| 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.   **Відповідь: варіант D.**  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   **Відповідь: варіант D.** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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?  **Відповідь: 4 тест-кейси.** |
| 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.  **Відповідь.**  **Use-кейс №1: авторизація, коли користувач вводить валідні дані та початок роботи з додатком.**  **Діючі особи: користувач та застосунок.**  **Цілі: користувач - авторизація та початок роботи;**  **застосунок - ідентифікація користувача та його прав.**   1. **Користувач запускає додаток. Додаток запущений і система пропонує ввести логін та пароль.** 2. **Користувач вводить вірний логін та пароль.** 3. **Система перевіряє дані користувача та видає інформацію про успішну авторизацію та початок роботи.**   **Результат: Користувач авторизований у додатку і може працювати.**  **Use-кейс №2: авторизація, коли користувач вводить не валідні дані та початок роботи з додатком.**  **Діючі особи: користувач та застосунок.**  **Цілі: користувач - авторизація та початок роботи;**  **застосунок - ідентифікація користувача та його прав.**   1. **Користувач запускає додаток. Додаток запущений і система пропонує ввести логін та пароль.** 2. **Користувач вводить невірний логін або невірний пароль.** 3. **Система перевіряє дані користувача та видає повідомлення про невірний логін або пароль.**   **Результат: Користувач не авторизований у додатку.**  **Use-кейс №3: реєстрація користувача та початок роботи з додатком.**  **Діючі особи: користувач та застосунок.**  **Цілі: користувач - реєстрація та початок роботи;**  **застосунок - реєстрація користувача.**   1. **Користувач запускає додаток. Додаток запущений і система пропонує користувачу заповнити поля для реєстрації.** 2. **Система перевіряє дані користувача та видає повідомлення про реєстрацію у додатку сповіщенням “Ви успішно зареєстровані”.**   **Результат: користувач зареєстрований у додатку.**  **Use-кейс №4: завантаження користувачем фото, що відповідають вимогам роботи з додатком.**  **Діючі особи: користувач та застосунок.**  **Цілі: користувач - завантаження фото у додаток;**  **застосунок - перевірка відповідності вимогам розміру фото, що завантажує користувач.**   1. **Користувач запускає додаток.** 2. **Користувач завантажує у додаток фото.** 3. **Система перевіряє чи відповідають розміри фото вимогам та публікує їх.**   **Результат: фото користувача опубліковані у додатку.**  **Use-кейс №5: завантаження користувачем фото, що не відповідають вимогам роботи з додатком.**  **Діючі особи: користувач та застосунок.**  **Цілі: користувач - завантаження фото у додаток;**  **застосунок - перевірка відповідності вимогам розміру фото, що завантажує користувач.**   1. **Користувач запускає додаток.** 2. **Користувач завантажує у додаток фото, що не відповідають заявленим вимогам.** 3. **Система перевіряє чи відповідають розміри фото вимогам та видає повідомлення “Фото не відповідає потрібним розмірам. Спробуй ще раз”.**   **Результат: фото не опубліковані у додатку.**    **Схема переходу станів на основі**  **Use-кейс №1:**    **Таблиця рішень для Use-кейс №1.**   | **Умова/Тест** | **Тест 1** | **Тест 2** | **Тест 3** | **Тест 4** | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Логін** | **Т** | **F** | **T** | **F** | | **Пароль** | **T** | **T** | **F** | **F** | | **Результат** | **T** | **F** | **F** | **F** | |