

Beet Seed

1. Вибери предмет з твого оточення (наприклад, чашку, ноутбук, машину, футболку тощо) і спробуй його протестувати. Поясни, чому ти обрав/ла саме таку перевірку.

iPhone Lock Screen

1. Pre-requisite: Lock Screen is Enabled in Settings of the Device
2. Scenario: User tries to access device functionality
3. Cases:
 - a. User validated through FaceID
 - i. System recognizes User - access provided -> User has access to all iPhone functionality
 - ii. System does not recognize User - Password input activated -> User does not have access to all iPhone functionality
 - b. User enters password
 - i. System recognizes Password - access provided -> User has access to all iPhone functionality
 - ii. System does not recognize Password - Validation Error appears -> User does not have access to all iPhone functionality
 - c. User need to contact Emergency Services:
 - i. User Taps "Emergency" -> redirected to Emergency Phone Input
 1. User enters Emergency Service Number & taps "Call" -> Call to Emergency Service is started
 2. User any number that is not related to Emergency Service -> Validation Error Appears + Call is not started

2. Своїми словами поясни визначення валідації та верифікації.

Валідація	Верифікація
Перевірка продукта на те - чи працює солюшн так як від нього очікується.	Перевірка продукта на те - чи відповідає він стандартам (сек'юрність, законодавча база, інженерні стандарти, ітд). І на зальному рівні - чи відповідає він потребам юзерів (тут все не стільки по загальним стандартам, а с точки зору продуктового менеджменту)

Beet Sprout

1. Склади порівняльну таблицю різних видів компаній. Вкажи плюси та мінуси кожної з них (з точки зору працівника).

Компанія	Плюси	Мінуси
Product	1. Можливість більш поглиблено пропрацювати над солюшеном 2. Можливість поглибитися більше в бізнес складаючу 3. Більш високі рейти (але не правило)	1. Різноманіття або мало, або немає зовсім 2. Є залежність від успіху продукту (не завжди мінус, але не малий ризик) 3. В кризові часи - велика вірогідність скорочення
Outsource /Outstuff	1. Різноманіття технологій - більше різного досвіду - багато спеціалістів з різним стеком 2. Різноманіття проектів та їх доменів - в компанії не доведеться весь час працювати тільки над одним солюшеном 2. Гнучкість - в принципі якщо людина вигорає від проекту, є варіант попросити щоб перевили на інший (так було раніше як я знаю)	1. Зарплати як правило менше - бо маржинальність основне джерело прибутку (за винятком high позицій) 2. Може бути більше стресу. Різні клієнти та різний обсяг комунікації 3. Такого поглиблення як при роботі в Product компанії не буде

2. Наведи приклади невдалої валідації або верифікації продукту, з якими довелося зіткнутися в житті.

1. Верифікація:

- Був випадок коли клієнт вирішив зекономити на дизайнах - і взяти UX на себе. Не дивлячись на всі спроби клієнта зробити зрозуміло для юзерів - цього не вийшло. Юзери просто не могли зрозуміти який товар для яких випадків їм потрібен
- Прямо при розробці з таким не стикався - але на пресейлах, діскавері може стати що те як клієнти хочуть хендити данні клієнтів - не підпадає під той же GDPR.

2. Валідація

- Був на проекті де був підхід Design First з Design тімою зі сторони, і багато неочікуваних змін - через це було багато discrepancy, в розумінні та візні у членів команди

Mighty Beet

1. Поясни важливість 2-3 принципів тестування на власний вибір.
Наведи приклади з власного досвіду.

1. **Вичерпне тестування неможливе** - ресурси та час обмежені, а перевірити взагалі все не можливо фізично. Треба визначитися з пріоритетами - та проводити тестування відповідно до них, бо інакше ці ресурси будуть використані неефективно. + не треба вестися на маніпуляції що треба було перевірити все що тільки може бути.
 - а. З досвіду - насправді тут як раз з роботи в такому дусі все і виходить. Юзери іноді використовують функціонал не так як було задумано - і нюанси пов'язані з їх поведінкою взагалі не розглядали і сами Product Owner-и
2. **Early testing saves time and money** - чим далі ми йдемо по розробці проекту - тим дорожча кожна зміна. Бо якщо на діскавері це питання правки специфікації та дизайну - то на етапі розробки до них додаються правки для девів, переробку тест кейсів - і новий раунд тестування.
 - а. З досвіду - все також як і в описі. Клієнти люблять зміни, і трапляється це на всіх етапах.