

Automatización de pruebas con karate

Temario

1. Introducción
 - 1.1. Características
 - 1.2. Comparación con otras herramientas de automatización
2. Instalación y configuración
 - 2.1. Maven
 - 2.2. Gradle
 - 2.3. Estructura de carpetas y convenio de nombres
 - 2.4. Uso con SpringBoot
 - 2.5. Uso con JUnit
3. Línea de comandos
4. Ejecución paralela
5. Informes de Pruebas
6. Trazas
7. Entornos
8. Variables
9. Tipos de datos
10. Expresiones y funciones
11. Asertos
12. Coincidencias (Matching)
 - 12.1. Difusas
 - 12.2. Parciales
 - 12.3. Completas
13. Variables especiales
14. Cabeceras
15. El objeto Karate
16. Reutilización de código
17. TDD
18. Temas avanzados