| 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?  тест-кейси  1 S0 → направо → S1 → правильна відповідь S6 (Перемога)  2 S0 → направо → S1 → неправильна → S3 → правильна S6 (Перемога)  3 S0 → направо → S1 → неправильна → S3 → неправильна S7 (Поразка)  4 S0 → наліво → S2 → правильна відповідь S6 (Перемога)  5 S0 → наліво → S2 → неправильна → S1 → правильна S6 (Перемога)  6 S0 → наліво → S2 → неправильна → S1 → неправильна → S3 → правильна S6 (Перемога)  7 S0 → наліво → S2 → неправильна → S1 → неправильна → S3 → неправильна S7 (Поразка) |
| 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. |

### **Use Case 1: Зареєструватися / Увійти в обліковий запис**

* **Актор**: Новий або існуючий користувач
* **Опис**: Користувач створює обліковий запис або входить у свій профіль за допомогою email, Google або соцмереж.
* **Мета**: Отримати доступ до всіх функцій застосунку (завантаження, перегляд, взаємодія).

### **Use Case 2: Завантажити фото котика**

* **Актор**: Зареєстрований користувач
* **Опис**: Користувач робить фото котика або обирає його з галереї, додає опис або хештеги та публікує.
* **Мета**: Поділитися фото котика з іншими.

### **Use Case 3: Перегляд стрічки фотографій**

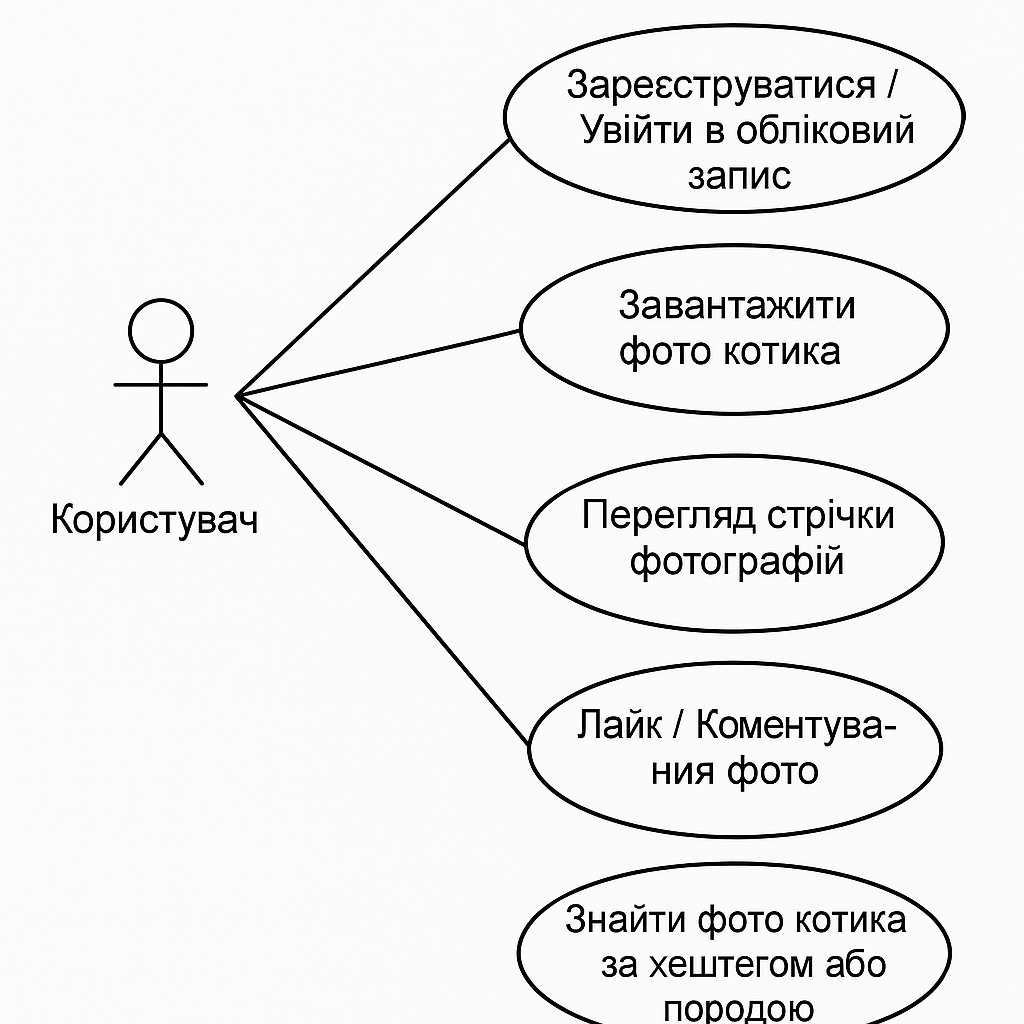
* **Актор**: Усі користувачі (гості та зареєстровані)
* **Опис**: Користувач гортає стрічку з фотографіями котиків, впорядковану за популярністю, новизною або тематикою.
* **Мета**: Отримати задоволення від перегляду милоти 🐱

### **Use Case 4: Лайк / Коментування фото**

* **Актор**: Зареєстрований користувач
* **Опис**: Користувач взаємодіє з фото — ставить «сердечко», залишає коментар, ділиться з друзями.
* **Мета**: Взаємодія з контентом інших користувачів.

**Use Case 5: Знайти фото котика за хештегом або породою**

* **Актор**: Усі користувачі
* **Опис**: Користувач вводить ключове слово (#мейнкун, #соннийкотик) і переглядає результати.
* **Мета**: Швидко знаходити фото за інтересом (наприклад, "рижі котики", "котики з язичком").



Завантаження фото котика

| Умова | Т1 | Т2 | Т3 | Т4 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Користувач авторизований | ТАК | ТАК | НІ | ТАК |
| Фото вибране з галереї/камери | ТАК | НІ | ТАК | ТАК |
| додано опис або хештег | ТАК | ТАК | ТАК | НІ |
| Дія | Успішне завантаження | Помилка : немає фото | Помилка: неавторизований | Помилка: Відсутній опис. |