| 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 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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?  Я думаю, що потрібно 5 тест-кейсів, щоб перевірити кожне рішення.     1. замок наліво - відьма відгадав - вийшов 2. замок наліво - відьма не вгадав - дракон відгадав- вийшов 3. замок наліво - відьма не відгадав - дракон не відгадав - загадка2 відгадав - вийшов 4. замок наліво - відьма не відгадав - дракон не відгадав - загадка2 не відгадав - програш 5. замок направо - дракон відгадав - вийшов 6. замок направо - дракон не відгадав - загадка2 відгадав - вийшов 7. замок направо - дракон не відгадав - загадка2 не відгадав - програш   Я думаю, що потрібно 7 тест-кейсів, щоб перевірити кожне рішення. |
| 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.     1. а) Назва: Реєстрація в додатку нового користувача.   Актор: Незареєстрований користувач.  Метою є реєстрація нового користувача.  Сценарій: Відкриває додаток  На головному екрані натискає кнопку Реєстрація  Вводить емейл  Придумує і вводить пароль  Натискає кнопку Зареєструватися  Бачить вікно привітання з успішною реєстрацією  б)  Таблиця рішень.   |  | тест 1 | тест 2 | тест 3 | тест 4 | | --- | --- | --- | --- | --- | | Ввести пароль | true | true | false | false | | Ввести логін | true | false | true | false | | **Результат** | passed | failed | failed | failed |  1. а) Назва: Завантаження фото котика   Актор: Зареєстрований користувач  Метою є завантаження фото котика в стрічку додатка.  Сценарій: Відкриває додаток  На головному екрані натиснути +  Вибрати картинку з зображенням котика з власної галереї  Натиснути кнопку “Завантажити”  В основній ленті з'являється додане фото  б)   1. Назва: Ставити вподобайку на фото в загальній ленті   Актор: Зареєстрований користувач  Мета: Зареєстрований користувач може поставити вподобайку на фото  Сценарій: Відкриває додаток  В загальній ленті на фото котика натиснути прозоре сердечко  Сердечко забарвлюється в синій колір  На фото поруч з сердечком число змінилось на “скільки було +1”  б) |