

1. Яке твердження щодо діаграми переходу станів і таблиці з тест-кейсами є вірним?
В. Дані тест-кейси показують всі можливі валідні переходи на діаграмі.
 2. Співробітникам компанії виплачують бонуси за умови, що вони пропрацювали більше ніж рік та виконали заздалегідь поставлені цілі.
D. Умова 1 = НІ, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = НІ, Дія = НІ
 3. 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.
- <https://www.figma.com/file/CCuPXRL2YK7LhhaHx6Gv0c/Untitled?type=whiteboard&node-id=0-1&t=BhKppZ5UGKbhoQ1h-0>
4. Скільки тест-кейсів, відповідно до складеної діаграми, буде достатньо, щоб протестувати цю гру?
Кількість тест кейсів щоб протестувати цю гру становить: чотири тест кейси для шляху з відьмою, та три тест кейси для шляху з драконом, разом 7 тест кейсів.

USE 1

Use Case ID	1.00
Use Case ID Name	Авторизація
Use Case Description	Користувач заходить в особистий профіль
Actor	Користувач 1
Precondition	Відкрите вікно авторизації
Postcondition	Відкритий особистий профіль в додатку

Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. У поля Login та Password вносимо дані Test1, 123qaz 2. Проходимо успішну валідацію внесених даних 3. Натискаємо кнопку авторизуватись
Extensions	<p>2.а Якщо внесені невірні дані, додаток надає повідомлення що логін або пароль невірні</p> <p>2.б Вірний логін, невірний пароль, додаток надає повідомлення що введіть коректний пароль</p> <p>2.в Якщо на 3 спробі невірний пароль, з'являється рекомендація “Забули пароль?”</p> <p>2.г Відбувається вхід в аккаунт, відкривається особистий профіль</p>

[Схема 1](#)

USE 2

Use Case ID	2.00
Use Case ID Name	Додавання фото/картинок
Use Case Description	Користувач додає фото/картинку до стрічки.
Actor	Користувач 1
Precondition	Відкритий додаток MyKitties, авторизований профіль
Postcondition	Додана картинка у профіль
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Користувач вибирає файл з пристрою та завантажує його до додатку 2. Система валідує файли що завантажуються на відповідність на ти файлу (jpg, png, GIF) та його розмір 3. Файл додається до застосунку
Extensions	<p>2.а Якщо файл відмінного типу від вказаних, з'являється повідомлення “Виберіть файли типу jpg, png, GIF”</p> <p>2.б Якщо файл більше ніж 120 мбт, з'явиться повідомлення будь ласка виберіть файл до 120 мбт.</p> <p>2.в Файл успішно додано до додатку.</p>

[Схема 2](#)

USE 3

Use Case ID	3.00
Use Case ID Name	Додавання коментарів
Use Case Description	Користувач додає коментар до картинки
Actor	Користувач 1
Precondition	Відкритий додаток MyKitties, авторизований профіль
Postcondition	Прокоментована картинка
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Користувач вибирає фото у стрічці завантажене іншим користувачем 2. Користувач пише коментар під фото 3. Користувач додає коментар до фото
Extensions	<p>2.а Коментар містить більше 350 символів додати 351 символ неможливо програма його прибирає</p> <p>2.б Залишити коментар без символів не можливо</p> <p>2.в Коментар успішно додано.</p>

[Схема 3](#)

USE 4

Use Case ID	4.00
Use Case ID Name	Додати фото профілю користувача
Use Case Description	Користувач додає/змінює аватар профілю
Actor	Користувач 1
Precondition	Відкритий додаток MyKitties авторизований профіль
Postcondition	Доданий/замінений аватар профілю користувача
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Користувач нажимає на кнопку особистого профілю та натискає кнопку редагувати, у відкритому вікні натискаємо змінити аватар 2. Користувач вибирає файл з пристрою та завантажує його до додатку 3. Система валідує файли що завантажуються, на відповідність типу файлу (jpg, png) та розмір 10 мб.

	4. Успішно оновлений аватар
Extensions	<p>3.а Якщо файл відмінного типу від вказаних, з'являється повідомлення “Виберіть файли типу jpg, png”</p> <p>3.б Якщо файл більше ніж 15 мбт, з'явиться повідомлення будь ласка виберіть файл до 15 мбт.</p> <p>3.в Файл успішно додано до додатку.</p>

[Схема 4](#)

USE 5

Use Case ID	5.00
Use Case ID Name	Додати відмітку подобається на фото
Use Case Description	Користувач додає відмітку “Подобається” до фото
Actor	Користувач 1
Precondition	Відкритий додаток MyKitties, авторизований профіль
Postcondition	Додана відмітка “Подобається” до фото
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Користувач вибирає фото у стрічці завантажене іншим користувачем 2. Нажимаем на кнопку “Подобається” 3. Відмітка “Подобається” поставлена на фото
Extensions	<p>2.а Якщо користувач не був авторизованим з'явиться напис “тільки авторизовані користувачі можуть ставити відмітки подобається”</p> <p>2.б Якщо два рази натиснути на картинку з'являється відмітка “Подобається” .</p> <p>2.в Відмітка “подобається” залишена на фото.</p>

[Схема 5](#)

Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів.

Use case 4

Умова	1	2	3	4
Тип файлу	T	F	T	F
Розмір файлу	T	T	F	F
Результат	P	N	N	N

T-true

F-false

P-pass

N-Negative