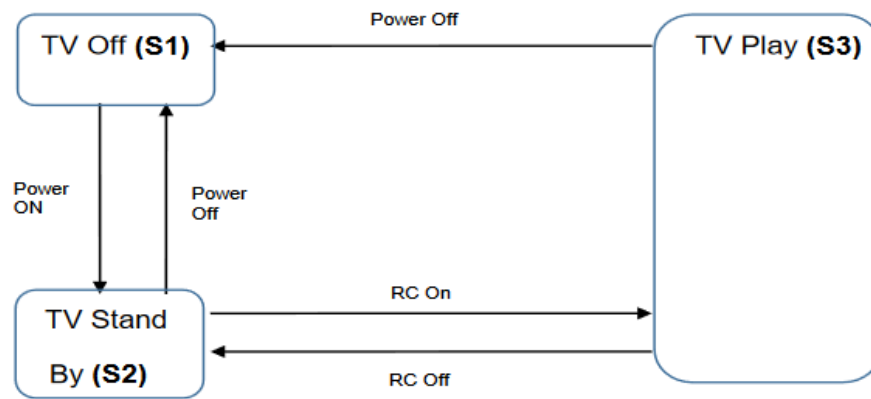


Must have рівень:

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

- A. Дані тест-кейси покривають валідні і невалідні переходи на діаграмі.
- B. Дані тест-кейси показують всі можливі валідні переходи на діаграмі.**
- C. Дані тест-кейси покривають деякі валідні переходи на діаграмі.
- D. 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		T1	T2	T3	T4
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?

- A. Умова 1 = ТАК, Умова 2 = НІ, Умова 3 = ТАК, Дія = НІ
- B. Умова 1 = ТАК, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = НІ, Дія = ТАК
- C. Умова 1 = НІ, Умова 2 = НІ, Умова 3 = ТАК, Дія = НІ
- D. 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?



Відповідь:

Необхідно провести **7 тест-кейсів**:

- 1) Start->Замок загадок->Піти направо->Дракон загадує загадку->Правильна відповідь->Вихід із замку
- 2) Start->Замок загадок->Піти направо->Дракон загадує загадку->Неправильна відповідь->Нова Загадка->Правильна відповідь->Вихід із замку
- 3) Start->Замок загадок->Піти направо->Дракон загадує

загадку->Неправильна відповідь->Нова Загадка->Неправильна відповідь->Дракон з'їдає

- 4) Start->Замок загадок->Піти наліво->Відьма загадує загадку->Правильна відповідь->Вихід із замку
- 5) Start->Замок загадок->Піти наліво->Відьма загадує загадку->Неправильна відповідь->Дракон загадує загадку->Правильна відповідь->Вихід із замку
- 6) Start->Замок загадок->Піти наліво->Відьма загадує загадку->Неправильна відповідь->Дракон загадує загадку->Неправильна відповідь->Нова загадка->Правильна відповідь->Вихід із замку
- 7) Start->Замок загадок->Піти наліво->Відьма загадує загадку->Неправильна відповідь->Дракон загадує загадку->Неправильна відповідь->Нова загадка->Неправильна відповідь->Дракон з'їдає

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.
- б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів.