| Must have рівень:  1. Яке твердження щодо діаграми переходу станів і таблиці з тест-кейсами є вірним?     | Тест-кейс | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Стан початку | S1 | S2 | S2 | S3 | S3 | | Живлення | Power On | Power Off | RC On | RC off | Power Off | | Стан завершення | S2 | S1 | S3 | S2 | S1 |  1. Дані тест-кейси покривають валідні і невалідні переходи на діаграмі. 2. Дані тест-кейси показують всі можливі валідні переходи на діаграмі. 3. Дані тест-кейси покривають деякі валідні переходи на діаграмі. 4. Дані тест-кейси покривають пари переходів на діаграмі.   2. Співробітникам компанії виплачують бонуси за умови, що вони пропрацювати більше ніж рік та виконали заздалегідь поставлені цілі.  Ці умови можна подати у вигляді таблиці рішень:   | Тест |  | Т1 | Т2 | Т3 | Т4 | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Умова 1: | Стаж більше року? | Так | Ні | Ні | Так | | Умова 2 | Ціль поставлена? | Ні | Ні | Так | Так | | Умова 3 | Ціль досягнута? | Ні | Ні | Так | Так | | Дія | Виплата бонуса | Ні | Ні | Ні | Так |   Який сценарій, що є ймовірним в реальному житті, пропущений в таблиці?   1. Умова 1 = ТАК, Умова 2 = НІ, Умова 3 = ТАК, Дія = НІ 2. *Умова 1 = ТАК, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = НІ, Дія = ТАК* 3. Умова 1 = НІ, Умова 2 = НІ, Умова 3 = ТАК, Дія = НІ 4. *Умова 1 = НІ, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = НІ, Дія = НІ* |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Середній рівень:  1. Виконай завдання попереднього рівня.  2. Склади діаграму станів і переходів для тестування відеогри:  Після запуску гри ти опиняєшся в «Замку загадок», у кімнаті з двома коридорами — направо і наліво.  Якщо піти направо — потрапляєш до дракона. Дракон загадує тобі загадку. Якщо відповідь правильна — виходиш із замку та виграєш. Якщо неправильна — дракон загадує ще одну загадку. Якщо ти вдруге відповідаєш неправильно — дракон тебе з'їдає і ти програєш.  Якщо піти наліво — потрапиш до відьми. Відьма загадує загадку, якщо відповідь правильна — виходиш із замку і виграєш. Якщо відповідь неправильна — відьма переносить тебе до дракона.    3. Скільки тест-кейсів, відповідно до складеної діаграми, буде достатньо, щоб протестувати цю гру?  5 тест кейсів |
| Програма максимум:   1. Виконай завдання двох попередніх рівнів. 2. Продовжуємо розвивати стартап для застосунку, який дозволяє обмінюватися фотографіями котиків.   а. Напиши 5 use-кейсів для типової поведінки користувача твого застосунку.  **1 use-кейс. Створення профіля користувача в мобільному додатку**  Діючі особи: користувач (К), додаток (Д)  Мета: Користувач - створення профіля. Додаток - ідентифікувати користувача.   | 1 | К відкриває Д | Д пропонує ввести логін та пароль або зареєструватись | | --- | --- | --- | | 2 | К переходить на реєстрацію та вводить логін та пароль | Д валідує логін та пароль. Виводить К повідомлення про успішну реєстрацію в додатку, створює та відкриває профіль К для додання аватару та ніку | |  | результат | К успішно створив профіль в Д |   **2 use-кейс. Додавання нової фотографії Користувачем**  Діючі особи: користувач (К), додаток (Д)  Мета: Користувач - додати в профіль нову фотографію. Додаток - зберегти завантажене Користувачем зображення для профіля Користувача.   | 1 | К авторизується в додатку вводячи логін та пароль | Д валідує логін та пароль та відкриває профіль К в Д | | --- | --- | --- | | 2 | К натискає на + в профілі для додання нової фотографії | Д відкриває галерею фотографії на пристрої К | | 3 | К обирає у галереї одну фотографію | Д перевіряє розмір і розширення зображення на відповідність вимогам. Відкриває К екран з обраним зображенням та можливістю доповнити опис | | 4 | К підтверджує публікацію фотографії | Д завантажує зображення К, відправляє зображення на модерацію, виводить для К повідомлення про успішне завантаження зображення та відправку його на модерацію | |  | Результат | К завантажив зображення з описом у профіль. Зображення передано на перевірку модератору |   **3 use-кейс. Додавання Користувачем нового коментаря**  Діючі особи: користувач (К), додаток (Д)  Мета: Користувач - додати нового коментаря до фотографії. Додаток - відобразити введений коментар в переліку коментарів до фотографії.   | 1 | К авторизується в додатку вводячи логін та пароль | Д валідує логін та пароль та відкриває профіль К в Д | | --- | --- | --- | | 2 | К переходить в стрічку Д | Д відкриває стрічку додатку з останніми завантаженнями фотографій іншими користувачами Д | | 2 | К натискає на іконку коментаря під фотографією | Д відкриває екран з переліком всіх коментарів до фотографією та полем для введення нового коментаря К | | 3 | К вводить коментар (мінімум 1 символ) та натискає кнопку Опублікувати | Д розміщує введений коментар К під фотографією із зазначенням ніку К. | |  | Результат | Коментар К розміщено під обраною фотографією |   **4 use-кейс. Додавання Користувачем друзів**  Діючі особи: користувач (К), додаток (Д)  Мета: Користувач - знайти та додати нового користувача в друзі. Додаток - виконати пошук користувача додатку за введеними даними, передати запит на дружбу від К.   | 1 | К авторизується в додатку вводячи логін та пароль | Д валідує логін та пароль та відкриває профіль К в Д | | --- | --- | --- | | 2 | К натискає на іконку Друзі в профілі | Д відкриває екран з переліком пропонованих користувачів для додавання в друзі та поле для введення даних для пошуку користувача | | 3 | К вводить дані ніку/імені користувача в поле пошуку | Д виконує пошук по введеним даним К серед зареєстрованих користувачів додатку. Співпадіння виводить для К на екран під полем пошуку. | | 4 | К обирає серед знайдених користувачів Д профіль користувача, якого бажає додати до друзів | Д перевіряє наявність запитів К на дружбу до обраного користувача. Запити відсутні - відображає кнопку “Додати в друзі” запиту на дружбу від К до профіля користувача, якого бажають додати до друзів. | | 5 | К натискає на кнопку “Додати в друзі” | Д надсилає запит на дружбу до обраного користувача. Після підтвердження запиту - додавання профіля користувача до переліку друзів. | |  | Результат | К додав іншого користувача до переліку друзів |   **5 use-кейс. Проставлення К вподобайки на фотографії**  Діючі особи: користувач (К), додаток (Д)  Мета: Користувач - залишити реакцію на фотографію, що завантажена в додаток. Додаток - зафіксувати та відобразити залишену К реакцію на фотографію.   | 1 | К авторизується в додатку вводячи логін та пароль | Д валідує логін та пароль та відкриває профіль К в Д | | --- | --- | --- | | 2 | К переходить в стрічку Д | Д відкриває стрічку додатку з останніми завантаженнями фотографій іншими користувачами Д | | 3 | К натискає на іконку вогнику під фотографією | Д фіксує вподобайку, змінює іконку вогника на зафабовану, відображає +1 значення в кількості вподобайок під фотографією. | |  | Результат | К залишив реакцію на фотографії |   б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів.  Схеми переходу станів - файл додається.  Таблиця рішень **Додавання Користувачем друзів**   |  | Кейс 1 | Кейс 2 | Кейс 3 | Кейс 4 | Кейс 5 | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Авторизація в додатку | виконана | виконана | виконана | виконана | не виконана | | Статус запиту на дружбу | новий | наявний | наявний | наявний | - | | Відповідь на запит | - | відсутній | підтверджений | відхилений | - | | Опція додавання до друзів | Доступна кнопка “Додати до друзів” | Доступна кнопка “Запит надіслано” | Доступна кнопка “Друзі” | Доступна кнопка “Додати до друзів” | Опція додавання друзів відсутня | |