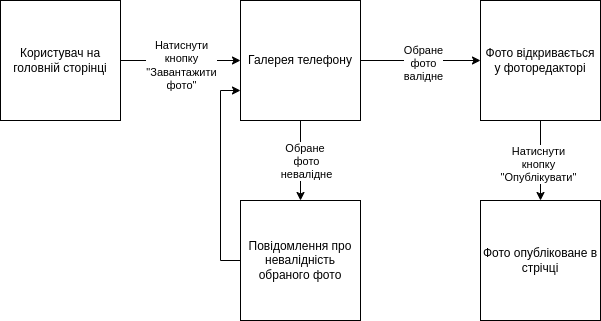
| Must have рівень:  1. Яке твердження щодо діаграми переходу станів і таблиці з тест-кейсами є вірним?     | Тест-кейс | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Стан початку | S1 | S2 | S2 | S3 | S3 | | Живлення | Power On | Power Off | RC On | RC off | Power Off | | Стан завершення | 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?  Відповідь: потрібно 7 тест кейсів, щоб протестувати ігру, тобто щоб всі розвитки подій були виконані хоча б один раз.  А саме наступні переходи:   1. Ігрок в кімнаті => Піти наліво => Ігрок в кімнаті відьми, 1 питання => Відповідь правильна => Виграш 2. Ігрок в кімнаті => Піти наліво => Ігрок в кімнаті відьми 1 питання => Відповідь неправильна => Ігрок в кімнаті дракона, 1 питання => Відповідь правильна => Виграш 3. Ігрок в кімнаті => Піти наліво => Ігрок в кімнаті відьми 1 питання => Відповідь неправильна => Ігрок в кімнаті дракона, 1 питання => Відповідь неправильна => Ігрок в кімнаті Дракона, 2 питання => Відповідь правильна => Виграш 4. Ігрок в кімнаті => Піти наліво => Ігрок в кімнаті відьми 1 питання => Відповідь неправильна => Ігрок в кімнаті дракона, 1 питання => Відповідь неправильна => Ігрок в кімнаті Дракона, 2 питання =>Відповідь неправильна => Програш 5. Ігрок в кімнаті => Піти направо => Ігрок в кімнаті дракона, 1 питання => Відповідь правильна =>Виграш 6. Ігрок в кімнаті => Піти направо => Ігрок в кімнаті дракона, 1 питання => Відповідь неправильна => Ігрок в кімнаті Дракона, 2 питання => Відповідь правильна => Виграш 7. Ігрок в кімнаті => Піти направо => Ігрок в кімнаті дракона, 1 питання => Відповідь неправильна => Ігрок в кімнаті Дракона, 2 питання => Відповідь неправильна => Програш |
| 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:  а) use-кейси мобільного додатку MeowMoments   1. **Назва Use Case:**   Реєстрація користувача у додатку за допомогою соціальної мережі Instagram  **Актори:**  Незареєстрований користувач  Система додатку  **Опис сценарію:**   1. Користувач відкриває додаток MeowMoments 2. Користувач переглядає перелік соціальних мереж за допомогою яких він може зареєструватись 3. Система відображає кнопки для реєстрації за допомогою різних соціальних мереж: Instagram, Facebook, X, TikTok, Google 4. Користувач натискає кнопку “Зареєструватися за допомогою Instagram” 5. Система заносить відповідну інформацію про нового зареєстрованого користувача до бази даних і підтверджує реєстрацію 6. Користувач отримує підтверджуюче реєстрацію повідомлення і опиняється на головній сторінці зареєстрованого користувача   **Умови завершення:**   1. Користувач успішно зареєстрований у системі 2. Відображається повідомлення про успішну реєстрацію   **2) Назва Use Case:**  Створення фото за допомогою застосунку  **Актори:**  Зареєстрований користувач  Система додатку  **Опис сценарію:**   1. Користувач знаходиться на головній сторінці зареєстрованого користувача 2. Система відображає кнопки для створення або завантаження фото 3. Користувач натискає кнопку “Зробити фото” 4. Система відображає на екрані інтерфейс фотокамери 5. Користувач фокусує камеру на предметі, фото якого хоче зробити і натискає кнопку сфотографувати 6. Система перевіряє, що користувач зробив фото кота і завантажує фото кота у фоторедактор додатку 7. При необхідності користувач редагує фото у фоторедакторі та натискає кнопку “Опублікувати” 8. Система обробляє інформацію і відображає фото у верхній частині стрічки на головній сторінці.   **Альтернативний сценарій 1:**   1. Користувач знаходиться на головній сторінці зареєстрованого користувача 2. Система відображає кнопки для створення або завантаження фото 3. Користувач натискає кнопку “Зробити фото” 4. Система відображає на екрані інтерфейс фотокамери 5. Користувач фокусує камеру на предметі, фото якого хоче зробити і натискає кнопку сфотографувати 6. Система перевіряє, і виявляє, що користувач зробив фото не кота, видає повідомлення, що в додаток можливо завантажити виключно світлини котів і знову відображає на екрані інтерфейс фотокамери 7. Користувач фокусує камеру на предметі, фото якого хоче зробити і натискає кнопку сфотографувати 8. Система перевіряє, що користувач зробив фото кота і завантажує фото кота у фоторедактор додатку 9. При необхідності користувач редагує фото у фоторедакторі та натискає кнопку “Опублікувати” 10. Система обробляє інформацію і відображає фото у верхній частині стрічки на головній сторінці.   **Альтернативний сценарій 2:**   1. Користувач знаходиться на головній сторінці зареєстрованого користувача 2. Система відображає кнопки для створення або завантаження фото 3. Користувач натискає кнопку “Зробити фото” 4. Система відображає на екрані інтерфейс фотокамери 5. Користувач фокусує камеру на предметі, фото якого хоче зробити і натискає кнопку сфотографувати 6. Система перевіряє, і виявляє, що користувач зробив фото не кота, видає повідомлення, що в додаток можливо завантажити виключно світлини котів і знову відображає на екрані інтерфейс фотокамери 7. Користувач фокусує камеру на предметі, фото якого хоче зробити і натискає кнопку сфотографувати 8. Система перевіряє, і виявляє, що користувач знову зробив фото не кота, видає повідомлення, що в додаток можливо завантажити виключно світлини котів і пропонує користувачу повернутись до фотографування, коли він знайде кота. 9. Користувач опиняється на головній сторінці зареєстрованого користувача.   **Умови завершення:**   1. Фото успішно створено і відображається у верхній частині стрічки на головній сторінці.   **3) Назва Use Case:**  Завантаження фото з пам’яті телефона  **Актори:**  Зареєстрований користувач  Система додатку  **Опис сценарію:**   1. Користувач знаходиться на головній сторінці зареєстрованого користувача 2. Система відображає кнопки для створення або завантаження фото 3. Користувач натискає кнопку “Завантажити фото” 4. Система відображає на екрані інтерфейс галереї телефона 5. Користувач натискає одне фото, та натискає кнопку “Завантажити” щоб завантажити його в додаток 6. Система перевіряє, що файл з фото має одне з розширень .jpeg, .jpg або .png та розмір менше 10Мb і відкриває фото у фоторедакторі додатку. 7. При необхідності користувач редагує фото у фоторедакторі та натискає кнопку “Опублікувати” 8. Система обробляє інформацію і відображає фото у верхній частині стрічки на головній сторінці.   **Альтернативний сценарій 1:**   1. Користувач знаходиться на головній сторінці зареєстрованого користувача 2. Система відображає кнопки для створення або завантаження фото 3. Користувач натискає кнопку “Завантажити фото” 4. Система відображає на екрані інтерфейс галереї телефона 5. Користувач натискає одне фото, та натискає кнопку “Завантажити” щоб завантажити його в додаток 6. Система перевіряє, і виявляє, що файл з фото має відмінне розширення від .jpeg, .jpg, .png та/або розмір менше 10Мb і відображає повідомлення для користувача, що фото має невалідне розширення та/або розмір більше 10Мb 7. Система відображає на екрані інтерфейс галереї телефона   **Умови завершення:**   1. Фото успішно завантажено з пам’яті телефона і відображається у верхній частині стрічки на головній сторінці.   **4) Назва Use Case:**  Редагування світлини у додатку  **Актори:**  Зареєстрований користувач  Система додатку  **Опис сценарію:**   1. Користувач знаходиться на головній сторінці зареєстрованого користувача 2. Користувач натискає на фото у стрічці 3. Система відображає обрану світлину та кнопки для можливих дій на екрані (Видалити, Редагувати, Додати коментар) 4. Користувач натискає кнопку “Редагувати” 5. Система завантажує фотографію у фоторедактор додатку 6. Користувач редагує світлину за допомогою інструментів Фільтри, Текст, Анімація 7. Система відображає відкореговане фото на екрані 8. Користувач натискає кнопку “Опублікувати” 9. Редагована світлина відображається у верхній частині стрічки на головній сторінці.   **Умови завершення:**   1. Редагування фото пройшло успішно, фото відображається у верхній частині стрічки на головній сторінці.   **5) Назва Use Case:**  Додавання коментаря під фото на сторінці користувача  **Актори:**  Зареєстрований користувач  Система додатку  **Опис сценарію:**   1. Користувач знаходиться на головній сторінці зареєстрованого користувача 2. Користувач натискає на фото у стрічці 3. Система відображає обрану світлину та кнопки для можливих дій на екрані (Видалити, Редагувати, Додати коментар) 4. Користувач натискає кнопку “Додати коментар” 5. Система відображає поле для введення коментаря 6. Користувач вводить коментар довжиною від 1 до 240 символів включно і натискає кнопку “Опублікувати коментар” 7. Система відображає повідомлення про успішно доданий коментар та сам коментар з”являється в стрічці під фото на головній сторінці користувача.   **Альтернативний сценарій 1:**   1. Користувач знаходиться на головній сторінці зареєстрованого користувача 2. Користувач натискає на фото у стрічці 3. Система відображає обрану світлину та кнопки для можливих дій на екрані (Видалити, Редагувати, Додати коментар) 4. Користувач натискає кнопку “Додати коментар” 5. Система відображає поле для введення коментаря 6. Користувач вводить коментар довжиною більше 240 символів іі натискає кнопку “Опублікувати коментар” 7. Система відображає повідомлення що довжина коментаря більше 240 допустимих символів і вимагає від користувача ввести коментар допустимої довжини.   **Умови завершення:**   1. Додавання коментаря під фото на головній сторінці користувача пройшло успішно, коментар відображається під фото у верхній частині стрічки на головній сторінці. |

б) Схема переходу станів на основі use-кейса 3)Завантаження фото з пам’яті телефона



Таблиця рішень для use-кейса 3) Завантаження фото з пам’яті телефона, (умова - фото має одне з розширень .jpeg, .jpg або .png та розмір менше 10Мb)

| Умови: | Тест 1 | Тест 2 | Тест 3 | Тест 4 | Тест 5 | Тест 6 | Тест 7 | Тест 8 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| розмір файлу  <10 MB | + | + | + | + | - | - | - | - |
| Формат фалу .jpeg | + | - | - | - | + | - | - | - |
| Формат фалу .jpg | - | + | - | - | - | + | - | - |
| Формат фалу .png | - | - | + | - | - | - | + | - |
| Результат: |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Фото завантажується | + | + | + | - | - | - | - | - |