| 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   мої думки:  може бути більш ймовірний сценарій, котрий пропущенний в таблиці:  умова 1 = ТАК, умова 2 = ТАК, умова 3 = НІ, дія = НІ  можна поставити ціль та не досягти її, внаслідок чого не отримати виплати бонусів. відповідь D здається мені більш вірною, бо в першому варіанті (А) - не можна досягнути цілі не поставивши її, у другому варіанті (В) - виплачують бонуси в умові недосягнення цілі, але ж в задачі говориться що виплачують тільки при досягненні, незрозуміло, в реальному житті такого бути не може(тільки якщо ти не родич директора:) ). в третій умові (С) - досягнута ціль котра не поставлена. тому найбільш логічний, на мою думку, із поданих варіантів - D. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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.  **Діаграма:**  [дракон та відьма. замок загадок](https://miro.com/welcomeonboard/WUNzNnZXdWZUWEFCeG85cXB2bTh3UEtQYW1ERGd3RjhaMWFDSTcyd3hNNVlvMms2WEhyeW14aUliWWcyUjlKQ3wzNDU4NzY0NTMyOTUxMDA2NTQz?share_link_id=352046987129)  3. Скільки тест-кейсів, відповідно до складеної діаграми, буде достатньо, щоб протестувати цю гру?   1. 1A - 2B - 3C - 4D - 5E - 6F - 7 2. 1A - 2B - 3C - 4D - 5E - 6G - 8 3. 1A - 2B - 3C - 4D - 5H - 8 4. 1A - 2B - 3I - 9J - 10L - 8 5. 1A - 2B - 3I - 9J - 10K - 4D - 5E - 6F - 7 6. 1A - 2B - 3I - 9J - 10K - 4D - 5E - 6G - 8 7. 1A - 2B - 3I - 9J - 10K - 4D - 5H - 8   сім (7) 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. **відкриття застосунку на мобільному пристрої**   **дійові особи**: користувач застосунку  **предварительні умови:**   1. встановити додаток на свій мобільний телефон   **успішний сценарій:**   1. користувач знаходить іконку додатку 2. натискає на іконку щоб відкрити застосунок 3. система відкриває застосунок 4. прогружає сторінку “реєстрація або вхід”   **2. вхід у систему застосунка**  **дійові особи**: користувач застосунку  **предварительні умови:**   1. у користувача повинен бути встановлений на мобільний пристрій застосунок 2. користувач повинен відкрити застосунок 3. користувач повинен бути зареєстрований у застосунку   **успішний сценарій:**   1. користувач вводить свій логін та пароль 2. натискає кнопку “увійти” 3. система опрацьовує запит 4. користувач входить у застосунок та бачить свій профіль   **альтернативний сценарій:**  **назва**: користувач зробив помилку у своєму паролі:   1. користувач ввів вірну електронну адресу, але зробив помилку у паролі 2. система видає помилку “невірна електронна адреса або пароль”   **назва**: користувач зробив помилку у своїй електронній адресі :   1. користувач ввів невірну електронну адресу та правильний пароль 2. система видає помилку “невірна електронна адреса або пароль”   **назва**:користувач не заповнив будь яке із двох полей вводу “логін” або “пароль” :   1. незаповнені поля система підписує червоним текстом “для входу необхідно заповнити це поле”   **3. користувач ставить “вподобайку” на фото іншого користувача**  **дійові особи**: 1-й користувач - той, котрий ставить вподобайку на фото, 2-й користувач, якому ставлять вподобайку на фото    **предварительні умови:**   1. обидва користувача повинні бути зареєстровані в системі 2. обидва користувачі мають встановлений додаток на своїх пристроях 3. 2-й користувач має опублікувати фото котика 4. у 2-го користувача повинні бути увімкнені повідомлення від застосунку   **успішний сценарій:**   1. 1-й користувач натискає на кнопку вподобайки (сердечко) 2. фото відмічається як вподобане 3. 2-му користувачу приходить повідомлення від системи застосунку “користувач 1 (нікнейм першого користувача) вподобав ваше фото) 4. **користувач підписується на іншого користувача**   **дійові особи**: 1-й користувач - той, котрий підписується, 2-й користувач, на якого підписується перший    **предварительні умови:**   1. обидва користувача повинні бути зареєстровані в системі 2. обидва користувачі мають встановлений додаток на своїх пристроях 3. у 2-го користувача повинні бути увімкнені повідомлення від застосунку   **успішний сценарій:**   1. 1-й користувач заходить на сторінку 2-го 2. натискає кнопку “підписатися” 3. 2-му користувачеві приходить повідомлення від системи застосунку “на вас підписався (ім’я 1-го користувача), бажаєте підписатися у відповідь?” 4. 2-й користувач може бачити 1-го у своїх підписниках 5. 1-й користувач може бачити другого у своїх підписках 6. **користувач видаляє своє фото**   **дійові особи:** користувач  **предварительні умови:**   1. користувач повинен бути зареєстрований у системі 2. у користувача повинен бути встановлений додаток на мобільний пристрій 3. у користувача має бути принаймні одне опубліковане фото   **успішний сценарій:**   1. користувач натискає на кнопку налаштувань у правому нижньому кутку під фото 2. користувач натискає на кнопку “видалити фото” 3. система видає попередження “”ви точно хочете видалити це фото?” варіанти відповіді “Так”, “Ні”” 4. користувач натискає “Так” 5. система видаляє фото з профілю користувача   **альтернативний сценарій:**  **назва:** користувач передумав видаляти фото   1. користувач натискає на кнопку налаштувань у правому нижньому кутку під фото 2. користувач натискає на кнопку “видалити фото” 3. система видає попередження “”ви точно хочете видалити це фото?” варіанти відповіді “Так”, “Ні”” 4. користувач натискає “Ні” 5. фото не видаляється, користувач бачить його на екрані   б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів. |