| **Homework\_3 Olga Laikova QA\_117\_Lykashеvych** | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Beet Seed — відпрацюй навички на базовому рівні.**  **Наведи короткі приклади вимог (3-5) до будь-якого предмета з твого оточення, які б відповідали кожному з таких критеріїв оцінки якості:**  **Атомарність**  **Несуперечність**  **Тестованість**  **Відстежуваність.** | | | | | | | | | | |
| Відповідь: (предмет комод) | | | | | | | | | | |
| 1. Корпус комода має бути виконаний із ламінованого ДСП SwisSpan кольору "Біла гладка".  2. Зовнішній розмір корпуса має складати: висота - 700 мм., ширина - 950 мм., глибина - 550мм.  3. Комод має містити три висувних ящика однакового розміру: висота - 230 мм., ширина - 910 мм., глибина - 547 мм.  4. Корпус висувних ящиків має бути виконаний із ламінованого ДСП SwisSpan кольору "Біла гладка".  5. Фасади ящиків мають бути виконані із фарбованого МДФ кольору RAL 9010. | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Beet Sprout — детальніше заглибся в практику.  1. Виконай завдання попереднього рівня.  2. На твою думку, яка з технік тестування вимог гарантує максимально можливу якість фінального результату. Відповідь обґрунтуй (3-5 речень). | | | | | | | | | | |
| Відповідь: | | | | | | | | | | |
| 2. На мою думку, техніка графічної візуалізації та прототипування може допомогти краще проаналізувати вимоги та виявити невідповідності та неточності. Якщо зобразити інформацію у вигляді схем та малюнків, вона стає більш структурованою і логічно зрозумілою. Оскільки повне розуміння логіки роботи створюваної системи та її складових має бути в пріоритеті на початковому етапі. Шляхом прототипування можна виявити і описати вимоги замовника до інтерфейсу та функціоналу. Створення прототипів та макетів дає розуміння взаємного розташування блоків, варіантів їх можливого використання користувачем і як наслідок створення з самого початку саме того продукту, яким його хоче бачити клієнт. Крім того, якщо на самому початку затверджено прототип, це дає змогу уникнути зайвих суперечливих змін на пізніших етапах. | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Mighty Beet — різнобічно опануй тематику уроку.  1. Виконай завдання двох попередніх рівнів.  2. Ти – засновник/ця стартапу, який планує випустити на ринок мобільний застосунок для обміну світлинами котиків.  Склади функціональні (5-7 од.) та нефункціональні (5-7 од.) вимоги до застосунку. | | | | | | | | | | |
| Відповідь: | | | | | | | | | | |
| Функціональні вимоги: 1. Користувач має можливість зареєструватись у застосунку за допомогою соцмереж (Instagram, Facebook, X, Tik Tok, Google).  2. Користувач має можливість зробити фото безпосередньо із застосунку. 3. Користувач має можливість завантаження світлини з пам'яті телефона. 4. Користувач має можливість редагування світлин у застосунку (фільтри, текст, анімації).  5. Користувач має можливість надсилати друзям посилання на застосунок із запрошенням.  6. Вбудований сервіс обміну текстовими повідомленнями між зареєстрованими користувачами. 7. Монетизація активності користувача. | | | | | | | | | | |
| Нефункціональні вимоги: 1. Дизайн додатку повинен бути ~~адаптивним – підлаштовуватися під розміри екрану користувача.~~  виконаний в одній кольоровій гамі і темі.  2. На всіх сторінках додатку повинні міститися підказки, які пояснювали би призначення і функціональні можливості сторінки.  3. Мова інтерфейсу додатку - англійська (за замовчуванням), українська. 4. Додаток ~~має бути повністю функціональним та сумісним з актуальними (на момент завершення робіт) версіями таких інтернет-переглядачів, як Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari.~~ може оновлюватися тільки через офіційний магазин. 5. Розробник повинен передбачити унеможливлення несанкціонованого доступу до даних, що зберігаються на сервері та у базі даних за допомогою найбільш поширених способів злому. 6. Продуктивність системи не повинна знижуватись при пікових навантаженнях і при наповненні бази даних системи.  7. Додаток ~~має бути швидкодієвим.~~ не повинен мати доступу до файлів, що знаходяться поза додатком, без дозволу користувача. | | | | | | | | | | |

| **Практика написання сценаріїв використання за допомогою мови Gherkin** | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1\_1\_F | | | | | | | | | | |
| Scenario: Реєстрація користувача у додатку за допомогою соціальної мережі Instagram | | | | | | | | | | |
| Given Користувач знаходиться на сторінці реєстрації | | | | | | | | | | |
| When Користувач натискає кнопку "Зареєструватися за допомогою Instagram" | | | | | | | | | | |
| Then На екрані має з'явитись повідомлення "Ви успішно зареєстровані в додатку" | | | | | | | | | | |
| And Користувач зареєстрований в додатку | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1\_2\_F | | | | | | | | | | |
| Scenario: Реєстрація користувача у додатку за допомогою соціальної мережі Facebook | | | | | | | | | | |
| Given Користувач знаходиться на сторінці реєстрації | | | | | | | | | | |
| When Користувач натискає кнопку "Зареєструватися за допомогою Facebook" | | | | | | | | | | |
| Then На екрані має з'явитись повідомлення "Ви успішно зареєстровані в додатку" | | | | | | | | | | |
| And Користувач зареєстрований в додатку | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1\_3\_F | | | | | | | | | | |
| Scenario: Реєстрація користувача у додатку за допомогою соціальної мережі X | | | | | | | | | | |
| Given Користувач знаходиться на сторінці реєстрації | | | | | | | | | | |
| When Користувач натискає кнопку "Зареєструватися за допомогою X" | | | | | | | | | | |
| Then На екрані має з'явитись повідомлення "Ви успішно зареєстровані в додатку" | | | | | | | | | | |
| And Користувач зареєстрований в додатку | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1\_4\_F | | | | | | | | | | |
| Scenario: Реєстрація користувача у додатку за допомогою соціальної мережі TikTok | | | | | | | | | | |
| Given Користувач знаходиться на сторінці реєстрації | | | | | | | | | | |
| When Користувач натискає кнопку "Зареєструватися за допомогою TikTok" | | | | | | | | | | |
| Then На екрані має з'явитись повідомлення "Ви успішно зареєстровані в додатку" | | | | | | | | | | |
| And Користувач зареєстрований в додатку | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1\_5\_F | | | | | | | | | | |
| Scenario: Реєстрація користувача у додатку за допомогою соціальної мережі Google | | | | | | | | | | |
| Given Користувач знаходиться на сторінці реєстрації | | | | | | | | | | |
| When Користувач натискає кнопку "Зареєструватися за допомогою Google" | | | | | | | | | | |
| Then На екрані має з'явитись повідомлення "Ви успішно зареєстровані в додатку" | | | | | | | | | | |
| And Користувач зареєстрований в додатку | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2\_F | | | | | | | | | | |
| Scenario: Користувач робить фото за допомогою застосунку | | | | | | | | | | |
| Given Користувач знаходиться на головній сторінці | | | | | | | | | | |
| And Користувач авторизований | | | | | | | | | | |
| When Користувач натискає кнопку "Зробити фото" | | | | | | | | | | |
| And На екрані з'являється інтерфейс фотокамери | | | | | | | | | | |
| And Користувач натискає на круглу білу кнопку, щоб зробити фото | | | | | | | | | | |
| Then Фотографія завантажується у фоторедактор додатку | | | | | | | | | | |
| And Користувач публікує світлину натискаючи кнопку "Опублікувати" | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3\_F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Scenario: Користувач завантажує світлини з пам'яті телефона. | | | | | | | | | | |
| Given Користувач знаходиться на головній сторінці | | | | | | | | | | |
| And Користувач авторизований | | | | | | | | | | |
| When Користувач натискає кнопку "Завантажити світлину" | | | | | | | | | | |
| And На екрані з'являється інтерфейс галереї телефону | | | | | | | | | | |
| And Користувач натискає одне фото, щоб завантажити в додаток | | | | | | | | | | |
| And Користувач натискає кнопку "Завантажити" | | | | | | | | | | |
| Then Фотографія завантажується у фоторедактор додатку | | | | | | | | | | |
| And Користувач публікує світлину натискаючи кнопку "Опублікувати" | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4\_F |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Scenario: Користувач редагує світлини у додатку. | | | | | | | | | | |
| Given Користувач знаходиться на головній сторінці | | | | | | | | | | |
| And Користувач авторизований | | | | | | | | | | |
| When Користувач натискає на світлину у стрічці | | | | | | | | | | |
| And На екрані з'являється обрана світлина | | | | | | | | | | |
| And Користувач натискає кнопку "Редагувати" | | | | | | | | | | |
| Then Фотографія завантажується у фоторедактор додатку | | | | | | | | | | |
| And Користувач редагує світлину натискаючи кнопку "Фільтри" | | | | | | | | | | |
| And Користувач редагує світлину натискаючи кнопку "Текст" | | | | | | | | | | |
| And Користувач редагує світлину натискаючи кнопку "Анімація" | | | | | | | | | | |
| And Користувач публікує відредаговану світлину натискаючи кнопку "Опублікувати" | | | | | | | | | | |