Урок 11

5\_04\_23

| 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?  Достатньо 7 тест-кейсів   | Тест |  | Т1 | Т2 | Т3 | Т4 | Т5 | Т6 | Т7 | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Ум\_1 | Підеш на право? | + | + | + | - | - | - | - | | Ум\_2 | Відповів на 1 загадку Дракона? | + | \_ | - |  | + | - | - | | Ум\_3 | Відповів на 2 загадку Дракона? |  | + | - |  |  | + | - | | Ум\_4 | Відповів на загадку Відьми? |  |  |  | + | - | - | - | |  | Дія | Вихід | Вихід | З’їли | Вихід | Вихід | Вихід | З’їли | |
| 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.  1   | U: User  S: System | Step |  | | --- | --- | --- | | 1 | U: open website | | 2 | U: pass Login and Password | | 3 | S: Check Login and Password | | 4 | S: Give access | | 4а | S: Password is not valid. Show warning and ask to enter password again | | 4b | S: Login is not valid. Show warning and ask to enter Login again |   2   | U: User  S: System | Step |  | | --- | --- | --- | | 1 | U: open website | | 2 | U: open registration, enter Full Name, E-mail, Login, Password | | 3 | S: Check valid Date | | 4 | S: Send an email for confirmation | | 5 | U: make confirmation | | 6 | S: open account | | 4а | S: email is not valid. Show warning and ask to enter email again | | 4b | S: Login is not valid. Show warning and ask to enter Login again | | 4c | S: Password is not valid. Show warning and ask to enter password again |   3   | U: User  S: System | Step |  | | --- | --- | --- | | 1 | U: open account | | 2 | U: Select photo in mobile or make photo | | 3 | S: Check photo | | 4 | S: Give access | | 4а | S: Show warning about photo. Photo has too big size | | 4b | S: Show warning about photo. Not a cat in the photo |   4   | U: User  S: System | Step |  | | --- | --- | --- | | 1 | U: open account | | 2 | U: Select post | | 3 | S: Write comment and send | | 4 | S: Allow posting comment | | 4а | S: Show warning about unquotable comment |   5   | A: Admin  S: System | Step |  | | --- | --- | --- | | 1 | A: open account | | 2 | A: Select User | | 3 | A: Delete User | | 4 | S: Allow deleting User |   б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів. |