

1.

	Статистична техніка тестування	Динамічна техніка тестування
Основна інформація	Тестування без запуску коду, іноді без його написання; тестування документації	Тестування на основі запуску коду і розумінні його роботи
Перевага №1	Макимально ранні етапи тестування	Тестування взаємодії між модулями
Перевага №2	Мінімізація витрат на помилки	Виявлення помилок у реальній роботі
Перевага №3		Оцінка досвіду користувача
Обмеження №1	Не тестує взаємодію користувача з продуктом	Займає більше часу
Обмеження №2	Не всі дефекти знаходить	Більша ціна помилок
Обмеження №3	Вимагає більше досвіду	
Висновок	Зменшення часу та витрат, ще до запуску коду	Виявлення реально існуючих помилок в продукті. Для їх попередження(не 100%, але) добре комбінувати статичну та динамічну техніки

2.Наступне твердження стосується покриття рішень:

*Коли код має одну 'IF' умову, не має циклів (LOOP) або перемикачів*

(CASE), будь-який тест, який ми виконаємо, дасть результат 50% покриття рішень (decision coverage).

Яке твердження є коректним?

- a. Коректно. Будь-який тест кейс надає 100% покриття тверджень, таким чином покриває 50% рішень.
  - b. Коректно. Результат будь-якого тесту умови IF буде або правдивим, або ні.
  - c. Некоректно. Один тест може гарантувати 25% перевірки рішень в цьому випадку.
  - d. Некоректно, бо занадто загальне твердження. Ми не можемо знати, чи є воно коректним, бо це залежить від тестованого ПЗ.
2. Є псевдокод: Switch PC on -> Start MS Word -> IF MS Word starts THEN -> Write a poem -> Close MS Word.

Скільки тест кейсів знадобиться, щоб перевірити його функціонал?

- a. 1 – для покриття операторів, 2 – для покриття рішень
  - b. 1 – для покриття операторів, 1 – для покриття рішень
  - c. 2 – для покриття операторів, 2 – для покриття рішень
  - d. 2 – для покриття операторів, 1 – для покриття рішень
3. Скільки потрібно тестів для перевірки тверджень коду:

```
Read P
Read Q
IF P+Q > 100 THEN
Print "Large"
ENDIF
If P > 50 THEN
Print "P Large"
ENDIF
```

- a. 2
- b. 1
- c. 3
- d. 4

4.



Мінімальний набір тест-кейсів - чотири