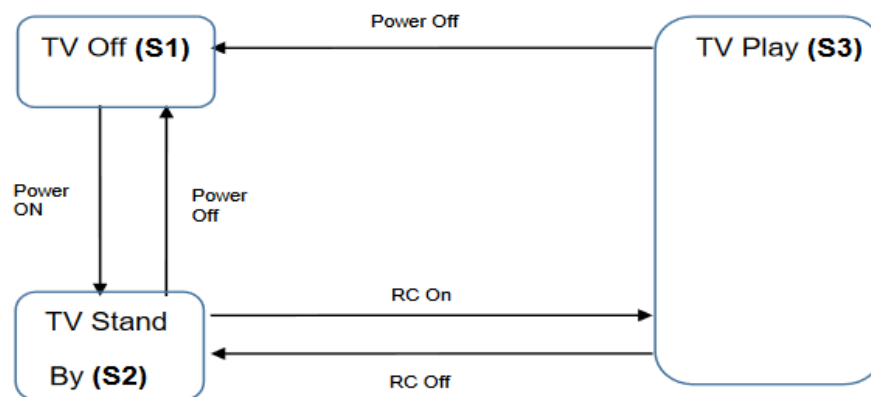


Урок 11. Практика техніки тест-дизайну Black-Box. Частина 2:  
таблиці ухвалення рішень, тестування переходу станів, тестування  
юз-кейсів

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

- A. Дані тест-кейси покривають валідні і невалідні переходи на діаграмі.
- B. Дані тест-кейси показують всі можливі валідні переходи на діаграмі.**
- C. Дані тест-кейси покривають деякі валідні переходи на діаграмі.
- D. 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		T1	T2	T3	T4
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?

- A. Умова 1 = ТАК, Умова 2 = НІ, Умова 3 = ТАК, Дія = НІ
- B. Умова 1 = ТАК, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = НІ, Дія = ТАК
- C. Умова 1 = НІ, Умова 2 = НІ, Умова 3 = ТАК, Дія = НІ
- D. Умова 1 = НІ, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = НІ, Дія = НІ

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?

Потрібно буде сім тест-кейсів, які зможуть перевірити усі переходи між станами (позначки S - на діаграмі):

- 1) S1 - S2 - S3 - S7
- 2) S1 - S2 - S3 - S4 - S7
- 3) S1 - S2 - S3 - S4 - S5 - S7
- 4) S1 - S2 - S3 - S4 - S5 - S6
- 5) S1 - S2 - S4 - S7
- 6) S1 - S2 - S4 - S5 - S7
- 7) S1 - S2 - S4 - S5 - S6



	Запуск	Направо	Наліво	Правильно	Неправильно
S1	S2	-	-	-	-
S2	-	S4	S3	-	-
S3	-	-	-	S7	S4
S4	-	-	-	S7	S5
S5	-	-	-	S7	S6
S6	S1 (нова гра)	-	-	-	-
S7	S1(нова гра)	-	-	-	-

Для застосунку, який дозволяє обмінюватися фотографіями котиків написи 2 use-кейси для типової поведінки користувача твого застосунку.

Main success scenario	Step	Description
A - актор C - система	1	A: Завантажує додаток
	2	C: Пропонує пройти ідентифікацію користувача
	3	A: Вводить електронну пошту або телефон
	4	C: Валідує дані та пропонує ввести пароль
	5	A: Вводить пароль
	6	C: Валідує пароль
	7	C: Відкриває особисту сторінку користувача
Extensions	2a	Користувач новий і не може бути ідентифікований C: пропонує пройти реєстрацію
	4a	Електронна пошта або телефон невалідні C: повідомлення з пропозицією ввести правильно електронну пошту або телефон
	6a	Пароль невалідний C: повідомлення з пропозицією ввести правильно пароль або змінити його

Main success scenario	Step	Description
A - актор C - система	1	A: Обирає опцію завантаження фото
	2	C: Пропонує завантажити фото у форматі JPG, PNG, TIFF, BMP, мінімальний розмір - 480x600 пікселів, максимальний - 1080x1350 пікселів
	3	A: Завантажує фото
	4	C: Валідує фото
	5	C: Завантажує фото на особисту сторінку

		користувача
Extensions	4а	Неприпустимий формат фото С: пропонує завантажити фото в допустимому форматі
	4в	Неприпустимий розмір фото С: пропонує завантажити фото припустимого розміру