**Перший рівень**

Електрочайник

Вимоги:

1.Робочий стан

2.Об'єм ( 1.5 л )

3.Потужність ( час закипання води об'ємом на 1.5 не більше 5 хв )

4.Електробезпека

5.Комфорт ( кришка чайника, довжина шнура 60 см , ручка чайника )

6.Світло синього кольору під час нагрівання води

План перевірки чайник.

1.Працює від електромережі

2.Об'єм 1.5 л

3.Потужність ( нагрівання води)

4.Електробезпека

5.Комфорт

6.Перевірка синього кольору

Тестування

1.Перевіряю справний стан чайника, заливаю воду, підключив шнур до електромережі, натискаю на кнопку пуск, чайник починає нагрівати воду ( успіх ).

2.Набираю повний чайник води , переливаю її в вимірювальну чашу - вода досягає

позначки 1.5 л (успіх)

3.Набираю повний чайник води (1.5 л) і включаю його. Засікаю час… 4.35 хв чайник виключається, вода закипіла ( успіх)

4.Включаємо чайник, перевіряємо спеціальним приладом напругу з різних точок, ручки, шнура, кришку , підставку для чайника , ніде не пропускается ток ( успіх)

5.Беремо в руку чайник, ручка пластикова, комфортно тримається в руці ( успіх), замірюємо шнур - 60 см (успіх) . Перевіряю кришку чайника , тримається добре, відкривається лише по натисканню спеціальної кнопки, під час виливання кип’яченої води , кришка не пропускає гарячий пар прямо в руку , він виходить через спеціальну щілину ( успіх )

6.Підключаю чайник до електромережі на натискаю кнопку пуск, чайник світиться синім кольором ( успіх)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Я вибрав таку перевірку бо це ключеві потреби цього приладу, найбільш цікаве та важливе для користувача.

2.Валідація та Верифікація

Валідація - це коли ми дотримуємося певних вимог замовника при створенні продукта, тобто є якісь певні умови які він хоче бачити в ньому, наприклад замовник заказав картину з певними видами краски , матеріалу.

Верифікація - це коли в кінці нашої роботи ми отримуємо саме картину яка “працює” з усіма вимогами, а не фотографію, чи цифрову картину.Тобто головне щоб вийшло те що очікував замовник з дотриманням всіх його вимог.

**Другий рівень**

1.

№ Вид компанії Плюси Мінуси

1.Product - Розуміння продукту - Повільне зростання

- Дисципліна - Один проект “назавжди”

- Без досвіду - Проект не з нуля

- Великі проекти

- Корпоративні бонуси

2.Startup - Швидке прийняття рішень -Низький бюджет

- Можливість зростання -Немає гарантій стабільності

- Постійні інновації -Нестабільний графік

- Контакт з ринком -Можливість конфлікті( інтересів)

- Атмосфера( робота в команді)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Невдала верифікація - колись я робив дизайн сайтів , і від замовника були чіткі вимоги, але не завжди його вимоги були реальними, тому траплялось таке що я не робив якусь річ в дизайні.

**Третій рівень**

1.Раннє тестування заощаджує час і гроші - самий “простий” та зрозумілий принцип, що прямо вказує на те що, чим раніше ми протестестуємо , тим більша можливість знайти баги , та зберегти гроші і час, ніж в останній момент перероблювати все спочатку.

2.Парадокс пестициду - одні й ті ж самі тести зрештою не знайдуть дефектів , тож треба постійно оновлювати наші дії, удосконалювати процес , “не стояти на одному місці” , розвиватися.

3.Вичерпне тестування неможливе - ми не можемо просто взяти і все протестувати, це неможливо, тож важливо розуміти , що потрібно правильно и чітко розставляти пріоритети и планувати тестування.

-Досвіду в мене самого немає ,тому, я думаю ,приведу такий собі приклад , як на мою думку , вичерпне тестування дуже добре проявляється в відеоіграх . Я граю в одну гру вже більше 10 років , гра від великої компанії, де працюють дуже багато розробників, але як і у всіх компаніях, жодна гра не буває без багів , але при цьому ті баги дуже незначні , тому що завжди ставиться пріоритет, адже все протестити неможливо, тож треба робити те, що має більшу цінність для проекту.