| 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? - 4 тест-кейси |
| 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-кейси:

1)

| **Діючі особи** | Користувач, система |
| --- | --- |
| **Ціль** | Завантажити фотографію в систему |
| **Передумова** | Фотографія наявна на пристрої користувача |
| **Успішний сценарій:**   1. Користувач відкриває застосунок. 2. Користувач натискає “Завантажити світлину” та обирає необхідний файл зі свого пристрою. 3. Світлина завантажується в систему | |
| **Результат** | Світлина завантажена |

2)

| **Діючі особи** | Користувач |
| --- | --- |
| **Ціль** | Поставти лайк фотографії свого друга |
| **Передумова** | Фотографія друга завантажена в систему |
| **Успішний сценарій:**   1. Користувач відкриває застосунок. 2. Корстувач переходить на профіль свого друга та відкриває необхідну світлину. 3. Користувач ставить “лайк” обраній світлині | |
| **Результат** | Користувач поставив лайк обраній світлині друга |

3)

| **Діючі особи** | Користувач |
| --- | --- |
| **Ціль** | Поширити світлину з додатка в особистий акаунт Instagram |
| **Передумова** | Фотографія завантажена до застосунку |
| **Успішний сценарій:**   1. Користувач відкриває застосунок. 2. Користувач обирає необхідну світлину. 3. Користувач натискає “Поширити в Instagram” | |
| **Результат** | Світлина із застосунку поширена в Instagram-пофілі користувача |

4)

| **Діючі особи** | Користувач, система |
| --- | --- |
| **Ціль** | Авторизуватися в системі |
| **Передумова** | Обліковий запис не активний |
| **Успішний сценарій:**   1. Користувач запускає систему. 2. Користувач вводить логін та пароль. 3. Система перевіряє логін та пароль. 4. Система видає інформацію про успішну авторизацію | |
| **Результат** | Користувач авторизувався в системі |

5)

| **Діючі особи** | Користувач, система |
| --- | --- |
| **Ціль** | Видалити фотографію з системи |
| **Передумова** | Фотографія наявна на пофілі користувача |
| **Успішний сценарій:**   1. Користувач відкриває застосунок. 2. Користувач обирає необхідну світлину. 3. Користувач натискає “Видалити” світлину. 4. Система видаляє світлину з профілю. | |
| **Результат** | Світлина видалена з системи |

