

General

<code>calabash-android resign <apk.name></code>	Подписать арк
<code>calabash-android console <apk.name></code>	Запуск консоли разработки тестов
<code>calabash-android run <apk.name></code>	Запуск текстов
<code>start_test_server_in_background</code>	Запуск тестового сервера и приложения
<code>reinstall_apps</code>	Переустановить приложение

Можно использовать модификаторы к команде `run` :

```
-p profile_name
--tag @tagname
--format html
--out=report.html
```

Query

<code>query(uiquery, *args)</code>	Поиск элементов на экране
<code>element_does_not_exist(uiquery)</code>	Если элемент не найден возвращает TRUE
<code>element_exists(uiquery)</code>	Если элемент найден возвращает TRUE
<code>view_with_mark_exists(expected_mark)</code>	Если элемент с определенной маркировкой найден возвращает TRUE

Примеры:

```
query("**") - показать все элементы на экране
query("** id:'test_id'") - показать определенный элемент
query("** id:'test'", :text) - показать поле text элемента
```

Assertions

<code>fail(msg="Error. Check log for details.")</code>	Прерывание теста , вывод тестовой ошибки
<code>check_element_exists(query)</code>	Проверка что элемент существует на экране, возврат FAIL если нет
<code>check_element_does_not_exist(query)</code>	Проверка что элемент не существует на экране, возврат FAIL если да
<code>check_view_with_mark_exists(expected_mark)</code>	Проверка что промаркированный элемент существует на экране

Пример:

```
check_element_exists("view marked:#{expected_mark}")
```

Touch

<code>touch(uiquery, options={})</code>	Выполнить нажатие на элемент
<code>tap_mark(uiquery)</code>	Выполнить нажатие на элемент

Примеры:

```
touch("** marked:'Save'")
touch(query("button"))
tap_mark("Выход")
```



Entering text

<code>keyboard_enter_text(text, options={})</code>	Ввод текста в view в фокусе
<code>enter_text(uiquery, text, options={})</code>	Нажать на элемент и начать ввод текста

Pull and push files

<code>pull(remote, local)</code>	Перенести файл с устройства на ПК
<code>push(local, remote)</code>	Перенести файл с ПК на устройство

Примеры:

```
pull("/sdcard/file.jpg", "file.jpg")
push("file.jpg", "/sdcard/file.jpg")
```

Screenshot

<code>screenshot(options={:prefix=>nil, :name=>nil})</code>	Снять скриншот
<code>screenshot_embed(options={:prefix=>nil, :name=>nil, :label => nil})</code>	Снять скриншот и приложить его к результатам теста

Примеры:

```
screenshot({:prefix => "/tmp", :name=> "my.png"})
```

Waiting

`wait_for(options, &block)` Ожидание элемента с модификаторами { :timeout => 10, #maximum number of seconds to wait :retry_frequency => 0.2, #wait this long before retrying the block :post_timeout => 0.1, #wait this long after the block returns true :timeout_message => "Timed out waiting...", #error message in case options[:timeout] is exceeded :screenshot_on_error => true # take a screenshot in case of error }

`wait_for_element_exists(uiquery, options={})` Ожидание появления элемента

`wait_for_elements_exist(elements_array, options={})` Ожидание нескольких элементов, принимает массив запросов

`wait_for_element_does_not_exist(uiquery, options={})` Ожидает пока элемент пропадет

`wait_for_elements_do_not_exist(elements_array, options={})` Ожидает пока несколько элементов пропадет, принимает массив запросов

Примеры:

```
wait_for(:timeout => 5) { query("button marked:'Save'").size > 0 }
wait_for(:timeout => 5) { element_exists("button marked:'Save'") }
wait_for(:timeout => 30) do
  res = query("checkbox marked:'Geotag Posts'", 'checked')
  res.first == true
end
wait_for_elements_exist( ["** marked:'Please sign in'", :timeout => 10]
wait_for_elements_exist( ["button marked:'Save'", "** marked:'Please sign in'", :timeout => 2])
```

