| **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?  **4 тест-кейси**  **(наліво, вірна відповідь;**  **направо, вірна відповідь;**  **направо, невірна відповідь, вірна відповідь;**  **направо, невірна відповідь, невірна відповідь)** |
| **Програма максимум:**   1. Продовжуємо розвивати стартап для застосунку, який дозволяє обмінюватися фотографіями котиків.   **а. Напиши 5 use-кейсів для типової поведінки користувача твого застосунку.**   1. Авторизація у застосунку.   Користувач завантажує додаток. Система пропонує авторизуватись - ввести логін і пароль. Користувач вводить логін “Логін” та пароль “Пароль 123”. Система просить повторити пароль. Користувач вводить повторно “Пароль 123” . Система видає повідомлення про успішну реєстрацію. Користувач може використовувати додаток.   1. Авторизація у застосунку.   Користувач запускає додаток. Система просить ввести логін і пароль. Користувач вводить логін та пароль. Система перевіряє логін і пароль, якщо дані введено коректно, то користувач переходить на власну сторінку. Якщо введені дані некоректні, система видає повідомлення “користувач не знайдений”. Результат - користувач не може увійти на сторінку.   1. Авторизація у застосунку.   Користувач запускає додаток. Система просить ввести логін і пароль. Користувач вводить валідні логін та пароль.Результат - користувач переходить на власну сторінку. Якщо користувач забув пароль, вибирає “нагадати пароль”. Система надсилає на вказану електронну адресу пароль. Користувач вводить валідні логін та пароль. Результат - користувач переходить на власну сторінку.   1. Завантаження фото котиків.   Користувач авторизований у застосунку. Обирає функцію “додати фото”. Якщо фото відповідає вимогам у розмірах до 3 мб і це є фото котиків, користувач успішно загружає до 3 фото одночасно.  Якщо розмір фото більший, система видає повідомлення “невірний формат”. Результат - фото не завантажується.  Якщо користувач завантажує інші фото, не котиків, система видає повідомлення “порушення вимог”. Результат - фото не завантажуються.  Якщо користувач завантажує більше 3 фото, система видає повідомлення “оберіть до 3 фото”. Результат - фото не загружаються.   1. Коментар під фото   Користувач авторизований у застосунку. Натискає на фото, з'являється поле для вводу коментаря. Користувач вводить коментар “Чудовий котик”. Результат - коментар з'являється під фото.  **б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів.**    <https://drive.google.com/file/d/1Oat2OHEq-Ib6IQWCRfI5wIGIg-N_BCxz/view?usp=sharing>  <https://drive.google.com/file/d/1zahL5fXwwrRQqM1QIpFsjivWp5mIiVIf/view?usp=sharing>    <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-Sl7otM3tIz0x1RmGBizVxdlIu18FesuwiztwfDgneM/edit?usp=sharing> |