| 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.   | № стану | зміст стану | | --- | --- | | S1 | Запуск гри | | S2 | кімната з двома коридорами | | S3 | Відьма загадує загадку | | S4 | Дракон загадує загадку 1 | | S5 | Дракон загадує загадку 2 | | S6 | Вихід з замку - виграш | | S7 | Дракон з’’їдає - програш |   3. Скільки тест-кейсів, відповідно до складеної діаграми, буде достатньо, щоб протестувати цю гру?  T1: S1>S2>L>S3>F>S4>F>S5>F>S7  T2: S1>S2>L>S3>T>S6  T3: S1>S2>R>S4>F>S5>F>S7  T4: S1>S2>R>S4>F>S5>T>S6  T5: S1>S2>R>S4>T>S6 |
| 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.  а. use-кейси:   1. Користувач вводить логін та пароль 2. Користувач обирає потрібну категорію та переглядає фото 3. Користувач завантажує фото 4. Користувач завантажує відео 5. Користувач залишає коментар 6. Користувач вводить логін та пароль  | Основний сценарій успіху | Шаг | Опис | | --- | --- | --- | | К: Користувач  С: Система | 1  2  3  4  5  6  7  8 | К: відкрив застосунок  С: відкрила вікно авторизації  К: ввів валідний логін у полі логіну  С: прийняла логін та відобразила його у полі логіну  К: ввів валідний пароль у полі паролю  С: прийняла пароль та відобразила його у полі паролю  К: відправив форму  С: відкрила вікно вибору варіантів дій користувача | | Розширення | 3а  4а  5а  6а  7а  8а | К: ввів невалідний логін у полі логіну  С: відкрила вікно з попередженням про невалідність логіну  К: ввів невалідний пароль у полі паролю  С: відкрила вікно з попередженням про невалідність паролю  К: відправив пусту форму  С: відкрила вікно з попередженням про невалідність дії |  1. Користувач обирає потрібну категорію та переглядає фото  | Основний сценарій успіху | Шаг | Опис | | --- | --- | --- | | К: Користувач  С: Система | 1  2  3  4  5  6  7  8 | К: відкрив застосунок та правильно залогинівся  С: відкрила вікно вибору варіантів дій користувача  К: обирає потрібну категорію фотографій  С: відкрила вікно обраної категорії  К: переглядає обрану категорію фотографій, клікаючи на міні зображення фотографії  С: відкриває обране зображення у повному форматі в окремому вікні  К: завершуючи перегляд, закриває вікно обраної категорії  С: відкрила вікно вибору варіантів дій користувача | | Розширення |  |  |  1. Користувач завантажує фото  | Основний сценарій успіху | Шаг | Опис | | --- | --- | --- | | К: Користувач  С: Система | 1  2  3  4  5  6  7  8  8а  8в | К: відкрив застосунок та правильно залогинівся  С: відкрила вікно вибору варіантів дій користувача  К: обирає категорію завантаження фотографій  С: відкрила вікно обраної категорії  К: користувач обирає варіант завантаження файлу з пристрою - тому натискає піктограму дерева папок пристрою та обирає папку знаходження обраного для завантаження фото, а в цій папці - потрібне фото  С: відкриває вікно обрання папки, а в обраній папці - виділяє обране фото голубим фоном  К: натискає кнопку “завантажити”  С: відкриває вікно прогресу завантаження в якому відображає процес завантаження, яке закривається після успішного завантаження  С: відкриває вікно обраної категорії фото та підсвітила завантажене фото синім фоном, якщо фото валідне данній категорії  С: якщо фото невалідне даній категорії - С: відкриває вікно з попередженням про невалідність фото, що завантажується відповідній вимозі (за контентом: котики, котики з людьми, котики у вбранні; за породою: длинношерстні, короткошерстні, безшерстні; за розміром: в межах від мінімального до максимального) | | Розширення | 5а  6а  6в  6с | К: користувач обирає варіант завантаження переміщуванням фото у відповідне поле вікна завантаження - тому переміщує обране для завантаження фото у відповідне поле вікна завантаження  С: відкриває вікно прогресу завантаження в якому відображає процес завантаження, яке закривається після успішного завантаження  С: відкриває вікно обраної категорії фото та підсвітила завантажене фото синім фоном, якщо фото валідне данній категорії  С: якщо фото невалідне даній категорії - С: відкриває вікно з попередженням про невалідність фото, що завантажується відповідній вимозі (за контентом: котики, котики з людьми, котики у вбранні; за породою: длинношерстні, короткошерстні, безшерстні; за розміром: в межах від мінімального до максимального) |   б. схеми переходу станів |