| 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?  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.  б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів. |

| **Use Case ID** | 1 |
| --- | --- |
| **Use Case ID Name** | Авторизація |
| **Use Case Description** | Користувач входить в систему через логін і пароль |
| **Actor** | System user |
| **Precondition** | Користувач ще не авторизований |
| **Postcondition** |  |
| **Basic Flow** | 1.Користувач відкриває вікно авторизації  2.Користувач вводить в поле логін/пароль  3. Система перевіряє правильність вводу даних , та користувач входить в систему. |
| **Extensions** | 3а. Якщо невірно введено логін, користувач отримує повідомлення, що такий логін не зареєстровано, і повторюються кроки 2-3,  3б. Якщо невірно введено пароль, користувач отримує повідомлення про невірний пароль і повторюються кроки 2-3  3в. Користувач повторно ввів пароль невірно. Система пропонує відновити пароль  3г. Користувач відновлює пароль за посиланням та повторюються кроки 1-3  3д. Користувач ігнорує відновлення паролю та продовжує кроки 2-3 |

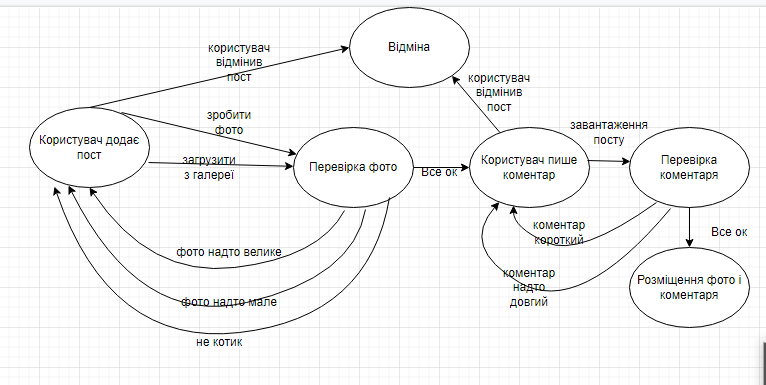
| **Use Case ID** | 2 |
| --- | --- |
| **Use Case ID Name** | Відновлення паролю |
| **Use Case Description** | Користувач відновлює пароль через електронну пошту або телефон |
| **Actor** | System user |
| **Precondition** | Користувач ще не авторизований. Користувач забув пароль |
| **Postcondition** | Користувач має новий пароль для входу в систему, старий пароль не діє (якщо процедура була доведена до кінця) |
| **Basic Flow** | 1.Користувач відкриває вікно авторизації  2.Користувач натискає кнопку “забув пароль”  3. відкривається вікно відновлення паролю, в якому користувач вводить свій номер телефону / електронну адресу та натискає “Змінити пароль”  4. Система перевіряє правильність вводу даних та відправляє посилання на зміну паролю на електронну адресу / телефон користувача з повідомленням, що посилання діє 15 хв  5.Користувач переходить за посиланням протягом 15 хв та вводить новий пароль |
| **Extensions** | 3а.Користувач натискає кнопку “Відміна”. Процедура відновлення паролю зупиняється  4а. Якщо невірно введено номер телефону / електронну адресу, користувач отримує повідомлення, що такий номер телефону / електронна адреса не зареєстровано, і повторюється крок 3,  5а. Користувач не переходить за посиланням. Процедура відновлення паролю зупиняється  5а. Користувач переходить за посиланням, коли проходить більше 15 хв. Система дає повідомлення, що посилання не дійсне. Процедура відновлення паролю зупиняється |

| **Use Case ID** | 3 |
| --- | --- |
| **Use Case ID Name** | Розміщення світлини |
| **Use Case Description** | Користувач робить пост на своїй сторінці, в якому розміщує світлину котика з коментарем |
| **Actor** | System user |
| **Precondition** | Користувач авторизований |
| **Postcondition** | Користувач має нову світлину з підписом на сторінці(якщо процедура була доведена до кінця) |
| **Basic Flow** | 1.Користувач натискає кнопку +  2.Система пропонує користувачу обрати фото з галереї або зробити фото  3. Користувач вибирає фото з галереї та натискає “Завантажити”  4. Система перевіряє контекст та розміри фото  5. Користувач пише коментар під фото та натискає “Зберегти”  6. Система перевіряє довжину коментаря  7. Світлина та підпис з’являються на сторінці користувача |
| **Extensions** | 3а.Користувач вибирає “Зробити фото”, фотографує, натискає “Завантажити” . Кроки 4-7 повторюються  3б. Користувач натискає “Відміна”. Процедура розміщення фото зупиняється  4а. Світлина не відповідає вимогам (не котик). Система дає повідомлення, що світлина не підходить та пропонує обрати інше фото. Кроки 2-7 повторюються  4б. Світлина не відповідає вимогам (малий розмір). Система дає повідомлення, що світлина надто мала та пропонує обрати інше фото. Кроки 2-7 повторюються  4в. Світлина не відповідає вимогам (великий розмір). Система дає повідомлення, що світлина надто велика та пропонує обрати інше фото. Кроки 2-7 повторюються  5а.Користувач натискає “Відміна”. Процедура розміщення фото зупиняється  6а.Коментар не відповідає вимогам (короткий). Система видає повідомлення про короткий коментар та кроки 5-7 повторюються  6б.Коментар не відповідає вимогам (короткий). Система видає повідомлення про короткий коментар та кроки 5-7 повторюються |

| **Use Case ID** | 4 |
| --- | --- |
| **Use Case ID Name** | Вподобайка |
| **Use Case Description** | Користувач ставить вподобайку під фото |
| **Actor** | System user |
| **Precondition** | Користувач авторизований |
| **Postcondition** |  |
| **Basic Flow** | 1.Користувач натискає на сердечко під світлиною, яка йому подобається  2.Сердечко змінює колір  3. Кількість людей, що вподобали фото, збільшується на 1 |
| **Extensions** |  |

| **Use Case ID** | 5 |
| --- | --- |
| **Use Case ID Name** | Коментар під фото |
| **Use Case Description** | Користувач пише коментар до фото |
| **Actor** | System user |
| **Precondition** | Користувач авторизований |
| **Postcondition** |  |
| **Basic Flow** | 1.Користувач натискає пише коментар в полі під світлиною та натискає кнопку “Відправити”  2. Коментар додається  3. Кількість коментарів, збільшується на 1 |
| **Extensions** |  |

Діаграма до use case 3 “Розміщення світлини”



таблиця тут  
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1j06Tv4X3uMFKuC1LP2x4SGD1VuSm4msQCNpEYcmEyLI/edit?usp=sharing