefa inclui as seguintes etapas:

- ▶ "Pré-requisitos", na página 326
- ▶ "Definir suas configurações de comparação - Opcional", na página 328
- ▶ "Revisar as regras do seu aplicativo", na página 328
- ▶ "Configurar os computadores secundários para a sua execução", na página 328

#### **1 Pré-requisitos**

- a** Instale o Sprinter nos computadores ou nas máquinas virtuais que você deseja usar como computadores secundários.



Confirme se o ícone de Agente do Sprinter está exibido na barra de tarefas e os computadores não estão bloqueados. O aplicativo Sprinter não precisa estar em execução nos computadores secundários.

- b** Desabilite protetores de tela para os computadores secundários na sua execução.
- c** Certifique-se de que o seu aplicativo não esteja em execução nos computadores secundários.

- d** Verifique se os computadores secundários na sua execução não estão bloqueados.
- e** Se você abrir uma conexão externa de desktop remoto com um computador secundário (sem usar o Sprinter), certifique-se de que essa conexão não esteja minimizada.
- f** Certifique-se de que o firewall em todos os computadores secundários esteja configurado para permitir o processo **Agente do Sprinter**.
- g** O **Agente do Sprinter** deve ser executado com permissões de administrador em cada computador secundário. Portanto, se o usuário que iniciou um computador secundário não tiver permissões de administrador nesse computador, o espelhamento somente funcionará se você tiver uma conexão ativa de desktop remoto com o computador.
- h** É possível trabalhar com um máximo de cinco computadores secundários em uma execução.

O trabalho com espelhamento requer a posse do número necessário de licenças disponíveis do ALM. O número de licenças necessárias depende do número de computadores secundários que você deseja usar no seu teste.

Para obter detalhes sobre o número de licenças do ALM necessárias, consulte "Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316.

- i** Se você quiser usar uma Conexão de Desktop Remoto durante o seu teste de espelhamento, o aplicativo de Conexão de Desktop Remoto (Cliente de Serviços de Terminal 6.0) deverá estar instalado no computador primário. Se esse aplicativo estiver ausente, o Sprinter solicitará a sua instalação.
- j** Para conhecer outras informações que devem ser levadas em consideração ao preparar o seu teste para espelhamento, consulte "Preparação do teste de espelhamento", na página 383 em Soluções de problemas e limitações.

## 2 Definir suas configurações de comparação - Opcional

Suas configurações de comparação controlam que regras integradas você deseja ativar para a sua execução.

Para obter detalhes sobre configurações de comparação e regras integradas, consulte

- ▶ "Painel Configurações de Espelhamento (caixa de diálogo Configurações)", na página 74
- ▶ A seção sobre **Regras integradas**, em "Regras - Visão geral", na página 322

## 3 Revisar as regras do seu aplicativo

Clique no nó **Regras**, no **Grupo Power Mode**, para ver ou excluir todas as regras que já possam ter sido criadas para o seu aplicativos.

Para obter detalhes sobre regras, consulte "Regras - Visão geral", na página 322.

## 4 Configurar os computadores secundários para a sua execução

Um teste executado com espelhamento apresenta um computador primário no qual você executa todas as ações de usuário do teste, bem como computadores secundários nos quais o Sprinter replica essas ações de usuário.

Ao configurar um computador secundário, você fornece as informações necessárias para o Sprinter estabelecer uma conexão com esse computador, além de informações sobre como o Sprinter iniciará o aplicativo no computador secundário. Também existe a opção de fornecer as informações necessárias para a abertura de uma conexão de desktop remoto. (Esses detalhes podem ser especificados durante a execução também.)

Para obter detalhes sobre como configurar computadores secundários, consulte "Painel Espelhamento (grupo Power Mode)", na página 339.



## Como executar um teste com espelhamento

As etapas a seguir descrevem como executar um teste com espelhamento. Esta tarefa parte do princípio de que você já compreenda a funcionalidade básica do Sprinter e saiba executar um teste sem Espelhamento, conforme descrito em "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128. Ela inclui as seguintes etapas:

- "Pré-requisitos", na página 329
- "Iniciar a execução", na página 330
- "Realizar as ações de usuário no seu teste", na página 330
- "Visualizar o status dos computadores secundários na barra lateral Computadores", na página 330
- "Visualizar uma captura de tela atual de todos os computadores da execução - Opcional", na página 331
- "Comparar as exibições do computador primário e dos computadores secundários - Opcional", na página 331
- "Resolver problemas de replicação ou comparação em um computador secundário - Opcional", na página 331
- "Continuar o teste como de costume", na página 332

### 1 Pré-requisitos

Se quiser executar um teste com espelhamento, será necessário configurar todos os computadores que você deseja usar no seu teste. Você também pode querer examinar todas as regras existentes para o seu aplicativo e as suas configurações de comparação.

Para obter detalhes, consulte "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326

## 2 Iniciar a execução

Quando você inicia uma execução com espelhamento, o **Console de Integridade** (descrito na página 352) é aberto, exibindo o status e o progresso de conexão de todos os computadores da execução.

No Console de Integridade, é possível:

- ▶ **Inicializar um computador que falhou ao estabelecer uma conexão**
- ▶ **Abrir a Caixa de diálogo Detalhes do Computador**
- ▶ **Abrir uma conexão de desktop remoto com o computador**

Quando todos os computadores estiver conectados com êxito, o Console de Integridade será fechado, e a execução começará.

## 3 Realizar as ações de usuário no seu teste

Execute seu teste como de costume. Cada uma das ações de usuário desempenhadas no computador primário é replicada nos computadores secundários.

---

**Observação:** O Sprinter apenas replicará as ações de usuário depois que elas estiverem concluídas. Para caixas de edição e caixas de combinação, a ação não estará concluída, e não será replicada, até que você afaste o foco da caixa em questão.

---

## 4 Visualizar o status dos computadores secundários na barra lateral Computadores

A barra lateral **Computadores** é exibida:

- ▶ O número da ação que foi tentada pela última vez em cada computador.
- ▶ O status de cada computador como uma dica de ferramenta quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre a exibição do computador.
- ▶ O status de replicação da sua ação.
- ▶ O status de comparação de cada computador.

Para obter detalhes sobre como usar a barra lateral **Computadores**, consulte "Barra lateral Computadores", na página 357.

## 5 Visualizar uma captura de tela atual de todos os computadores da execução - Opcional



Clique no botão **Visualizador de Computadores** para abrir o Visualizador de Computadores (descrito na página 364).

## 6 Comparar as exibições do computador primário e dos computadores secundários - Opcional

Quando você compara computadores, o Sprinter compara a exibição do computador primário com as exibições de todos os computadores secundários da execução e detecta qualquer diferença entre elas.



Clique no botão **Comparar Tudo** para comparar a exibição do computador primário com as exibições de todos os computadores secundários.

A opção **Comparar Tudo** compara apenas os computadores secundários cujos **números de ação** forem iguais aos do computador primário.

Para obter mais detalhes sobre como comparar os computadores na sua execução, consulte "Comparando computadores", na página 319.

## 7 Resolver problemas de replicação ou comparação em um computador secundário - Opcional

Se o Sprinter não conseguir replicar sua ação de usuário em um computador secundário, ou se detectar diferenças entre os computadores durante uma operação **Comparar Tudo**, a barra lateral **Computadores** indicará o problema, e o computador secundário será bloqueado.

Para que ações de usuário subsequentes possam ser replicadas, é necessário resolver a diferença ou o problema de replicação e desbloquear esse computador.

Para obter detalhes sobre como lidar com diferenças e erros de replicação, consulte:

- "Como resolver diferenças durante uma execução", na página 332
- "Como lidar com erros de replicação durante uma execução", na página 336

Para obter mais detalhes, consulte:

- ▶ "Resolvendo problemas e desbloqueando computadores secundários", na página 320
- ▶ A seção sobre **Exibições de Computadores Secundários**, em "Barra lateral Computadores", na página 357
- ▶ A seção sobre **Opções de Clique com o Botão Direito do Mouse no Computador Secundário**, em "Barra lateral Computadores", na página 357
- ▶ "Como o Sprinter replica suas ações de usuário", na página 318
- ▶ "Comparando computadores", na página 319

## 8 Continuar o teste como de costume

Continue a realizar as ações de usuário no seu teste, como de costume.

## Como resolver diferenças durante uma execução

Se você executar seu teste em vários computadores (conforme descrito em "Como executar um teste com espelhamento", na página 329), convém comparar a exibição dos computadores secundários com a exibição do computador primário e detectar as áreas nas quais essas exibições não são idênticas.

O Sprinter detecta as diferenças entre essas exibições. Ele também permite que você trabalhe com essas diferenças e continue o seu teste.

Durante a resolução das diferenças, talvez seja necessário desempenhar ações no computador primário. Nesse caso, convém parar de capturar as ações de usuário, para que elas não sejam replicadas nos computadores secundários. Para obter detalhes sobre interromper o processo de captura, consulte "Barra lateral Ferramentas", na página 197.

As etapas a seguir descrevem como resolver diferenças detectadas entre exibições.

- ▶ "Determinar o tipo de diferença", na página 333
- ▶ "Resolver a diferença", na página 333
- ▶ "Desbloquear o computador secundário", na página 335

## 1 Determinar o tipo de diferença

Para que você possa resolver uma diferença entre computadores, é necessário compreender o tipo de diferença detectada pelo Sprinter. Uma diferença pode ser visualizada de uma das seguintes maneiras:

- ▶ Abra o Visualizador de Diferenças para ver as diferenças. O Visualizador de Diferenças mostra as diferenças entre computadores e permite criar uma regra ou enviar um defeito com base nessa diferença. Para obter detalhes sobre o Visualizador de Diferenças, consulte "Visualizador de Diferenças", na página 365.
- ▶ Exiba uma captura de tela do estado atual de um computador secundário com a operação **Mostrar Tela**.
- ▶ Abra uma conexão de desktop remoto com o computador secundário.

Essas operações ficam disponíveis para cada um dos computadores secundários na barra lateral **Computadores**. Para acessá-las, clique com o botão direito do mouse na exibição do computador secundário. Para obter mais detalhes sobre essas opções, consulte a seção sobre **Opções de Clique com o Botão Direito no Computador Secundário**, em "Barra lateral Computadores", na página 357.

## 2 Resolver a diferença

Uma vez determinado o tipo de diferença, você pode escolher o melhor método para resolvê-lo. Veja a seguir os tipos de diferenças e as opções de resolução:

- ▶ **Uma diferença ocasional entre exibições.** Pode ser uma caixa de mensagem, um aviso ou outro objeto exibido em um computador, com base nas configurações daquele computador. Não representa um defeito no aplicativo e provavelmente não se repetirá durante o teste.
- ▶ É possível resolver esse tipo de diferença abrindo uma conexão de desktop remoto com o computador secundário e realizando as ações necessárias para resolver a diferença.
- ▶ Se a diferença representar um defeito no seu aplicativo, você poderá enviar um defeito para essa diferença. Para obter detalhes sobre como enviar defeitos, consulte "Como detectar e enviar um defeito", na página 193.

► **Uma diferença nas exibições que provavelmente voltará a ocorrer.**

Se for provável que essa diferença volte a ocorrer, convém resolvê-la usando o Visualizador de Diferenças.

- Se a diferença representar um defeito no seu aplicativo, você poderá enviar um defeito para essa diferença. No **Visualizador de Diferenças**, clique no botão **Enviar Defeito** para enviar o defeito ao ALM. Para obter mais detalhes, consulte "Visualizador de Diferenças", na página 365.

Quando você envia um defeito, o Sprinter também cria uma regra para ignorar essa diferença específica no objeto, com suas propriedades atuais.

- Se a diferença não representar um defeito, mas se for provável que ela volte a ocorrer, convém instruir o Sprinter a ignorar diferenças semelhantes no futuro.

No **Visualizador de Diferenças**, clique no botão **Nova Regra** para abrir a **Caixa de diálogo Nova Regra** (descrita na página 369) e siga as instruções na tela.

Quando você cria uma regra para ignorar uma diferença, o Sprinter volta a comparar automaticamente o computador secundário com o computador primário, para determinar se essa diferença deixou de ser detectada.

### 3 Desbloquear o computador secundário

Se a diferença tiver sido resolvida por meio da criação de uma regra, o computador secundário será desbloqueado e você poderá continuar seu teste. Um computador secundário apenas será desbloqueado se todas as diferenças detectadas forem resolvidas.

Se você tiver utilizado um método diferente para resolver a diferença, será necessário desbloquear o computador secundário para continuar a replicar as ações de usuário nesse computador.

- ▶ **Clique com o botão direito do mouse > Ignorar** para desbloquear o computador e tentar replicar ações de usuário pendentes.
- ▶ **Clique com o botão direito do mouse > Repetir Comparação** para comparar o computador secundário com o computador primário e desbloquear o computador se nenhuma diferença for detectada.
- ▶ **Clicar com o botão direito do mouse em > Sincronizar** ignora o problema detectado pelo Sprinter com o computador secundário, exclui todas as ações pendentes e sincroniza o número da ação com o computador primário.

Para obter mais detalhes, consulte a seção sobre **Opções de Clique com o Botão Direito no Computador Secundário**, em "Barra lateral Computadores", na página 357.

## **Como lidar com erros de replicação durante uma execução**

Se você executar seu teste em vários computadores (conforme descrito em "Como executar um teste com espelhamento", na página 329), é possível que um erro de replicação seja gerado em um computador secundário.

Erros de replicação podem ocorrer devido a diferenças entre as exibições do computador primário e de um computador secundário ou devido a um erro de comunicação com o computador secundário.

Ao lidar com erros de replicação, talvez você precise desempenhar ações no computador primário que não fazem parte do seu teste. Nesse caso, convém parar de capturar as ações de usuário, para que elas não sejam replicadas nos computadores secundários. Para obter detalhes sobre interromper o processo de captura, consulte "Barra lateral Ferramentas", na página 197.

Para obter detalhes sobre como o Sprinter replica ações de usuário, consulte "Como o Sprinter replica suas ações de usuário", na página 318.

- ▶ "Determinar o tipo de erro de replicação", na página 336
- ▶ "Lidar com o erro", na página 337
- ▶ "Desbloquear o computador secundário", na página 338

### **1 Determinar o tipo de erro de replicação**

Para poder lidar com um erro de replicação, você precisa compreender sua causa, visualizando a exibição atual do computador secundário. O computador secundário pode ser visualizado de uma das seguintes maneiras:

- ▶ Exiba uma captura de tela do estado atual de um computador secundário com a operação **Mostrar Tela**.
- ▶ Abra uma conexão de desktop remoto com o computador secundário.


Você também pode focalizar o ponteiro do mouse sobre a exibição do computador secundário para visualizar os detalhes do erro.

Essas operações ficam disponíveis para cada um dos computadores secundários na barra lateral **Computadores**. Para obter mais detalhes sobre essas opções, consulte a seção sobre **Opções de Clique com o Botão Direito no Computador Secundário**, em "Barra lateral Computadores", na página 357.



## 2 Lidar com o erro

Uma vez determinada a causa do erro, você pode escolher o melhor método para lidar com ele. Veja a seguir os tipos de erros e as opções disponíveis para lidar com eles:

- ▶ **Um problema com a exibição.** Pode ser uma caixa de mensagem, um aviso ou outro objeto exibido em um computador, com base nas configurações daquele computador. Também pode representar um defeito no aplicativo.
  - ▶ É possível lidar com esse tipo de erro abrindo uma conexão de desktop remoto com o computador secundário e desempenhando as ações necessárias para modificar a exibição, de forma que ela corresponda à exibição do computador primário.
  - ▶ Se o problema tiver sido causado por um defeito no aplicativo, você poderá registrá-lo enviando um defeito ao ALM. Para obter detalhes, consulte "Como detectar e enviar um defeito", na página 193.
- ▶ **Um problema de comunicação com o computador secundário.**
  - ▶ Um erro de replicação poderá ocorrer em caso de perda de conexão com o computador secundário. É possível usar as opções no Console de Integridade (barra lateral **Computadores** > botão **Console de Integridade** ) para restabelecer a conexão com o computador secundário. Para obter detalhes, consulte "Console de Integridade", na página 352.

### 3 Desbloquear o computador secundário

Depois de lidar com um erro de replicação, você precisa desbloquear o computador secundário para continuar a replicar suas ações de usuário naquele computador. Um computador pode ser desbloqueado das seguintes maneiras:

- ▶ **Ignorar.** Essa opção desbloqueia o computador e tenta replicar ações de usuário pendentes.
- ▶ **Sincronizar.** Essa opção desbloqueia o computador e não replica ações de usuário pendentes. O número da ação é definido de forma a corresponder ao número de ações no computador primário.
- ▶ **Repetir.** Repete a replicação da ação de usuário com falha.

Para obter mais detalhes sobre essas opções, consulte a seção sobre **Opções de Clique com o Botão Direito no Computador Secundário**, em "Barra lateral Computadores", na página 357.

---



---

## Referência

---



---

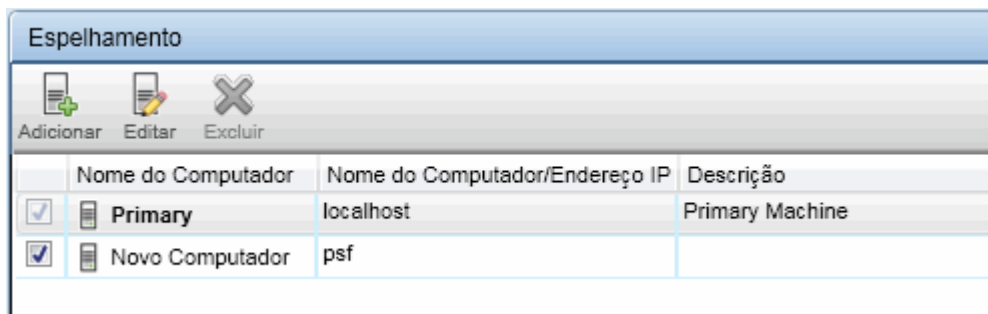
### Painel Espelhamento (grupo Power Mode)

Esse painel permite adicionar, editar e excluir computadores secundários para o seu teste.

Tarefas que você pode realizar com o painel Espelhamento:




- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241
- "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326

A imagem a seguir mostra o painel Espelhamento.



<b>Para acessar</b>	Selecione o grupo <b>Power Mode</b> > <b>nó Espelhamento</b> .
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Por padrão, o computador local está definido como o computador <b>Primário</b>.</li> <li>➤ Para obter detalhes sobre como o Sprinter faz a manutenção da lista de computadores secundários, consulte "Como as informações do usuário são mantidas", na página 50.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	"Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Adicionar</p>	<p>Abre a caixa de diálogo Novo Computador, que permite definir a configuração de um computador secundário.</p> <p>A caixa de diálogo Novo Computador contém as seguintes guias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Guia Geral (caixa de diálogo Novo Computador/ Detalhes do Computador)", na página 341</li> <li>▶ "Guia Credenciais do Usuário (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)", na página 349</li> <li>▶ "Guia Configuração da Execução (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)", na página 345</li> </ul>
 <p>Editar</p>	<p>Abre a caixa de diálogo Detalhes do Computador, que permite editar a configuração de um computador secundário.</p> <p>A caixa de diálogo Detalhes do Computador contém as seguintes guias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ "Guia Geral (caixa de diálogo Novo Computador/ Detalhes do Computador)", na página 341</li> <li>▶ "Guia Credenciais do Usuário (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)", na página 349</li> <li>▶ "Guia Configuração da Execução (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)", na página 345</li> </ul>
 <p>Excluir</p>	<p>Exclui o computador selecionado da lista de computadores secundários.</p> <p><b>Observação:</b> você pode desabilitar um computador secundário para uma execução de teste em particular desmarcando sua caixa de seleção, sem removê-lo da lista de computadores. Assim, ele continuará disponível com essa configuração para uso em testes futuros.</p>

## Caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador

Essa caixa de diálogo permite definir e editar a configuração de um computador secundário e inclui as seguintes guias:

- Guia Geral (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)
- Guia Configuração da Execução (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)
- Guia Credenciais do Usuário (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)

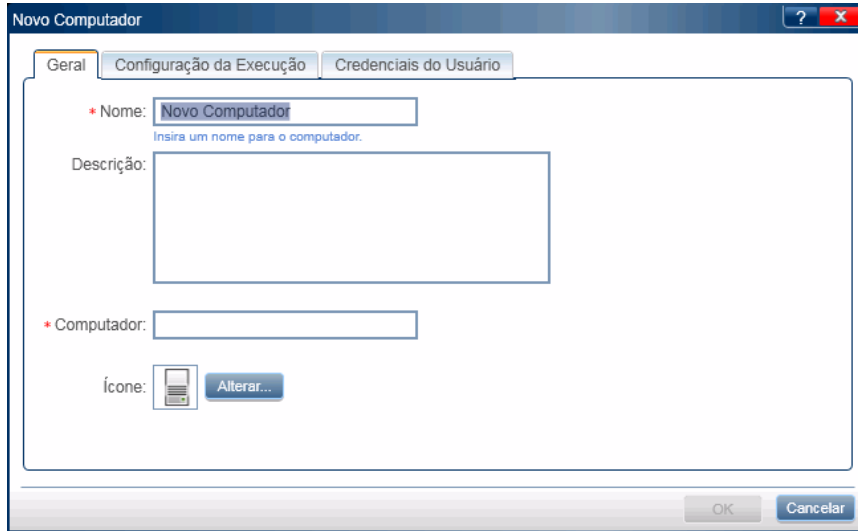
### Guia Geral (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)

Essa guia permite definir a configuração de um computador secundário.

Tarefas que você pode realizar com a guia Geral:

- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241
- "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326

A imagem a seguir mostra a guia Geral.



<b>Para acessar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Espelhamento</b>.</li> <li><b>2</b> No painel <b>Espelhamento</b>, clique no botão <b>Adicionar</b>. A caixa de diálogo <b>Novo Computador</b> é aberta.</li> <li><b>3</b> Selecione a caixa de diálogo <b>Novo Computador</b> &gt; guia <b>Geral</b>.</li> </ol>
<b>Consulte também</b>	"Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos. A tabela a seguir descreve os elementos da interface do usuário:

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>Nome</b>	Um nome lógico para o computador secundário.
<b>Descrição</b>	Uma descrição do ambiente do computador secundário, por exemplo, um nome de navegador ou sistema operacional.

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Computador</b>	<p>O computador ou máquina virtual que você deseja usar como computador secundário.</p> <p>As seguintes entradas são válidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ O endereço IP do computador ou da máquina virtual</li> <li>▶ O nome do computador ou da máquina virtual em um dos seguintes formatos: <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ NomeComputador.NomeDomínio</li> <li>▶ NomeDomínio\NomeComputador</li> </ul> </li> </ul>
<b>Ícone</b>	<p>O ícone que será exibido na barra lateral <b>Computadores</b>, para representar o computador secundário.</p> <p>Clique no botão <b>Alterar Ícone</b> para abrir a Caixa de diálogo Alterar Ícone e selecionar um ícone diferente para o computador secundário.</p> <p>Convém selecionar um ícone que o ajude a identificar a configuração específica do computador secundário. Por exemplo, se o computador secundário estiver testando um navegador diferente, será possível usar um ícone para representar esse navegador.</p>

## Caixa de diálogo Alterar Ícone

Essa caixa de diálogo permite selecionar um ícone para representar o computador secundário na barra lateral **Computadores**.

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Alterar Ícone.



<p><b>Para acessar</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Espelhamento</b>.</li> <li><b>2</b> No painel <b>Espelhamento</b>, clique no botão <b>Adicionar</b>. A caixa de diálogo <b>Novo Computador</b> é aberta.</li> <li><b>3</b> Selecione a caixa de diálogo <b>Novo Computador</b> &gt; guia <b>Geral</b> &gt; botão <b>Alterar</b>.</li> </ol>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316</p>



Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
Selecione um ícone na lista a seguir	A lista de categorias a partir das quais selecionar um ícone para o computador. A categoria selecionada altera a lista exibida de ícones disponíveis no painel direito.
<Exibição de ícone>	Uma exibição dos ícones que você pode selecionar para representar o computador.
Adicionar	Permite navegar pelo sistema de arquivos e selecionar um ícone para o computador.

### Guia Configuração da Execução (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)

Essa guia permite definir como o computador secundário executará o aplicativo na sua execução de teste.

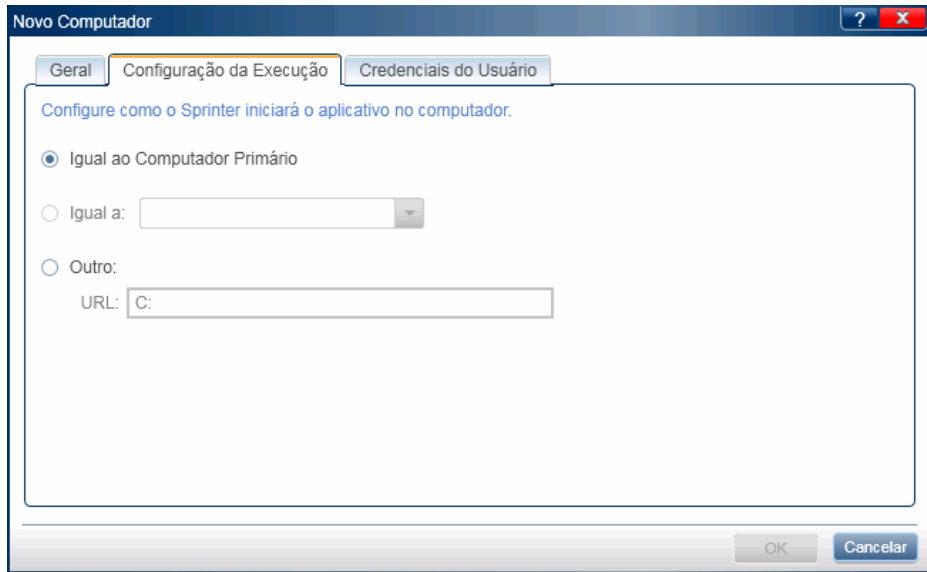
Quando um aplicativo de desktop está selecionado no Painel Aplicativo (grupo Power Mode), essa guia exibe opções para aplicativos de desktop.

Quando um aplicativo Web está selecionado no Painel Aplicativo (grupo Power Mode), essa guia exibe opções para aplicativos Web.

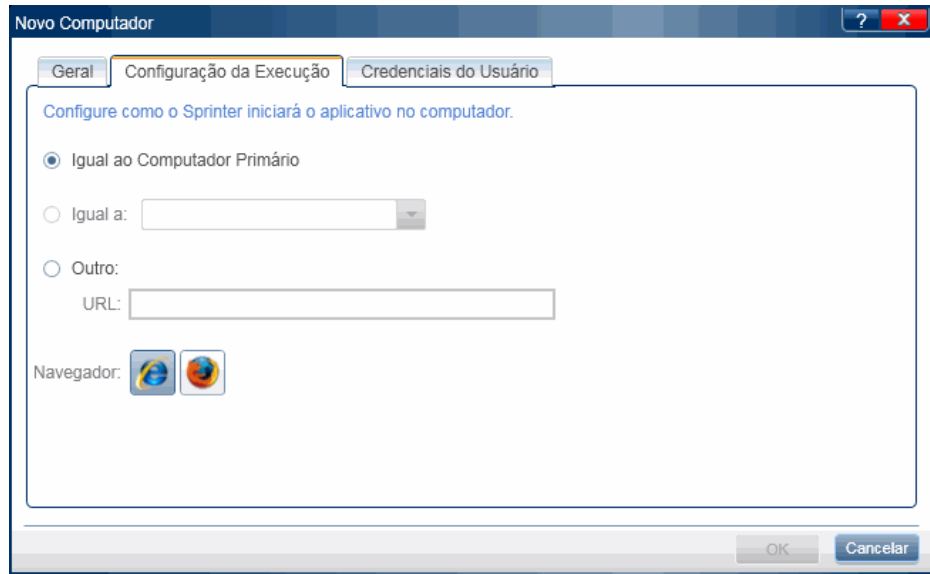
Tarefas que você pode realizar com a guia **Configuração da Execução**:

- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241
- "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326

A imagem a seguir mostra a guia **Configuração da Execução** com opções para um aplicativo de desktop.



A imagem a seguir mostra a guia **Configuração da Execução** com opções para um aplicativo Web.



<p><b>Para acessar</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Espelhamento</b>.</li> <li><b>2</b> No painel <b>Espelhamento</b>, clique no botão <b>Adicionar</b>. A caixa de diálogo <b>Novo Computador</b> é aberta.</li> <li><b>3</b> Selecione a caixa de diálogo <b>Novo Computador</b> &gt; guia <b>Configuração da Execução</b>.</li> </ol>
<p><b>Informações importantes</b></p>	<p>O Sprinter memoriza as suas modificações na configuração de execução, desde que você continue a trabalhar com o seu aplicativo recém-definido. Se você mudar de aplicativo, as configurações de execução retornarão aos seus valores padrão.</p>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir. Algumas opções são exibidas de maneira diferente, dependendo de você estar ou não trabalhando com um aplicativo de desktop ou um aplicativo Web:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Igual ao Computador Primário</b>	Instrui o computador a executar o aplicativo de acordo com as configurações do aplicativo no Painel Aplicativo (grupo Power Mode) descrito na página 247. (Padrão)
<b>Igual a &lt;computador secundário&gt;</b>	Instrui o computador a executar o aplicativo de acordo com as configurações do computador secundário selecionado. Apenas computadores secundários que possuem configurações de execução exclusivas são exibidos nessa lista.
<b>Outro (para aplicativos de desktop)</b>	<p>Define novas configurações de execução para o aplicativo neste computador.</p> <p><b>Caminho.</b> O caminho para o aplicativo de desktop. A opção <b>Procurar</b> exibe o sistema de arquivos do computador local e não do computador secundário.</p> <p><b>Configurações Adicionais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Parâmetros.</b> Qualquer parâmetro com o qual você deseja executar o aplicativo. Configurações de parâmetros são mantidas por aplicativo. Quando você seleciona um aplicativo no campo Nome do aplicativo, todos os parâmetros previamente definidos são executados por padrão. Para alterar ou remover os parâmetros, edite-os no campo Parâmetros.</li> <li>▶ <b>Pasta de trabalho.</b> A pasta de trabalho do aplicativo de desktop.</li> </ul>
<b>Outro (para aplicativos Web)</b>	<p><b>URL.</b> O endereço de URL do aplicativo Web que você deseja executar no seu teste.</p> <p><b>Navegador.</b> O navegador no qual você deseja executar o aplicativo Web.</p>

## Guia Credenciais do Usuário (caixa de diálogo Novo Computador/Detalhes do Computador)

Essa guia permite fornecer informações de logon para o computador secundário. Essas informações são usadas para as seguintes operações:

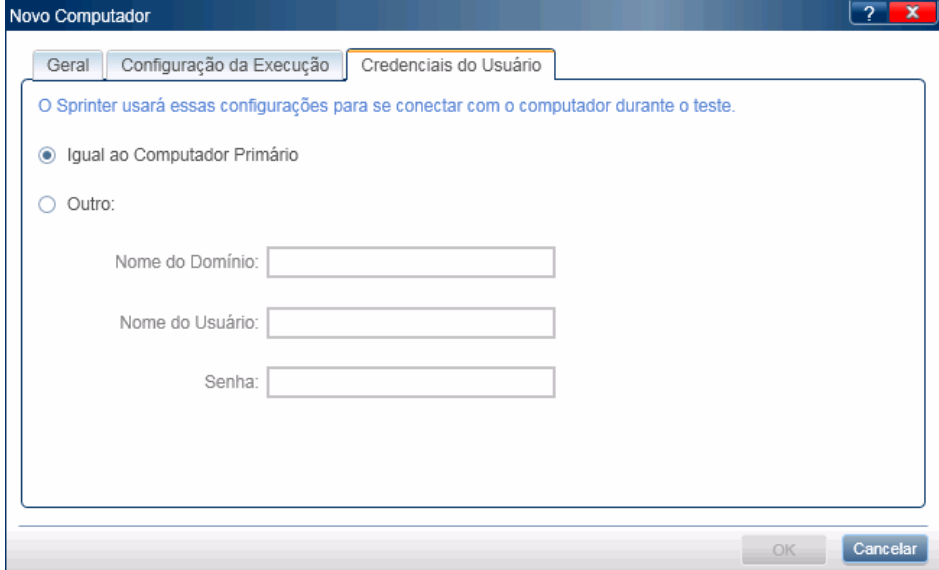
- ▶ Abrir uma conexão de desktop remoto com o computador secundário durante a execução de um teste.
- ▶ Interagir com o Agente do Sprinter no computador secundário. Nesse caso, o Sprinter apenas usará um Agente do Sprinter que tenha sido iniciado com as credencias corretas pelo usuário especificado.

Para permitir que o Sprinter use qualquer Agente do Sprinter em execução no computador secundário, defina o sinalizador **ProtectSessions** no arquivo **Sprinter.exe.config** como **False** no computador secundário.

Tarefas que você pode realizar com a guia Credenciais do Usuário:

- ▶ "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241
- ▶ "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326

A imagem a seguir mostra a guia **Credenciais do Usuário**.



The screenshot shows a dialog box titled "Novo Computador" with three tabs: "Geral", "Configuração da Execução", and "Credenciais do Usuário". The "Credenciais do Usuário" tab is active. It contains a blue instruction: "O Sprinter usará essas configurações para se conectar com o computador durante o teste." Below this, there are two radio button options: "Igual ao Computador Primário" (selected) and "Outro:". Under "Outro:", there are three text input fields labeled "Nome do Domínio:", "Nome do Usuário:", and "Senha:". At the bottom right, there are "OK" and "Cancelar" buttons.

<b>Para acessar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Selecione o grupo <b>Power Mode</b> &gt; nó <b>Espelhamento</b>.</li> <li><b>2</b> No painel <b>Espelhamento</b>, clique no botão <b>Adicionar</b>. A caixa de diálogo <b>Novo Computador</b> é aberta.</li> <li><b>3</b> Selecione a caixa de diálogo <b>Novo Computador</b> &gt; guia <b>Credenciais do Usuário</b>.</li> </ol>
<b>Informações importantes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Se você tentar estabelecer uma conexão com o computador durante a sua execução e não tiver inserido as credenciais da conexão de desktop remoto nessa guia, ou as credenciais estiverem incorretas, será necessário especificar as informações relevantes.</li> <li>▶ As credenciais fornecidas devem corresponder às credenciais do usuário atualmente conectado ao computador secundário. Se elas não corresponderem, você precisará especificar essas informações.</li> </ul>
<b>Consulte também</b>	"Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na caixa de diálogo quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

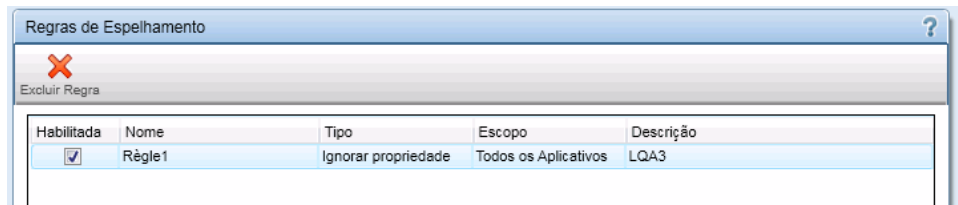
## Painel Regras de Espelhamento (grupo Power Mode)

Esse painel permite visualizar e excluir as regras que estão associadas ao espelhamento do aplicativo atualmente definido.

Tarefas que você pode realizar com o painel Regras:

- "Como preparar um teste para execução no Power Mode", na página 241

A imagem a seguir mostra o painel Regras de Espelhamento.



<b>Para acessar</b>	Selecione o grupo <b>Power Mode</b> > nó <b>Regras</b> .
<b>Informações importantes</b>	Para obter detalhes sobre o <b>Tipo</b> e o <b>Escopo</b> de uma regra, consulte a seção <b>Regras Personalizadas</b> , em "Regras - Visão geral", na página 322.

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas no painel quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos.

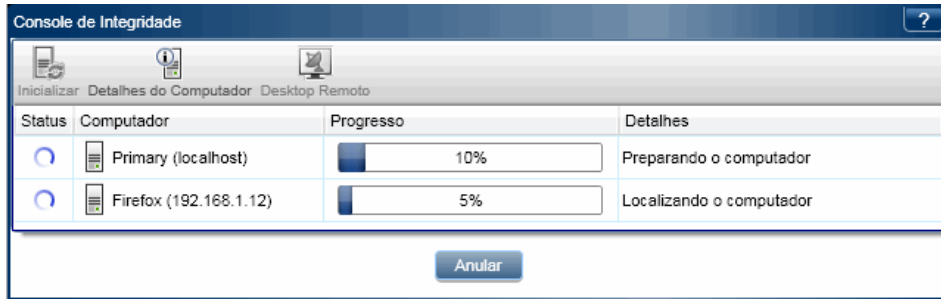
## Console de Integridade


Essa janela exibe o status de cada máquina em um teste de espelhamento.

Tarefas que você pode realizar com o Console de Integridade:



- "Como executar um teste manual no Sprinter", na página 128

A imagem a seguir mostra o Console de Integridade enquanto ele prepara uma execução com espelhamento em dois computadores secundários.




<b>Para acessar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>► O Console de Integridade é aberto automaticamente quando você executa um teste com espelhamento.</li> <li>► Durante uma execução, também é possível acessar o console de integridade clicando no botão <b>Console de Integridade</b>  da barra lateral <b>Computadores</b>.</li> </ul>
---------------------	---

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
 Inicializar	Instrui o Sprinter a tentar inicializar o Agente do Sprinter no computador selecionado, se uma falha de conexão tiver ocorrido.
 Detalhes do Computador	Abre a Caixa de diálogo Detalhes do Computador(descrita na página 353) para o computador selecionado.

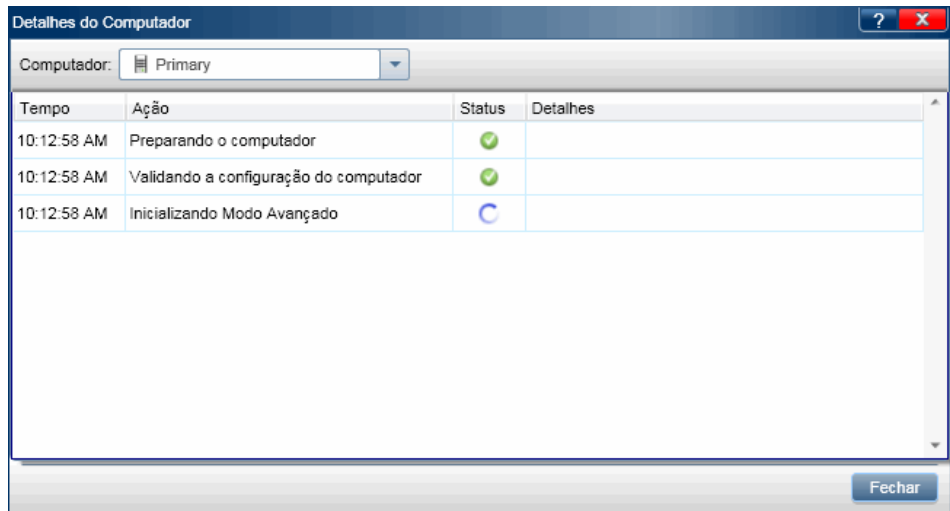


Elementos da interface do usuário	Descrição
	Abre uma conexão de desktop remoto com o computador selecionado.
<Lista de computadores>	A lista de computadores para a execução atual. A lista de computadores exibe o status, o nome do computador, uma barra de progresso e detalhes para cada computador.

### Caixa de diálogo Detalhes do Computador

Essa caixa de diálogo exibe os detalhes do processo de conexão para computadores durante um teste espelho.

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Detalhes do Computador.



Para acessar	No <b>Console de Integridade</b> , clique no botão <b>Detalhes do Computador</b> .
--------------	--

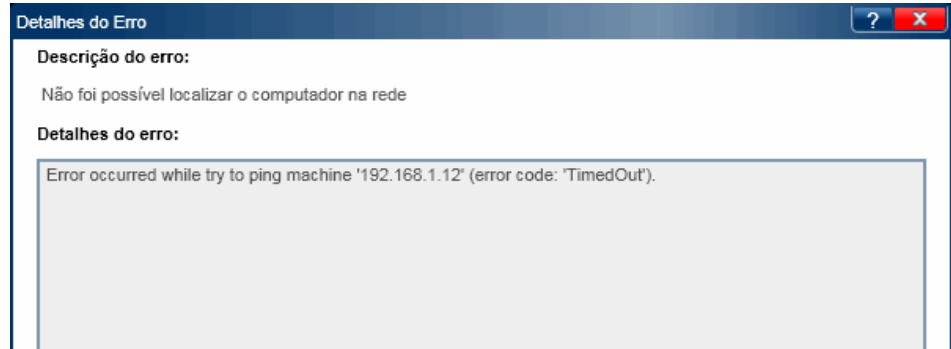
Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Computadores</b>	Uma lista suspensa dos computadores desta execução.
<Lista de ações>	<p>A lista de ações para o computador selecionado. A lista de ações exibe a <b>Hora</b>, a <b>Ação</b>, o <b>Status</b> e os <b>Detalhes</b> para cada ação.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Se uma ação for concluída com êxito, nenhum detalhe será exibido.</li> <li>▶ Se uma ação falhar, a coluna <b>Detalhes</b> exibirá o problema específico. É possível clicar na mensagem de erro e selecionar <b>Mais Detalhes</b> para abrir a Caixa de diálogo Detalhes do Erro (descrita na página 355).</li> </ul>

## Caixa de diálogo Detalhes do Erro

Essa caixa de diálogo exibe informações de erro quando o Sprinter não consegue se conectar a um computador.

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Detalhes do Erro.




<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>Faça o seguinte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> No <b>Console de Integridade</b> para uma conexão com falha, clique no botão Caixa de diálogo Detalhes do Computador.</li> <li><b>2</b> A coluna de detalhes exibe o problema específico. Clique na mensagem de erro e selecione <b>Mais Detalhes</b>.</li> </ol>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316</p>

Descrições dos elementos da interface do usuário estão disponíveis na caixa de diálogo.

## **Sprinter Agente**

O Agente do Sprinter permite que o Sprinter execute testes no Power Mode e com espelhamento.

<b>Para acessar</b>	Na barra de tarefas, clique com o botão direito do mouse no ícone do <b>Agente do Sprinter</b>  para exibir as opções do Agente do Sprinter.
<b>Informações importantes</b>	Quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre o ícone do Agente do Sprinter, o status do agente é exibido. Para um computador secundário, o status mostra se o agente está em uso em um teste com espelhamento ou se está disponível para uso.

Atalhos de clique com o botão direito do mouse estão descritos a seguir:

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>Redefinir</b>	Para e reinicia o Agente do Sprinter.
<b>Sair</b>	Para o Agente do Sprinter.
<b>Executar quando o Computador for Iniciado</b>	Instrui o computador a chamar o Agente do Sprinter automaticamente na inicialização.

## Barra lateral Computadores


Essa barra lateral permite trabalhar com computadores secundários durante um teste com espelhamento.

Tarefas que você pode realizar com a barra lateral **Computadores**:

- "Como executar um teste com espelhamento", na página 329
- "Como resolver diferenças durante uma execução", na página 332
- "Como lidar com erros de replicação durante uma execução", na página 336





A imagem a seguir mostra a barra lateral **Computadores** com dois computadores secundários.



<b>Para acessar</b>	<p>Durante uma execução de teste, clique na guia da barra lateral <b>Computadores</b>.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Clique novamente na guia da barra lateral ou clique fora dessa guia para fechar a barra lateral.</li><li>➤ Para bloquear a barra lateral na posição aberta, clique no ícone de tachinha .</li><li>➤ Para reposicionar a barra lateral, clique e arraste no cabeçalho da barra lateral.</li></ul>
<b>Consulte também</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ "Testando em vários computadores - Visão geral", na página 316</li><li>➤ "Como o Sprinter replica suas ações de usuário", na página 318</li><li>➤ "Comparando computadores", na página 319</li><li>➤ "Resolvendo problemas e desbloqueando computadores secundários", na página 320</li><li>➤ "Regras - Visão geral", na página 322</li></ul>

## Operações com a barra lateral Computadores




Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Comparar Tudo.</b> Compara a exibição do computador primário com as exibições de todos os computadores secundários na sua execução. <b>Comparar Tudo</b> apenas compara o computador primário com os computadores secundários que estão sincronizados com esse computador primário.</p> <p><b>Observação:</b> se você editar uma caixa de edição ou de combinação, a opção <b>Comparar Tudo</b> ficará desabilitada até que o foco se afaste dessa caixa.</p> <p>Ações de usuário em caixas de edição e de combinação apenas serão replicadas quando você afastar o foco da caixa em questão. Por isso, a operação <b>Comparar Tudo</b> fica desabilitada, para impedir que o Sprinter compare caixas de edição e de combinação que ainda não foram atualizadas nos computadores secundários.</p>
	<p><b>Mostrar Regras.</b> Abre a Caixa de diálogo Gerenciador de Regras (descrita na página 372) permitindo que você crie, visualize, edite e exclua as regras no seu teste.</p>
	<p><b>Exibir Computadores.</b> Abre o Visualizador de Computadores (descrito no página 364), mostrando a exibição atual de todos os computadores do seu teste.</p>
	<p><b>Console de Integridade.</b> Abre o Console de Integridade, exibindo o status de conexão de cada computador. Para obter detalhes, consulte "Console de Integridade", na página 352.</p>


## Exibição de computadores secundários

Cada exibição de computador secundário fornece informações específicas do computador em questão, além de indicar seu status e fornecer operações que você pode desempenhar nesse computador.

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<p><b>Status de replicação.</b> Indica o status de replicação no computador secundário.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Depois de cada ação desempenhada no computador primário, esse ícone mostra uma indicação visual de que a ação está sendo replicada no computador secundário.</li> <li>▶ Se essa ação tiver sido replicada com êxito, o ícone ficará verde. Se não for possível replicar a ação, o ícone ficará vermelho, e o computador secundário será bloqueado.</li> <li>▶ Para obter detalhes sobre como lidar com problemas de replicação e desbloquear o computador secundário, consulte "Como lidar com erros de replicação durante uma execução", na página 336.</li> </ul>
	<p><b>Status de comparação.</b> Indica o status da comparação do computador secundário com o computador primário.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Computadores secundários são comparados com o computador primário quando você clica no botão <b>Comparar Tudo</b>  ou seleciona <b>Repetir Comparação</b> nas <b>Opções de clique com o botão direito do mouse no computador secundário</b>.</li> <li>▶ Se a comparação não detectar diferenças entre o computador primário e o computador secundário, o ícone ficará verde. Se a comparação detectar diferenças, o ícone ficará vermelho, e o computador secundário será bloqueado.</li> <li>▶ Para obter detalhes sobre como lidar com diferenças e desbloquear o computador secundário, consulte "Como resolver diferenças durante uma execução", na página 332.</li> </ul>



Elementos da interface do usuário	Descrição
<dica de ferramenta>	<p>Quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre a Exibição do Computador Secundário, é exibida uma dica de ferramenta com informações sobre esse computador.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ação.</b> Lista o número da ação desempenhada no computador e fornece uma descrição dessa ação.</li> <li>▶ <b>Status.</b> Indica o status do computador. Se o computador estiver bloqueado, essa opção fornecerá uma descrição do problema. Indica o status de conexão com o computador primário. Clique no botão do Console de Integridade  para lidar com os problemas de conexão.</li> </ul>
<opções de clique com o botão direito do mouse>	<p>As opções de clique com o botão direito do mouse para cada computador permitem controlar os computadores secundários e lidar com qualquer erro de replicação e comparação nesses computadores. Para obter detalhes, consulte Opções de clique com o botão direito do mouse no computador secundário.</p>

## Opções de clique com o botão direito do mouse no computador secundário

As opções de clique com o botão direito do mouse para cada computador secundário estão descritas a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Iniciar/Parar Replicação</b>	<p>Inicia ou interrompe a replicação no computador secundário das ações de usuário desempenhadas no computador primário.</p> <p>Quando a replicação é interrompida no computador secundário, nenhuma das ações de usuário desempenhadas no computador primário é replicada nesse computador secundário.</p>
<b>Ignorar</b>	<p>Ignora o problema detectado com a replicação ou a comparação e desbloqueia a máquina, permitindo que a replicação das ações de usuário continue.</p> <p>As ações pendentes que ainda não tiverem sido replicadas serão desempenhadas no computador secundário.</p>
<b>Sincronizar</b>	<p>Sincroniza o computador secundário com o computador primário.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ignora o erro de replicação e desbloqueia o computador, permitindo que a replicação de ações de usuário continue.</li> <li>▶ A ação de usuário e as ações pendentes que tiverem apresentado falhas de replicação não serão desempenhadas no computador secundário.</li> <li>▶ O número da ação de usuário é definido de forma a corresponder ao número de ações no computador primário.</li> </ul>
<b>Repetir</b>	<p>Repete a replicação da ação de usuário atual no computador secundário.</p>
<b>Mostrar Tela</b>	<p>Mostra uma captura de tela do computador secundário.</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Repetir Comparação</b>	<p>Compara o computador secundário com o computador primário.</p> <p>A comparação de um computador secundário individual apenas pode ser feita após uma operação <b>Comparar Tudo</b> a partir de Operações com a barra lateral Computadores.</p> <p>Quando a comparação dos computadores for repetida, o computador secundário será comparado com o computador primário no estado em que este último se encontrava na ocasião em que o computador secundário se tornou bloqueado. Se você tiver efetuado alterações no estado do computador primário após o bloqueio do computador secundário, elas não serão reconhecidas pela operação <b>Repetir Comparação</b>.</p> <p><b>Observação:</b>A operação <b>Repetir Comparação</b> foi projetada para uso após a resolução de diferenças detectadas entre computadores. Não será possível realizar uma operação <b>Repetir Comparação</b> se você realizar uma ação de usuário no computador primário depois de uma operação <b>Comparar Tudo</b>.</p> <p>Se você clicar no botão <b>Parar Gravação</b> na barra lateral <b>Ferramentas</b>, será possível realizar ações de usuário no computador primário e ainda desempenhar uma operação <b>Repetir Comparação</b> no computador secundário quando o processo de gravação continuar.</p>
<b>Visualizador de Diferenças</b>	<p>Abre o Visualizador de Diferenças (descrito na página 365), permitindo que você visualize e resolva diferenças que foram detectadas entre computadores.</p>
<b>Desktop Remoto</b>	<p>Abre uma conexão de desktop remoto com o computador secundário.</p> <p>Uma conexão externa de desktop remoto (sem usar o Sprinter) não pode estar aberta quando você abrir uma conexão de desktop remoto via Sprinter.</p>

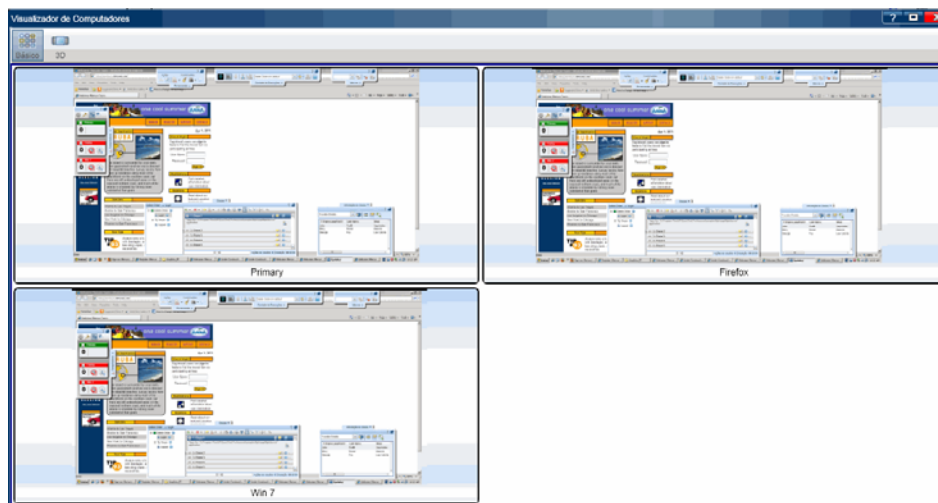
## Visualizador de Computadores

Esse visualizador exibe uma captura de tela atual dos computadores na execução.


Tarefas que você pode realizar com o Visualizador de Computadores:

- ▶ "Como executar um teste com espelhamento", na página 329
- ▶ "Como resolver diferenças durante uma execução", na página 332
- ▶ "Como lidar com erros de replicação durante uma execução", na página 336



A imagem a seguir mostra o Visualizador de Computadores.



**Para acessar**

Selecione a barra lateral **Computadores** > botão **Exibir Computadores**  .

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Básico</p>	<p>Exibe os computadores em uma exibição de tela dividida. Clicar em um computador o ativa na exibição principal. Clicar novamente nesse computador retorna à exibição de tela dividida.</p>
 <p>3D</p>	<p>Exibe os computadores em uma exibição tridimensional. Clicar em um computador faz com que ele gire na exibição principal. Você também pode percorrer os computadores usando a barra de rolagem na parte inferior da tela.</p>

## Visualizador de Diferenças

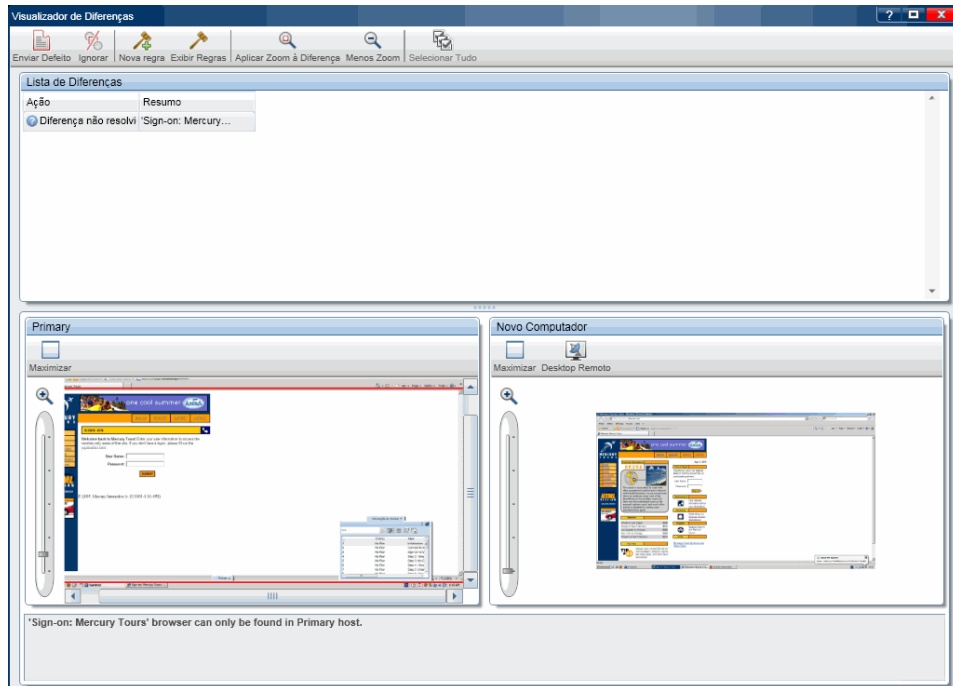
Esse visualizador mostra as diferenças detectadas entre as exibições do computador primário e dos computadores secundários no seu teste.

O Visualizador de Diferenças também permite que você lide com essas diferenças, criando regras para elas ou simplesmente as ignorando. Você também pode enviar defeitos ao ALM com base nessas diferenças detectadas.

Tarefas que você pode realizar com o Visualizador de Diferenças:





- "Como executar um teste com espelhamento", na página 329
- "Como resolver diferenças durante uma execução", na página 332




A imagem a seguir mostra o Visualizador de Diferenças.



<p><b>Para acessar</b></p>	<p><b>Execute um dos procedimentos a seguir:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Clique com o botão direito do mouse em um computador secundário com <b>erros de comparação</b> na barra lateral <b>Computadores</b> e selecione <b>Visualizador de Diferenças</b>.</li> <li>▶ Selecione <b>Resultados &gt; Esboço Sequencial</b>. Selecione uma ação nas quais diferenças tenham sido detectadas e, na <b>área de detalhes da ação</b>, clique no link <b>Mostrar</b> da seção <b>Diferenças</b>.</li> </ul>
<p><b>Consulte também</b></p>	<p>"Regras - Visão geral", na página 322</p>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Enviar Defeito.</b>(Padrão) Abre a <b>Caixa de diálogo Configurações de Defeitos Inteligentes</b> (descrita na página 201), possibilitando a inclusão automática de informações de cenários de defeito no seu defeito. O resumo do defeito inclui uma descrição da diferença.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Se você optar por anexar uma captura de tela ao seu defeito, capturas de tela de ambas as máquinas serão anexadas ao defeito.</li> <li>▶ Quando um defeito é enviado no Visualizador de Diferenças, o Sprinter também cria uma regra para ignorar essa diferença específica no objeto, com suas propriedades atuais.</li> </ul> </li> </ul>
	<p>Ignorar as diferenças selecionadas.</p> <p>Quando você cria uma regra para ignorar uma diferença, o Sprinter volta a comparar automaticamente o computador secundário com o computador primário, para determinar se essa diferença deixou de ser detectada.</p> <p>Não disponível quando a opção Visualizador de Diferenças é aberta no <b>Esboço Sequencial</b>, em <b>Resultados</b> ou no <b>Sprinter Standalone Results Viewer</b>.</p>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Nova Regra (descrita na página 369).</p> <p>Quando você cria uma regra para ignorar uma diferença, o Sprinter volta a comparar automaticamente o computador secundário com o computador primário, para determinar se essa diferença deixou de ser detectada.</p> <p>Não disponível quando a opção Visualizador de Diferenças é aberta no <b>Esboço Sequencial</b>, em <b>Resultados</b> ou no <b>Sprinter Standalone Results Viewer</b>.</p>
	<p>Abre a Caixa de diálogo Gerenciador de Regras (descrita na página 372).</p>

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Aplicar Zoom à Diferença</p>	<p>Aumenta o zoom da exibição na diferença selecionada.</p>
 <p>Menos Zoom</p>	<p>Diminuir o zoom da exibição até 100%.</p>
 <p>Selecionar Tudo</p>	<p>Seleciona todas as diferenças na Lista de Diferenças.</p>
<p><b>Lista de Diferenças</b></p>	<p>A lista de diferenças detectadas entre o computador primário e o computador secundário. Selecione uma diferença na lista para desempenhar uma ação nessa diferença.</p>
<p><b>&lt;Exibição de diferenças&gt;</b></p>	<p>A exibição da diferença. A diferença é indicada em uma caixa vermelha na exibição. No caso de um objeto ausente, não há uma indicação do objeto ausente na exibição.</p> <p>A exibição de diferenças contém os seguintes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Minimizar/Maximizar.</b> Expande a exibição do computador, de forma que ela preencha toda a janela do Visualizador de Diferenças. O comando Minimizar retorna para a exibição normal.</li> <li>▶ <b>Controle deslizante.</b> Aumenta e diminui o zoom na exibição.</li> <li>▶ <b>Desktop Remoto.</b> (Somente em computadores secundários) Abre uma conexão de desktop remoto com o computador secundário.</li> </ul>
<p><b>&lt;Descrição da diferença&gt;</b></p>	<p>Uma descrição de texto da diferença.</p>



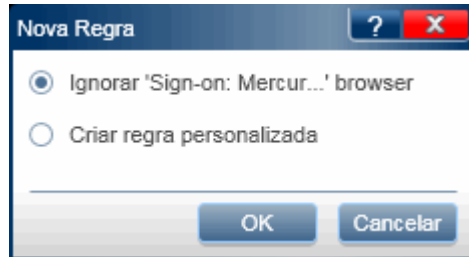
## Caixa de diálogo Nova Regra

Essa caixa de diálogo permite aceitar uma regra predefinida para a diferença ou criar uma regra personalizada.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Nova Regra:

- "Como resolver diferenças durante uma execução", na página 332

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Nova Regra.



<b>Para acessar</b>	No <b>Visualizador de Diferenças</b> , selecione uma diferença e clique no botão <b>Nova Regra</b> .
<b>Informações importantes</b>	As opções exibidas na caixa de diálogo podem ser diferentes dependendo do tipo de diferença detectada.
<b>Consulte também</b>	"Regras - Visão geral", na página 322

### **Opções quando o objeto é detectado em uma exibição, mas está ausente em outra:**

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (o texto variável é exibido entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Ignorar &lt;nome do objeto&gt; &lt;tipo de objeto&gt;</b>	Ignora cada ocorrência do objeto especificado.
<b>Criar regra personalizada</b>	Abre o Assistente de Regras (descrito na página 374).
<b>Ignorar todos os objetos na área que contém o &lt;tipo de objeto&gt; (o &lt;nome da área&gt; &lt;tipo de área&gt;)</b>	Ignora todos os objetos na área em que o objeto especificado está localizado. <b>Observação:</b> essa opção apenas é exibida em certos casos nos quais o objeto ausente está localizado em um objeto de contêiner, mas esse objeto de contêiner não é uma janela.

## Opções quando um valor de propriedade específico é diferente entre computadores

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (o texto variável é exibido entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
<p><b>Ignorar o &lt;nome da propriedade&gt; de &lt;objeto&gt;</b></p>	<p>Define quando o valor de propriedade diferente será ignorado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>este &lt;nome do objeto&gt;</b>. Ignora o valor de propriedade somente para esse objeto específico. Por exemplo: ignorar a cor do botão OK.</li> <li>▶ <b>todos os &lt;tipos de objeto&gt;</b>. Ignora o valor de propriedade para todos os objetos do mesmo tipo que o objeto em questão. Por exemplo: ignorar a cor de todos os botões.</li> <li>▶ <b>todos os objetos</b>. Ignora o valor de propriedade para todos os objetos. Por exemplo: ignorar a cor de todos os objetos.</li> </ul> <p><b>Observação:</b> essa opção apenas é exibida para as seguintes propriedades que são comuns a todos os objetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>cor do plano de fundo</b></li> <li>▶ <b>estado habilitado</b></li> <li>▶ <b>localização</b></li> <li>▶ <b>tamanho</b></li> </ul>
<p><b>Criar regra personalizada</b></p>	<p>Abre o Assistente de Regras (descrito na página 374).</p>

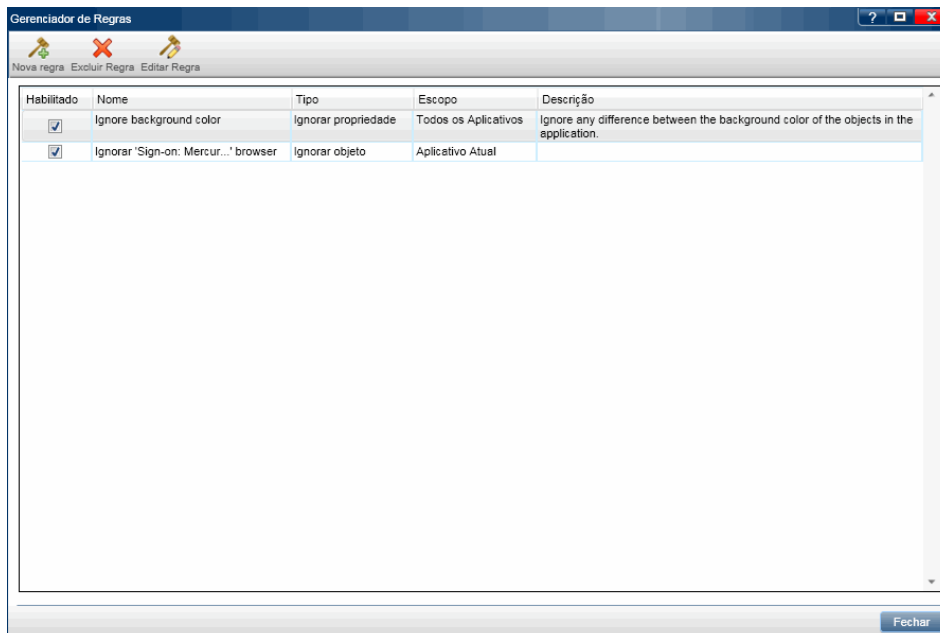
## Caixa de diálogo Gerenciador de Regras

Essa caixa de diálogo permite criar, visualizar, editar e excluir as regras do seu aplicativo.

Tarefas que você pode realizar com a caixa de diálogo Gerenciador de Regras:




- ▶ "Como resolver diferenças durante uma execução", na página 332

A imagem a seguir mostra a caixa de diálogo Gerenciador de Regras.



<b>Para acessar</b>	Na barra lateral <b>Computadores</b> ou no <b>Visualizador de Diferenças</b> , clique no botão <b>Exibir Regras</b> .
<b>Consulte também</b>	"Regras - Visão geral", na página 322

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
 <p>Nova regra</p>	<p>Abre o Assistente de Regras, que permite criar um regra personalizada. Para obter detalhes, consulte "Assistente de Regra - página Detalhes da Regra", na página 374.</p>
 <p>Excluir Regra</p>	<p>Exclui a regra selecionada. A regra deixará de estar disponível dependendo do seu escopo, conforme definido na Assistente de Regra - página Detalhes da Regra (descrito na página 374).</p>
 <p>Editar Regra</p>	<p>Abre o Assistente de Regras para a regra selecionada, permitindo que você edite a regra. Para obter detalhes, consulte "Assistente de Regra - página Detalhes da Regra", na página 374.</p>
<p><b>Regras Existentes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Habilitado.</b> Marque a caixa de seleção ao lado da regra de forma a habilitá-la para a sua execução.</li> <li>▶ <b>Nome.</b> O nome da regra, conforme definido no Assistente de Regras.</li> <li>▶ <b>Tipo.</b> O tipo de regra.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ignorar Propriedade.</b> Ignora uma propriedade específica de um objeto.</li> <li>▶ <b>Ignorar Objeto.</b> Ignora todos os objetos de um tipo específico.</li> </ul> </li> <li>▶ <b>Escopo.</b> Quando a regra é aplicada.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Aplicativo Atual</b></li> <li>▶ <b>Todos os Aplicativos</b></li> </ul> </li> <li>▶ <b>Descrição.</b> A descrição da regra, conforme definida no assistente de regras.</li> </ul> <p>Para obter mais detalhes sobre definições e configurações de regras, consulte "Assistente de Regra - página Detalhes da Regra", na página 374.</p>

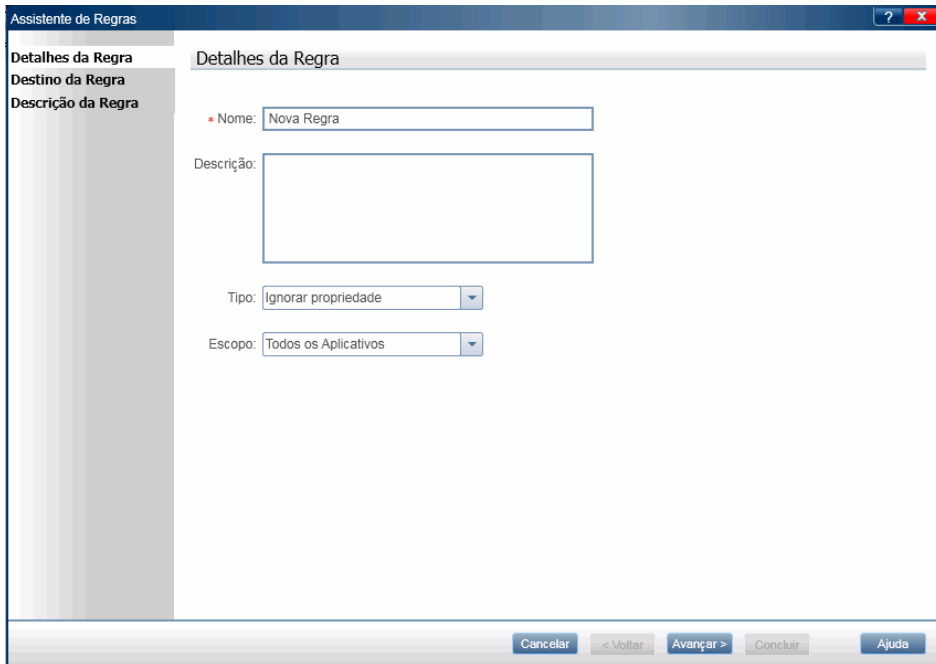
## Assistente de Regra - página Detalhes da Regra

Esse assistente permite criar uma regra personalizada para resolver diferenças entre computadores em um teste com espelhamento.

Tarefas que você pode realizar com o Assistente de Regras:

- "Como resolver diferenças durante uma execução", na página 332

A imagem a seguir mostra o Assistente de Regras.



<b>Para acessar</b>	<p>Use uma das seguintes opções:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>► Selecione <b>Visualizador de Diferenças</b> &gt; botão <b>Nova Regra</b> &gt; opção <b>Criar regra personalizada</b>.</li><li>► Inicie uma execução e clique no botão <b>Exibir Regras</b> na barra lateral Computador. No <b>Gerenciador de Regras</b>, clique no botão <b>Nova Regra</b> ou <b>rEditar Regra</b>.</li></ul>
---------------------	--

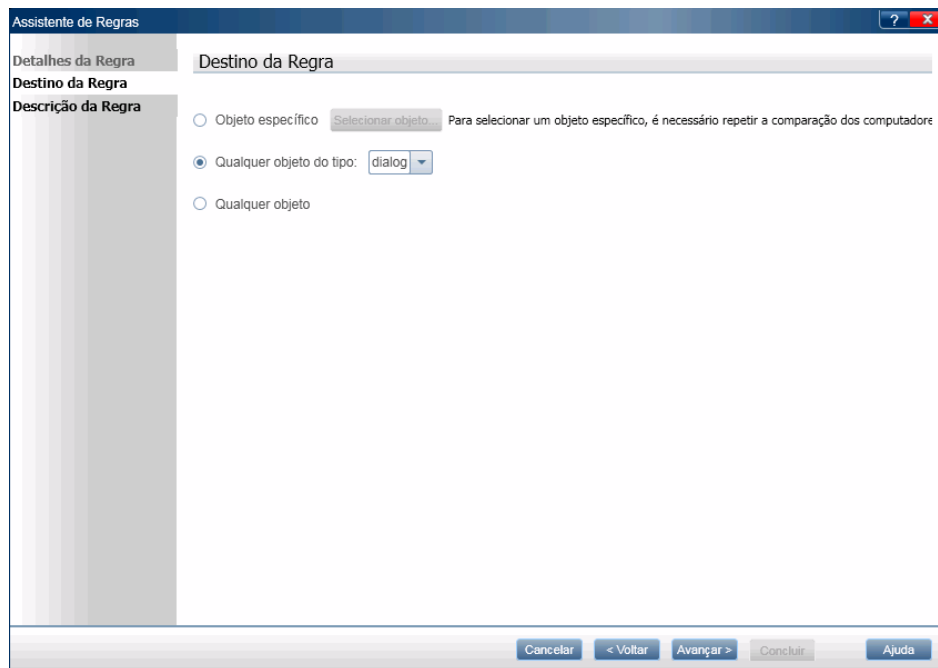
<b>Mapa do assistente</b>	Esse assistente contém: <b>Página Detalhes da Regra</b> > Página Destino da Regra > Página Descrição da Regra
<b>Consulte também</b>	"Regras - Visão geral", na página 322

Descrições dos elementos da interface do usuário são disponibilizadas na página do assistente quando você focaliza o ponteiro do mouse sobre esses elementos. A tabela a seguir fornece informações adicionais para alguns desses elementos:

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>Tipo</b>	Determina o que a regra irá ignorar. <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ignorar propriedade.</b> Apenas as diferenças na propriedade específica do objeto serão ignoradas.</li> <li>▶ <b>Ignorar objeto.</b> Todas as diferenças no objeto serão ignoradas.</li> </ul>
<b>Escopo</b>	Determina quando a regra será aplicada. <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Todos os Aplicativos.</b> A regra será aplicada a todas as execuções de teste.</li> <li>▶ <b>Aplicativo Atual.</b> A regra só será aplicada ao aplicativo atualmente definido para o teste. Todos os testes configurados para usar o mesmo aplicativo usarão essa regra.</li> </ul>

## **Página Destino da Regra**

Essa página do assistente permite definir o objeto ao qual a sua regra será aplicada.



<b>Mapa do assistente</b>	Esse assistente contém: <b>Assistente de Regra - página Detalhes da Regra &gt; Página Destino da Regra &gt; Página Descrição da Regra</b>
---------------------------	--

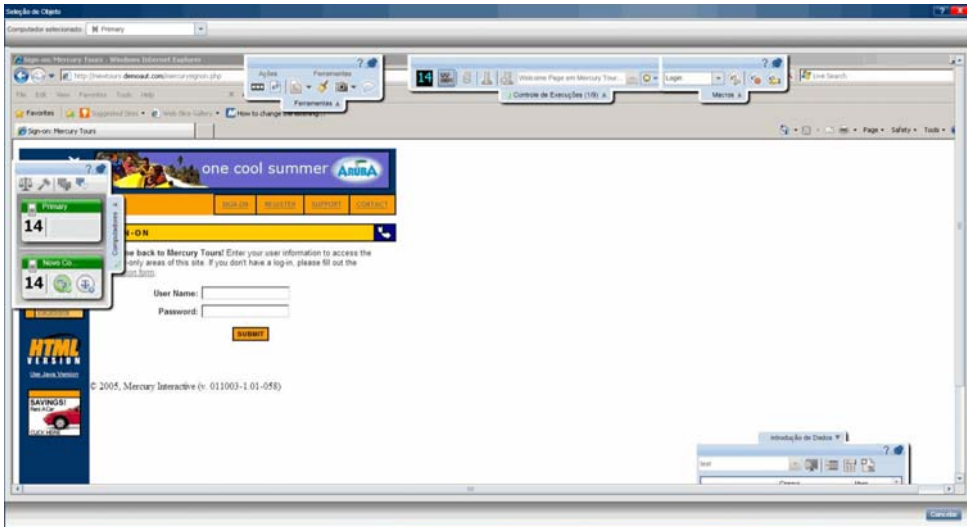


Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (textos variáveis e elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

Elementos da interface do usuário	Descrição
<p>&lt;nome do objeto&gt; &lt;tipo de objeto&gt; / Objeto específico</p>	<p>Defina um objeto específico ao qual a regra será aplicada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Quando você acessar o assistente a partir do Visualizador de Diferenças, o objeto no qual a diferença foi detectada será automaticamente selecionado.</li> </ul> <p>Clique no botão <b>Selecione outro objeto</b> para abrir a Janela Seleção de Objeto (descrita na página 378) e selecione um objeto diferente para a regra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Quando você acessa esse assistente por meio da criação de uma nova regra a partir do Gerenciador de Regras, nenhum objeto é selecionado. Clique no botão <b>Selecionar objeto</b> para abrir a Janela Seleção de Objeto (descrita na página 378) e selecione um objeto para a regra.</li> </ul>
<p>Qualquer objeto do tipo &lt;caixa suspensa de objetos&gt;</p>	<p>Aplique a regra a todos os objetos de um tipo específico.</p>
<p>Qualquer objeto</p>	<p>Aplique a regra a todos os objetos.</p>

## Janela Seleção de Objeto

Essa janela permite definir um objeto para a sua regra.



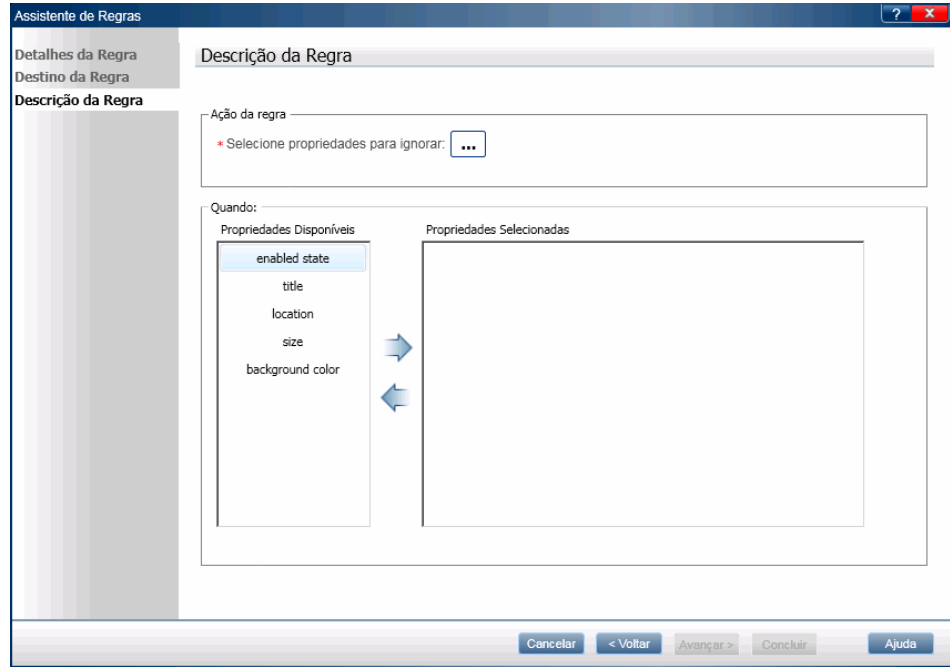
<b>Para acessar</b>	No <b>Assistente de Regras &gt; Página Destino da Regra</b> , clique no botão <b>Selecione outro objeto</b> .
<b>Tarefas relevantes</b>	"Resolvendo problemas e desbloqueando computadores secundários", na página 320
<b>Consulte também</b>	"Regras - Visão geral", na página 322

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir (elementos sem rótulo aparecem entre sinais de maior e menor que):

<b>Elementos da interface do usuário</b>	<b>Descrição</b>
<b>Selecionar computador</b>	Selecione o computador que aparecerá na Janela de exibição.
<b>&lt;Janela de exibição&gt;</b>	Exibe o computador selecionado. À medida que você focaliza o ponteiro do mouse sobre a exibição, cada objeto fica realçado em vermelho. Clique em um objeto para selecioná-lo para a regra em questão.

## **Página Descrição da Regra**

Essa página do assistente permite definir quando a regra será aplicada e em que propriedade específica.



<b>Informações importantes</b>	As opções exibidas na página são diferentes dependendo das seleções nas páginas anteriores.
<b>Mapa do assistente</b>	Esse assistente contém: <b>Assistente de Regra - página Detalhes da Regra &gt; Página Destino da Regra &gt; Página Descrição da Regra</b>

Os elementos da interface do usuário estão descritos a seguir:

Elementos da interface do usuário	Descrição
<b>Ação da regra</b>	<p>Essa área define a ação específica que a regra desempenhará. Sua exibição depende das seleções feitas anteriormente no assistente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ignorar o &lt;nome do objeto&gt; &lt;tipo de objeto&gt;.</b> Se você tiver selecionado <b>Ignorar objeto</b> na página Detalhes da Regra, a ação da regra será definida de forma a ignorar o objeto selecionado na página Destino da Regra.</li> <li>▶ <b>Selecione propriedades para ignorar.</b> Se você tiver selecionado <b>Ignorar propriedade</b> na página Detalhes da Regra, será necessário selecionar as propriedades que a regra deve ignorar. Clique no botão Procurar <input type="text" value="..."/> para selecionar uma opção em uma lista de propriedades para o objeto selecionado na página Destino da Regra. Pressione Enter para aceitar suas seleções.</li> </ul>

Elementos da interface do usuário	Descrição
Quando	<p>Essa área define as condições específicas segundo as quais a regra será aplicada.</p> <p>Selecione propriedades e condições para limitar quando a regra será aplicada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Propriedades Disponíveis.</b> A lista de propriedades disponíveis para o objeto selecionado. Selecione uma propriedade na lista e clique na seta para a esquerda para movê-la até a lista <b>Condições Selecionadas</b>.</li> <li>▶ <b>Condições Selecionadas.</b> Quando você move uma propriedade até essa lista, ela é automaticamente definida para aplicar a regra quando essa propriedade for diferente entre computadores.</li> </ul> <p>É possível criar uma definição mais específica das condições com base nas quais a regra será aplicada, clicando para isso no botão Procurar <input type="text" value="..."/>. Para obter detalhes sobre as seleções disponíveis, consulte "Condições de propriedades", na página 382.</p> <p><b>Observação:</b> não é necessário definir condições nessa área. Se não houver condições definidas, a ação da regra será aplicada com base nas suas seleções anteriores do assistente, sem condições limitantes adicionais.</p> <p><b>Por exemplo:</b> suponha que estas sejam as suas seleções nas páginas anteriores do assistente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Na página Detalhes da Regra, você selecionou <b>Ignorar Propriedade</b>.</li> <li>▶ Na página Destino da Regra, você clique no botão de opção <b>Qualquer objeto do tipo</b> e selecionou <b>imagem</b>.</li> </ul> <p>Se nenhuma condição for definida na área <b>Quando</b>, as propriedades selecionadas na área <b>Ação da Regra</b> serão ignoradas para todos os objetos de <b>imagem</b>.</p>

## Condições de propriedades

As condições de propriedades permitem definir uma condição específica segundo a qual a regra será aplicada.

Escolher condição para a propriedade location

Value in Primary =  and value in Secondary =

Value in Primary equals to value in Secondary

Value in Primary is different from value in Secondary

Value in    And Value in

Value in Primary  Value in Secondary

Absolute difference between Primary and Secondary

Absolute difference between Primary and Secondary    %

As seleções disponíveis nas condições de propriedades dependem da propriedade selecionada na seção Condições Selecionadas da página Descrição da Regra.

Algumas seleções estão disponíveis somente para valores inteiros, algumas apenas para valores booleanos e outras só para valores de texto.

Algumas condições podem ser uma instrução simples ou **composta**. A instrução simples compara o valor da propriedade com um valor que você define. Para habilitar a instrução composta, marque a caixa de seleção **Usar instrução composta**. Isso habilita a segunda parte da instrução, para que você possa refinar ainda mais a condição.

Para números inteiros, é possível especificar uma diferença absoluta entre os valores do computador primário e do computador secundário. Você pode especificar um valor real ou uma porcentagem. Essas opções são úteis quando você deseja apenas conhecer a magnitude das diferenças entre os computadores e não está preocupado em saber se o valor em um computador é maior do que no outro.

## Soluções de problemas e limitações

Esta seção descreve soluções de problemas e limitações referentes ao espelhamento.

### Preparação do teste de espelhamento

- ▶ Ações em objetos de aplicativos de desktop visíveis na exibição do computador primário, mas não visíveis na exibição do computador secundário, não são replicadas.
- ▶ Não será possível usar um computador como secundário na sua execução se você não for o usuário desse computador e se outro usuário ativo já estiver definido nele. Nesse caso, a replicação não funcionará para esse computador.
- ▶ O Sprinter bloqueia o recurso de espelhamento quando o usuário do processo no computador primário e o usuário conectado no computador secundário não são os mesmos. Para permitir o espelhamento entre diferentes usuários, defina o sinalizador `SprinterAgentAcceptIncomingCallsFromAnyUser` no arquivo `Sprinter.exe.config` como `True`.
- ▶ Consulte a lista de **Pré-requisitos** em "Como preparar um teste para espelhamento", na página 326.

### Espelhamento durante uma conexão com o ALM

- ▶ Se você executar testes do Sprinter com espelhamento enquanto estiver conectado a um servidor do ALM em operação no WebLogic ou no WebSphere, será necessário desabilitar o filtro padrão de Autenticação Básica para permitir que esses testes sejam executados.
- ▶ Não há suporte para a execução de testes do Sprinter com espelhamento durante uma conexão com um servidor do ALM que utiliza um proxy.

### Limitações gerais

- ▶ O espelhamento pode não funcionar com todas as tecnologias.
- ▶ Computadores secundários devem ter pelo menos um endereço no formato ipv4. Eles também podem incluir o endereço no formato ipv6.

- ▶ As seguintes ações desempenhadas na janela do aplicativo não são replicadas em computadores secundários para aplicativos Web:
  - ▶ Preenchimento automático de credenciais do usuário
  - ▶ Maximizar
  - ▶ Minimizar
  - ▶ Restaurar a partir da barra de tarefas
  - ▶ Restaurar tamanho
  - ▶ Mover
  - ▶ Redimensionar
- ▶ Se um navegador inserir uma senha automaticamente essa ação de usuário não será detectada pelo Sprinter.
  - ▶ **Solução alternativa:** exclua a senha automaticamente inserida, posicione o foco do ponteiro em um objeto diferente e reinsira a senha manualmente.

Como alternativa, é possível desabilitar o preenchimento de senha automático no navegador.
- ▶ Para algumas tecnologias, o Sprinter não detecta os objetos internos de tabelas. Nesse caso, o Sprinter não detectará diferenças entre tabelas.
- ▶ Se você executar o Sprinter em um computador via conexão de desktop remoto e usar o **modo 3D no Visualizador de Computadores**, o consumo de memória em alguns sistemas operacionais talvez seja muito alto.
- ▶ Nesse caso, convém minimizar o seu uso no modo 3D do Visualizador de Computadores. Ações de usuário que são replicadas em um computador secundário podem não ser exibidas em uma conexão de desktop remoto ativa.

**Solução alternativa:** Realize uma ação no computador secundário através de uma conexão de desktop remoto para atualizar a exibição.
- ▶ Durante o trabalho com o **Mozilla Firefox**, as ações de usuário apenas serão replicadas se você estiver conectado ao computador secundário com permissões de Administrador.
- ▶ A criação de uma regra no **Visualizador de Diferenças** não marcará uma diferença como **Resolvida** na seguinte situação:



Abertura do **Visualizador de Diferenças** para um computador secundário na execução que não esteja sincronizado com o computador primário (seus números de ação não são os mesmos) e criação de uma regra para essa diferença.

Nessa situação, a regra apenas será aplicável às ações futuras na execução, mas a diferença atual não será marcada como **Resolvida**.

**Soluções alternativas:**

- ▶ Clique em **Ignorar** no **Visualizador de Diferenças** para ignorar a diferença atual.

ou

- ▶ Saia do **Visualizador de Diferenças** e selecione as opções **Ignorar** ou **Sincronizar** na barra lateral **Computadores** referentes ao computador secundário.
- ▶ Ao executar o Sprinter com o recurso de espelhamento, se você usar a ferramenta **Seletor de Cor** em computadores com proporções ou resoluções de tela diferentes, talvez não seja possível detectar valores RGB idênticos para todos esses computadores.
- ▶ É possível que as ações não sejam reproduzidas corretamente se o computador primário e os computadores secundários tiverem resoluções de tela diferentes. Para garantir a reprodução apropriada, verifique se as resoluções nos computadores são idênticas.
- ▶ Ao usar o Citrix, você pode executar o Sprinter com o recurso de espelhamento em até 10 computadores secundários simultaneamente.



# A

---

## Usando pacotes de Extensibilidade da Web

É possível usar pacotes de Extensibilidade da Web desenvolvidos para o QuickTest Professional para que o Power Mode possa detectar objetos Web para os quais não há suporte imediato.

Depois de obter um pacote de Extensibilidade, instale-o inserindo os arquivos que ele contém sob a pasta de instalação do Sprinter, conforme descrito nas seções a seguir. Da próxima vez que o Sprinter for aberto, o pacote de Extensibilidade aparecerá na lista de tecnologias da caixa de diálogo **Adicionar/Editar Aplicativo** como um subnó abaixo da tecnologia relevante. Para trabalhar com um pacote de Extensibilidade, selecione esse pacote e sua tecnologia primária.

Para que pacotes de Extensibilidade sejam efetivados, execute novamente os aplicativos que você está testando.

### **Este capítulo inclui:**

- Conteúdo do pacote de Extensibilidade da Web, na página 388
- Instalando um pacote de Extensibilidade da Web, na página 388

## Conteúdo do pacote de Extensibilidade da Web

O pacote de Extensibilidade da Web consiste no seguinte:

➤ **Arquivo XML.**

- Um arquivo de objetos de teste denominado <Nome do Pacote de Extensibilidade>TestObjects.xml
- Um arquivo de configuração denominado <Nome do Pacote de Extensibilidade>.xml (ou .cfg para o WPF e o Silverlight)

➤ **Arquivos JavaScript (.js)**

➤ **Arquivos de ícone e ajuda (Opcionais).**

Ícones podem ser fornecidos nos seguintes tipos de arquivo: .ico, .exe, .dll.

Arquivos de ajuda são fornecidos como arquivos .chm.

## Instalando um pacote de Extensibilidade da Web

Para instalar um pacote de Extensibilidade da Web, insira os arquivos que ele contém nos locais especificados a seguir. Se uma das subpastas nos caminhos especificados não existir, crie-a.

Arquivo do Pacote de Extensibilidade	Local no computador do Sprinter
<Nome do Pacote de Extensibilidade>TestObjects.xml  <b>Observação:</b> se houver mais de um arquivo de configuração de objetos de teste, insira-os na mesma pasta.	<Pasta de instalação do Sprinter>\dat\Extensibility\Web
<Nome do Pacote de Extensibilidade>.xml	<Pasta de instalação do Sprinter>\dat\Extensibility\Web\Toolkits\<Nome do pacote de extensibilidade>

Arquivo do Pacote de Extensibilidade	Local no computador do Sprinter
<p><b>Arquivos JavaScript</b></p>	<p>Os arquivos <code>.js</code> podem estar localizados no computador em que o Sprinter está instalado ou em uma localização de rede acessível. As localizações são especificadas no arquivo <code>&lt;Nome do Pacote de Extensibilidade&gt;.xml</code>.</p> <p>Faça o seguinte:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Pesquise o arquivo XML em busca de linhas que contenham um dos seguintes: <code>file_name</code>, <code>default_imp_file</code>, <code>common_file</code>, <code>file_for_func_to_get_base_elem</code>, <code>JSLibrary</code>.</li> <li><b>2</b> Insira nas localizações especificadas os arquivos referenciados nessas linhas.</li> </ol> <p><b>Observação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ É possível inserir os arquivos em outra localização e ajustar a localização especificada no arquivo XML de acordo.</li> <li>➤ Se a localização especificada não for um caminho completo do sistema de arquivos, ela será relativa à <code>&lt;pasta de instalação do Sprinter&gt;\dat\Extensibility\Web\Toolkits\&lt;Nome do pacote de extensibilidade&gt;</code>.</li> <li>➤ Se a localização especificada do arquivo começar com <code>INSTALLDIR</code>, significa que ela faz referência ao caminho de instalação do Sprinter.</li> </ul>

Arquivo do Pacote de Extensibilidade	Local no computador do Sprinter
<p><b>Arquivos de ícone</b> (opcionais)</p>	<p>Podem ser arquivos <b>.dll</b>, <b>.exe</b> ou <b>.ico</b> localizados no computador em que o Sprinter está instalado ou em uma localização de rede acessível. As localizações são especificadas no arquivo <b>&lt;Nome do Pacote de Extensibilidade&gt;TestObjects.xml</b>.</p> <p>Pesquise o arquivo XML em busca de linhas que contenham <b>IconFile</b> e depois insira nas localizações especificadas os arquivos referenciados nessas linhas.</p> <p><b>Observação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ É possível inserir os arquivos em outra localização e ajustar a localização especificada no arquivo XML de acordo.</li> <li>▶ Se a localização especificada do arquivo começar com <b>INSTALLDIR</b>, significa que ela faz referência ao caminho de instalação do Sprinter.</li> </ul>
<p><b>Arquivos de ajuda</b> (opcionais)</p>	<p>São arquivos <b>.chm</b>, que devem estar localizados no computador em que o Sprinter está instalado. As localizações são especificadas no arquivo <b>&lt;Nome do Pacote de Extensibilidade&gt;TestObjects.xml</b>.</p> <p>Pesquise o arquivo XML em busca de linhas que contenham <b>HelpFile</b> e depois insira nas localizações especificadas os arquivos referenciados nessas linhas.</p> <p><b>Observação:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ É possível inserir os arquivos em outra localização e ajustar a localização especificada no arquivo XML de acordo.</li> <li>▶ Se a localização especificada do arquivo começar com <b>INSTALLDIR</b>, significa que ela faz referência ao caminho de instalação do Sprinter.</li> </ul>