**Практика техніки тест-дизайну Black-Box. Частина 2: таблиці ухвалення рішень, тестування переходу станів, тестування юз-кейсів**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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?  4 тест-кейси.   1. Вибрати шлях наліво і відповісти правильно 2. Вибрати шлях направо і відповісти неправильно 3. Вибрати шлях направо, відповісти правильно. 4. Вибрати шлях направо, відповісти неправильно. |
| Програма максимум:  Виконай завдання двох попередніх рівнів.   1. Продовжуємо розвивати стартап для застосунку, який дозволяє обмінюватися фотографіями котиків.   а. Напиши 5 use-кейсів для типової поведінки користувача твого застосунку.  1. Реєстрація. Користувач під час реєстрації вказує email, створює пароль та тисне кнопку «Зареєструватися». Після натискання кнопки з’являється повідомлення про надсилання листа з підтвердженням на пошту. Після того, як користувач підтвердив email, користувач може ввійти з вказаним email та за допомогою пароля.  2. Додавання фото. Користувач тисне на кнопку «Додати фото». З’являється повідомлення із завантаженими фото із галереї. Користувач вибирає 1 фото та тисне кнопку “Завантажити”. З’являється повідомлення «Фото успішно завантажено». Фото з’явилося на сторінці із завантаженими фотографіями користувачів.  3. Коментар. Користувач тисне на фотографію та клікає в поле, призначене для коментаря. Користувач пише коментар та натискає копку «Надіслати». З’являється повідомлення – «Коментар успішно надіслано». Коментар опублікований під фото.  4. Змінити пароль. Користувач не пам’ятає пароль при вході. Піcля того, як користувач ввів email, користувач тисне кнопку «Нагадати пароль». Після натискання на кнопку з’являється форма із полем для введення пошти. Користувач вказує свою пошту та тисне на кнопку “Надіслати”. На пошту користувача приходить повідомлення із новим паролем. Користувач знову відкриває застосунок із тисне кнопку “Вхід” та вказує свій email та пароль із повідомлення і тисне «Ввійти». Користувач входить та система відразу сповіщає користувача про створення нового пароля та підтвердити його (ввівши двічі).  5. Змінити фото профілю. Користувач входить в свій профіль та тисне кнопку «Змінити фото профілю». З’являється вікно, яке пропонує вибрати фото з галереї. Користувач вибирає одне фото з галереї та тисне кнопку “Завантажити”.З’являється повідомлення про успішне завантаження. Замість старого фото користувач бачить нове щойно завантажене фото.  б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів.  1.        Таблиця рішень:  Умовою входу є заповнені дані реєстрації та підтверджена електронна пошта. |