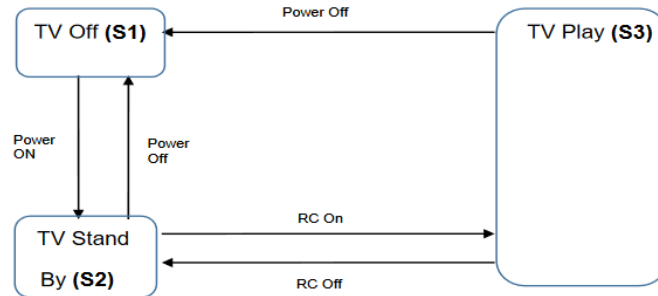


Must have рівень:

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

- 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.

Відповідь - варіант B. Дані тест-кейси показують всі можливі валідні переходи

Додано примітку [1]: вірно

2. Співробітникам компанії виплачують бонуси за умови, що вони пропрацювати більше ніж рік та виконали заздалегідь постав

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

Відповідь - варіант D. Умова 1 = НІ, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = НІ, Дія = НІ

Додано примітку [2]: вірно

Середній рівень:

1. Виконай завдання попереднього рівня.

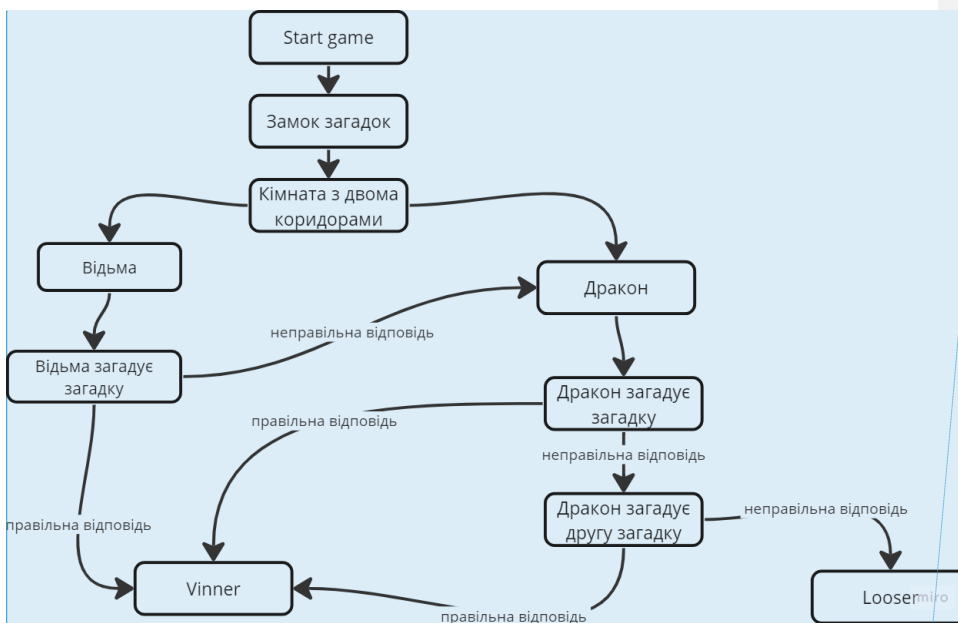
2. Склади діаграму станів і переходів для тестування відеогри:

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 відповідь 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?



Додано примітку [3]: нема підпису тільки де правий а де лівий коридор

Для тестування цієї гри потрібно 7 тест- кейсів

Програма максимум:

- Виконай завдання двох попередніх рівнів.
- 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 с

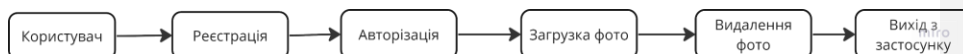
Додано примітку [4]: чудово виконане завдання!

1. Реєстрація в застосунку:

- Користувач натискає на кнопку реєстрації.
- Відкривається форма реєстрації.
- Користувач заповнює форму, вказує дані, підтверджує реєстрацію.
- Йде перевірка коректності заповнення, користувач вноситься до бази даних, на пошту надсилається лист із посиланням на обліковий запис.
- Користувач відкриває листа, переходить за посиланням.
- Система активує обліковий запис, надсилає інструкцію по роботі з сервісом

2. Авторизація в застосунку:

- Користувач запускає застосунок, відкривається сесія користувача, пропонується ввести логін та пароль.
 - Користувач вводить логін та пароль.
 - Система видає користувачеві повідомлення щодо успішної авторизації.
3. Загрузка в застосунок фото розміром від 2 Мб до 7 Мб:
- Користувач відкриває сторінку особистого кабінету.
 - Натискає кнопку "загрузить фото котиків".
 - В особистій галереї користувача з'являється фото.
4. Видалення фото із галереї користувача:
- Користувач натискає на фото.
 - Фото виділяється.
 - Виділення можна зняти за допомогою кліка на область поза виділеним зображенням.
 - Користувач натискає на іконку "налаштування".
 - З'являється контекстне меню
 - Користувач вибирає посилання «Видалити файл».
 - Фото видаляється.
5. Вихід із застосунку:
- Користувач переходить в свій обліковий запис.
 - Натискає кнопку "вийти".
 - Користувач не авторизован в застосунку, з'являється форма "увійти" або "реєстрація".



Авторизація в застосунку

Умова	1	2	3	4
Ім'я користувача (A/B)	B	A	A	B
Пароль (A/B)	B	A	B	A
Результат (C/D)	C	D	C	C

Умовні позначення:

A – Правильне ім'я користувача/пароль.

B – Неправильне ім'я користувача/пароль.

C – Відображається повідомлення про помилку.

D – Користувач авторизований.

--