| 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.  ***Прикріплюю посилання на складену діаграму:***  [Viktoriia Khodakivska - Diagram from Lesson №11](https://docs.google.com/drawings/d/1er_SbC3y2hxVv-klCrMIrV2KdifdpeS7XXH_OCQ37jM/edit?usp=sharing)  ***P.S.:*** Якщо не буде відкриватись - ти скажи мені, я тоді надішлю скрін  3. Скільки тест-кейсів, відповідно до складеної діаграми, буде достатньо, щоб протестувати цю гру?  В нашому довіднику написано, що найкращий шлях створення тест-кейсів для перевірки діаграм - це виконати кожен перехід хоча б один раз. В такому разі тест-кейсів необхідно 5:   1. Старт (почати гру) - Кімната з 2-ма коридорами (піти праворуч) - Кімната Дракона (Дракон задає питання) - Дати відповідь (відповідь неправильна) - Друга загадка (Дракон задає 2-ге питання) - Дати відповідь (Відповідь неправильна) - Дракон з’їдає гравця 2. Старт (почати гру) - Кімната з 2-ма коридорами (піти праворуч) - Кімната Дракона (Дракон задає питання) - Дати відповідь (відповідь неправильна) - Друга загадка (Дракон задає 2-ге питання) - Дати відповідь (Відповідь правильна) - Вихід із замку. Перемога 3. Старт (почати гру) - Кімната з 2-ма коридорами (піти праворуч) - Кімната Дракона (Дракон задає питання) - Дати відповідь (відповідь правильна) - Вихід із замку. Перемога 4. Старт (почати гру) - Кімната з 2-ма коридорами (піти ліворуч) - Кімната Відьми (Відьма задає питання) - Дати відповідь (відповідь неправильна) - Кімната Дракона (і далі без різниці який із шляхів для завершення обирає тестувальник) 5. Старт (почати гру) - Кімната з 2-ма коридорами (піти праворуч) - Кімната Відьми (Відьма задає питання) - Дати відповідь (відповідь правильна) - Вихід із замку. Перемога   Зеленим відмічені нові переходи, які ми задіюємо. Таким чином **перевірені всі існуючі валідні переходи** в грі. |
| 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. |

