| 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 В. Дані тест-кейси показують всі можливі валідні переходи 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   **Відповідь - варіант D. 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?    Для тестування цієї гри потрібно 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.   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 для активації облікового запису. * Користувач відкриває листа, переходить за посиланням. * Система активує обліковий запис, надсилає інструкцію по роботі з сервісом  1. 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.  1. 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.  1. 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.  1. 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. |