Міністерство освіти і науки України

Київський фаховий коледж туризму та готельного господарства

Відділення підприємництва та інформаційних технологій

Циклова комісія інформаційних технологій

**Звіт**

з навчальної практики

Вступ до фаху

**Виконав:**

студент ІПЗ-24 групи

Ковальчук Богдан Олександрович

**Перевірив керівник практики:**

Стародуб О. П. (1 група)

Київ 2025 рік

**ВСТУП**

Практична підготовка студентів є складовою частиною освітнього процесу і спрямована на оволодіння студентами системою професійних вмінь і навичок, а також первинним досвідом професійної діяльності, і має сприяти саморозвитку студента. Практична підготовка покликана не тільки забезпечити формування професійних вмінь, але й професійних навичок.

Метоюпроведення навчальної практики «Вступ до фаху» для студентів спеціальності «Інженерія програмного забезпечення» є розкриття змісту роботи майбутнього фахівця з інженерії програмного забезпечення; формування професійного світогляду майбутнього фахівця з інформаційних технологій у бізнесі, цілісне уявлення про його сутність та роль в сучасному суспільстві, формування цілісного представлення про суть надання послуг у сфері інформатизації в цілому; актуальність проєктування комп’ютерних мереж сучасними засобами зв’язку; діагностування несправностей роботи комп’ютерних систем.

**ЗАВДАННЯ**

**Завдання 1.** Провести smoke, функціональне, UX-тестування, тестування безпеки, стрес-тестування предмета.

**Предмет тестування**: джойстик(геймпад) Dualshock 4.

**Smoke тести**

Для smoke-перевірки обрано наступний кейс.

Перевірка ввімкнення та підключення геймпаду до Playstation 4:

* Натискаємо кнопку PS
* Чекаємо поки ввімкнеться геймпад та сама ігрова консоль Playstation 4

Очікувана поведінка – включення геймпаду та консолі та автоматичне підключення геймпаду до самої консолі.

**Позитивні тести**

Перевірка ввімкнення та підключення геймпаду до Playstation 4:

* Натискаємо кнопку PS
* Чекаємо поки ввімкнеться геймпад та сама ігрова консоль Playstation 4

Геймпад є зарядженним - Так

Геймпад має зв'язок з консолю - Так

Геймпад не розряджається занатто швидко – Так

Перевірка відповідності дій в Playstation 4 до кнопок геймпаду:

* Натискаємо кнопку PS
* Чекаємо поки ввімкнеться геймпад та сама ігрова консоль Playstation 4
* Натискаємо любі кнопки на геймпаді

Playstation 4 зареєструвала натискнення кнопок - Так

Playstation 4 зареєструвала натискнення неймовірно швидко - Так

Playstation 4 зареєструвала натискнення кнопок правильно – Так

Перевірка роботи вібрації геймпаду:

* Натискаємо кнопку PS
* Чекаємо поки ввімкнеться геймпад та сама ігрова консоль Playstation 4
* Робимо будь яку дію яка приводить до вібрації геймпаду

Геймпад почав вібрацію - Так

Вібрація залишається однакової сили повздовж всієї дії – Так

Перевірка роботи “тачпаду” геймпаду:

* Натискаємо кнопку PS
* Чекаємо поки ввімкнеться геймпад та сама ігрова консоль Playstation 4
* Проводимо любі дії на тачпаді

Playstation 4 зареєструвала дії на тачпаді – Так

Playstation 4 зареєструвала дії на тачпаді правильно – Так

**Негативні тести**

Перевірка підключення геймпаду до Playstation 4 якщо геймпад не зареєстрованний в системі консолі:

* Включаємо консоль
* Натискаємо кнопку PS на геймпаді

Очікувана поведінка – непідключення контролера до системи консолі.

Результат – результат повністю співпадає очікуваної поведінці.

**Навантажувальні тести**

Постійна вібрація геймпаду:

* Постійно робимо будь яку дію, яка приводить до вібрації геймпаду

Результат – навіть через великий час, нічого не стається через постійну вібрацію.

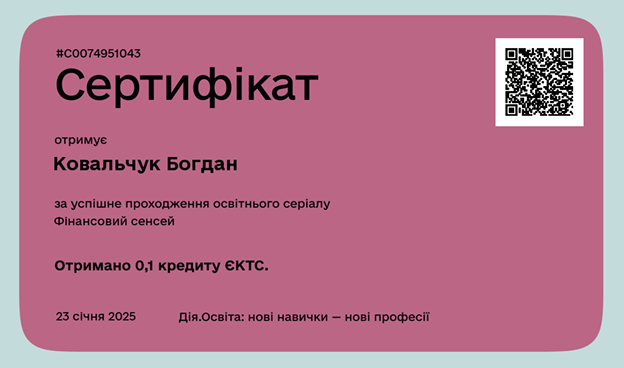
**UX тести**

* Всі кнопки розташовані в зручних місцях - Так
* Геймпад має приємну на дотик форму - Так
* Геймпад має приємний на дотик матеріал - Так
* Геймпад не є занадто важким - Так
* Геймпад має компактний розмір – Так

**Тестування безпеки**

* Геймпад не перегрівається – Так
* Геймпад не має частин електроніки які є легкодоступними – Так
* Корпус геймпада не має гострих кутів, якими можна поранитись – Так
* Геймпад не має проблем з цілісністю батареї – Так

**Завдання 2.** Пройти тест



**Рис. 1. Сертифікат**

**Завдання 3.** Завантажте GitHub Desktop. Зареєструйтеся на сервісі і встановіть застосунок собі на ПК. Створіть свій власний репозиторій та завантажте до нього папку з певними файлами. Змініть складові папки та завантажте оновлену версію у репозиторій.

<https://github.com/DaStattt/KB_IPZ_24>

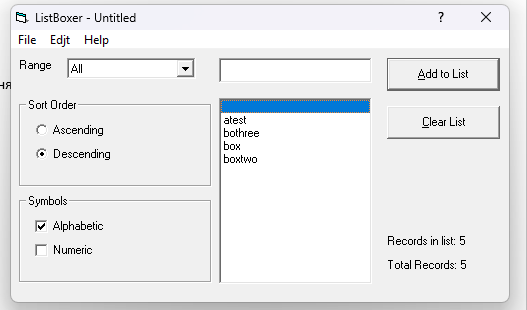
**Завдання 4.** Вивчіть поняття тестової документації Завантажте тестовий додаток, та спробуйте знайти якомога більше помилок у ньому. Розмістіть створену тестову документацію на своєму GitHub репозиторії.

1.Помарка в назві “Edit”.



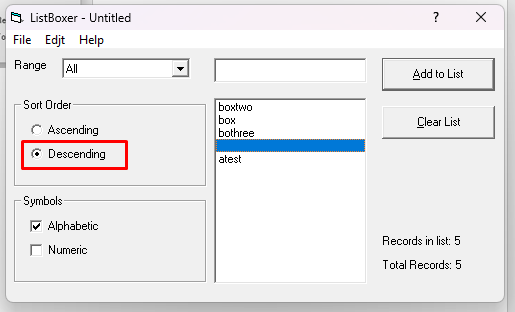
**Рис. 3. Помилка №1**

2.Додаток не має можливості видалення однієї стрічку з списку, видалити можна тільки всі стрічки з списку.



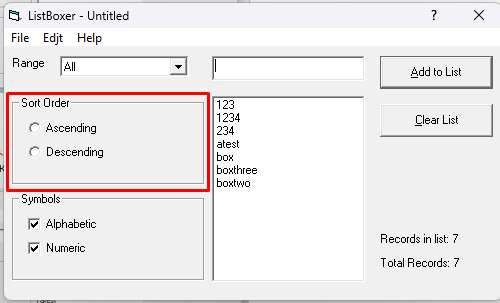
**Рис. 4. Помилка №2**

3.Чомусь додаток сортує пусті стрічки вище стрічок які почінаються на “А”, коли немає стрічок з цифрами та знаходиться в режимі сортування “Descending”.



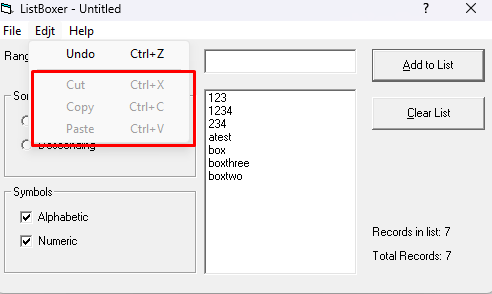
**Рис. 4.** Помилка №3

4. При запуску додатку, не один з режимів сортування не є вибраним.



**Рис. 5. Помилка №4**

5. Кнопки “Cut”, ”Copy” та “Paste” зовсім не працюють.



**Рис. 6. Помилка №5**

6. Чомусь додаток сортує стрічки які починаються на число 2 нище стрічок які починаються на число 1 коли в режимі сортування “Descending”.



**Рис. 7. Помилка №6**

<https://github.com/DaStattt/KB_IPZ_24/blob/main/%D0%9F%D0%B0%D0%BF%D0%BA%D0%B0/%D0%97%D0%90%D0%92%D0%94%E2%84%962%20%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BB%D0%BA%D0%B8%20%D0%B2%20ListBoxer.docx>

**Завдання 5.**

1. Завантажте програму KODU GAME LAB та встановіть її на свій комп'ютер. Відкрийте [методичні вказівки](https://docs.google.com/document/d/1anP3-mwWToFK8fb_hR7ntlBqyXNYZO-zGFdJb7_Z77E/edit?usp=sharing) щодо знайомства з Kodu і, дотримуючись інструкцій, виконайте завдання. Збережіть створену за інструкцією гру та надішліть файл експертам на е-майл.



**Рис. 2. Гра**

<https://github.com/DaStattt/KB_IPZ_24/blob/main/%D0%9F%D0%B0%D0%BF%D0%BA%D0%B0/%D0%B3%D1%80%D0%B0%20v01%2C%20by%20stat.Kodu2>

2. Ознайомтеся із зразками дизайн-документа, який розробляє гейм-дизайнер у процесі роботи над створенням комп'ютерної гри. Завантажте зразковий спрощений [шаблон](https://docs.google.com/presentation/d/1NIMscY_00AX4sy3SpJ2JAaqOY11Mu8usRQS6PBX327w/edit?usp=sharing)дизайн-документа: Файл / Завантажити як / Power Point. Збережіть файл на своєму комп'ютері. Вигадайте комп'ютерну гру: ідею, персонажів, довкілля та інше. Складіть опис гри згідно з шаблоном дизайн-документа. Завантажте дизайн-документ на [Дошку "Гейм-дизайн"](https://padlet.com/emaluh/padlet-u9oz3ks20vb2zpdf). Перегляньте роботи учасників квесту, та проголосуйте за роботу, що подобається.



**Рис. 3. Дизайн-документ**

<https://padlet.com/emaluh/padlet-u9oz3ks20vb2zpdf/wish/zV61Q6Yzdz3GaO98>

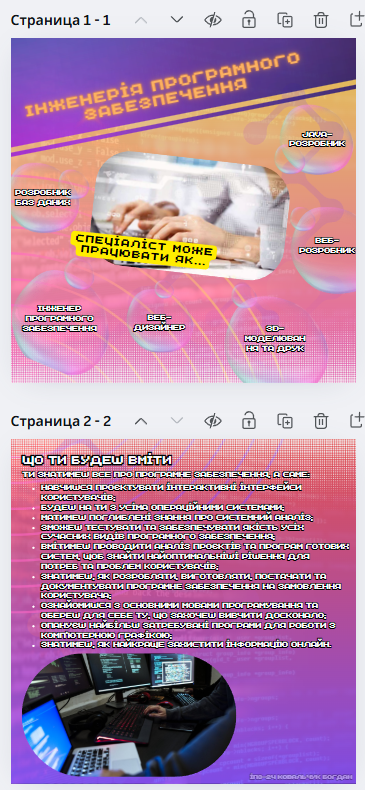
**Завдання** **6**. Зареєструйтесь на сайті Moqups. За допомогою [відеоуроку](https://youtu.be/OodB6Yz1yxU?si=fGtvb520fZkKlKzN)створіть ескіз десктопного додатку. Сгенеруйте посилання на макет та надішліть посилання на пошту свої керівників практики для перевірки.



**Рис. 4. Ескіз**

<https://app.moqups.com/uWEBycKKzttsoVJ0jOk5NJ7vmrZSgIXQ/view/page/aecbaa8bd>

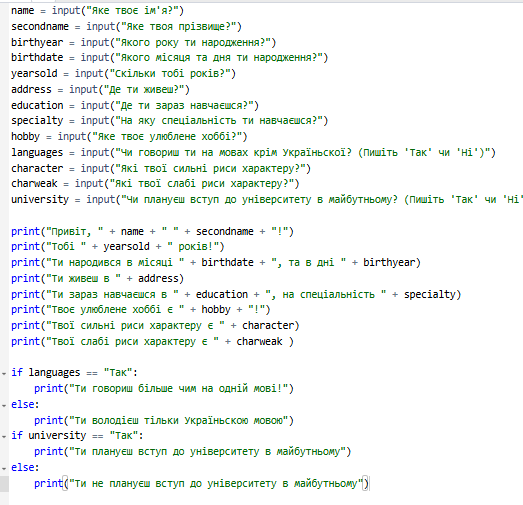
**Завдання 7**. Зареєструйтесь на сайті [Canva](https://www.canva.com/uk_ua/). Створіть за допомогою сервісу Canva інфографіку для реклами своєї спеціальності "Інженерія програмного забезпечення" та "Комп'ютерна інженерія" відповідно.



**Рис. 5. Реклама спеціальності**

<https://padlet.com/emaluh/smm-v4tbng586tq9ngmv/wish/mDRxWB4re90VQjb1>

**Завдання 8**. Відкрити сайт [Online Python - IDE, Editor, Compiler, Interpreter](https://www.online-python.com/).   
Створіть анкету про себе за допомогою операторів введення/виведення.



**Рис. 6. Код анкети**

<https://github.com/DaStattt/KB_IPZ_24/blob/main/%D0%9F%D0%B0%D0%BF%D0%BA%D0%B0/main.py>

**ВИСНОВОК**

Під час проходження навчальної практики "Вступ до фаху" я ознайомився з основами професійної діяльності фахівця з інженерії програмного забезпечення. Завдання, які я виконував, допомогли мені краще зрозуміти, як працювати з тестуванням пристроїв (наприклад, геймпаду Dualshock 4), оцінювати їхню функціональність, зручність у використанні, безпеку та витривалість.

Працював у GitHub для створення і збереження репозиторіїв, вивчив поняття тестової документації та розробив макет у програмі Moqups. Також мені вдалося створити рекламну інфографіку в Canva та написати невелику програму-анкету на Python.

Ця практика була корисною, тому що я навчився працювати з новими інструментами, такими як Moqups, і зрозумів, як створювати дизайн-документи для ігор. Завдяки цьому я краще уявляю, як виглядає робота програміста у реальному житті.

Навчальна практика допомогла мені закріпити базові знання та отримати новий досвід, який знадобиться у подальшому навчанні та роботі за спеціальністю.