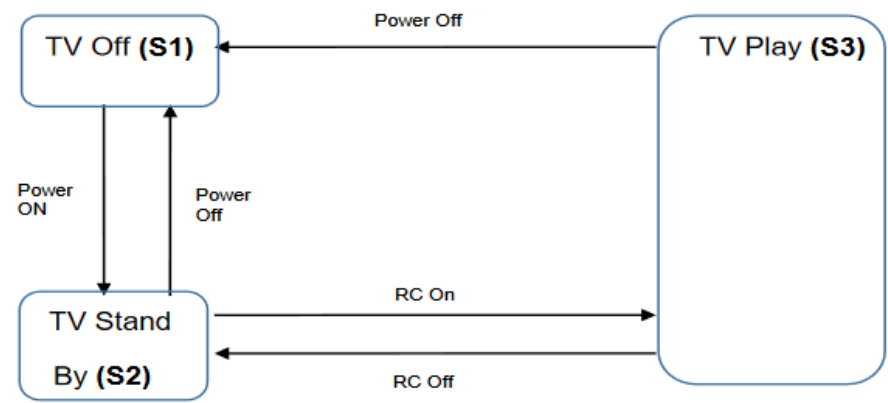


Must have рівень:

1. Яке твердження щодо діаграми переходу станів і таблиці з тест-кейсами є вірним?



Тест-кейс	1	2	3	4
Стан початку	S1	S2	S2	S3
Живлення	Power On	Power Off	RC On	RC off
Стан завершення	S2	S1	S3	S2

- A. Дані тест-кейси покривають валідні і невалідні переходи на діаграмі.
- B. Дані тест-кейси показують всі можливі валідні переходи на діаграмі.
- C. Дані тест-кейси покривають деякі валідні переходи на діаграмі.
- D. Дані тест-кейси покривають пари переходів на діаграмі.

2. Співробітникам компанії виплачують бонуси за умови, що вони пропрацювати більше ніж рік та виконали поставлені цілі.

Ці умови можна подати у вигляді таблиці рішень:

Тест		T1	T2	T3
Умова 1:	Стаж більше року?	Так	Hi	Hi
Умова 2	Ціль поставлена?	Hi	Hi	Так
Умова 3	Ціль досягнута?	Hi	Hi	Так
Дія	Виплата бонуса	Hi	Hi	Hi

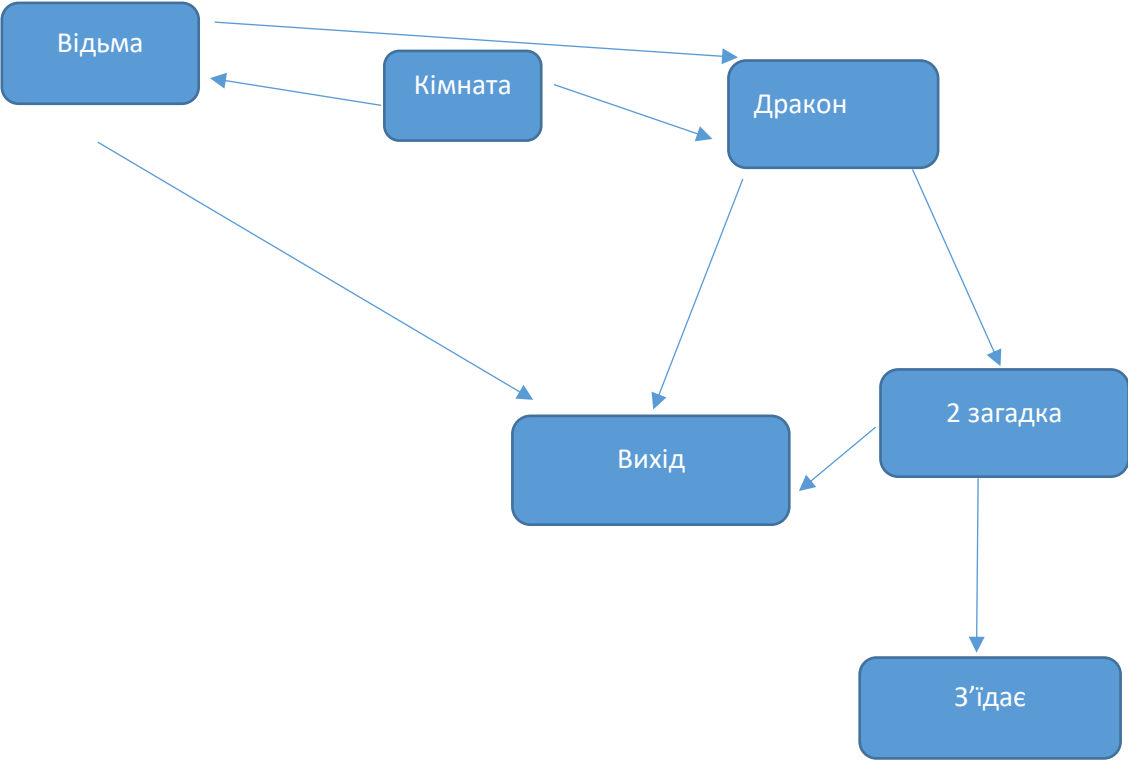
Який сценарій, що є ймовірним в реальному житті, пропущений в таблиці?

- A. Умова 1 = ТАК, Умова 2 = HI, Умова 3 = ТАК, Дія = HI
- B. Умова 1 = ТАК, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = HI, Дія = ТАК

- C. Умова 1 = НІ, Умова 2 = НІ, Умова 3 = ТАК, Дія = НІ
- D. Умова 1 = НІ, Умова 2 = ТАК, Умова 3 = НІ, Дія = НІ

Середній рівень:

- Виконай завдання попереднього рівня.
- 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 — ти виграєш. Якщо неправильна — дракон загадує ще одну загадку. Якщо ти вдруге відповідаєш неправильно з'їдає і ти програєш.  
Якщо піти наліво — потрапиш до відьми. Відьма загадує загадку, якщо відповідь правильна — виходиш із гри. Якщо відповідь неправильна — відьма переносить тебе до дракона.
- Скільки тест-кейсів, відповідно до складеної діаграми, буде достатньо, щоб протестувати цю гру?



- Можливість піти направо
- Можливість піти наліво
- Відповідь дракону вірна
- Відповідь дракону невірна
- Друга відповідь дракону невірна
- Відповідь відьмі вірна
- Відповідь відьмі невірна

Програма максимум:

- 1. Виконай завдання двох попередніх рівнів.
- 2. Продовжуємо розвивати стартап для застосунку, який дозволяє обмінюватися фотографіями котик

- а. Напиши 5 use-кейсів для типової поведінки користувача твого застосунку.
  - б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю ріш
- варіантів.

А.

Система	Android додаток наш
Дійова особа	Користувач
Мета	Авторизація на сайті
Тригер	Юзер вирішує увійти у додаток
Результат 1	Юзер ввів логін і пароль і натиснув кнопку УВІЙТИ
Результат 2	Юзер авторизувався на сайті

Система	Наш додаток Andriod
Дійова особа	Користувач
Мета	Перегляд зображень і додавання їх у вибрані
Тригер	Юзер відкриває категорію “Персицькі коти”, переглядає їх та додає в обрані
Результат	Картинки переглянуті та додані в обрані

Система	Наш додаток Android
Дійова особа	Користувач
Мета	Підписка на розсилки
Тригер	Юзер вирішує відкрити категорію “персицькі коти” і підписатися на розсилку
Результат 1	Підписка оформлена
Результат 2	Юзеру приходять листи з оновленнями у даній категорії

Система	Наш додаток Android
Дійова особа	Юзер
Мета	Поділитися картинкою з другом
Тригер	Юзер нажимає на значок поділитися під картинкою

Результат 1	Юзер ділиться картинкою через різні соц. сервіси
Система	Наш додаток Android
Дійова особа	Юзер
Мета	Редагування фотографії свого профілю
Тригер	Юзер вирішує змінити фото в профілі та завантажує нове
Результат 1	Старе фото автоматично стирається, а нове завантажується

Б.



Таблиця можливих рішень на прикладі завантаження нового фото для аватару.

УМОВИ: розмір об’єм фото до 100 МБ, формат фото має бути лише jpeg, розмір фото не більше ніж 500x500

Умови	1	2	3	4
Об'єм фото	99мб	400мб	101 мб	100мб
Формат	jpeg	png	gif	tiff
Розмір	500x500	500x500	600x600	500x500
Дія	успішна	неуспішна	неуспішна	неуспішна