| 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.  <https://www.figma.com/file/9O1OtjDojRElCckvBTNmKF/Sankova-Viktoriia.-%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0-%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B8-%D1%82%D0%B5%D1%81%D1%82-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D1%83-Black-Box.-%D0%A7%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0-2.?node-id=0%3A1&t=lIGE2tSoDdpuMbSv-1>  3. Скільки тест-кейсів, відповідно до складеної діаграми, буде достатньо, щоб протестувати цю гру? |
| 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.  <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1jjv7JFK_4cTGPKWAqPSWAfRnQdofyno_NkYeiknQbQY/edit?usp=sharing>  б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів.  **Схема переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв:**  <https://www.figma.com/file/j4jjisR078mJswhnnB33bD/Sankova-Viktoriia.-%D0%B1.-%D0%9D%D0%B0%D0%BC%D0%B0%D0%BB%D1%8E%D0%B9-%D1%81%D1%85%D0%B5%D0%BC%D1%83-%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%85%D0%BE%D0%B4%D1%83-%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%B2-%D0%BD%D0%B0-%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%96-%D0%BD%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%85-%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%83%D0%B2%D0%B0%D1%86%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D1%85-%D1%81%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%B0%D1%80%D1%96%D1%97%D0%B2?node-id=0%3A1&t=QNzPAlPfAZedDPfw-1>  **Таблиця рішень для одного з варіантів**  **Умова:** якщо користувач вводить зареєстровану в системі додатку пошту та правильний пароль до акаунту, він буде авторизований і перенаправлений до особистого кабінету. Якщо будь-які з даних, що вводяться, є неправильними, то з'явиться повідомлення про помилку.   | **Умова** | **1** | **2** | **3** | | --- | --- | --- | --- | | **Електронна пошта (T/F)** | **F** | **T** | **T** | | **Пароль (T/F)** | **T** | **F** | **T** | | **Результат (E/H)** | **E** | **E** | **H** |   **F - false**  **T - true**  **E - error**  **H - home** |