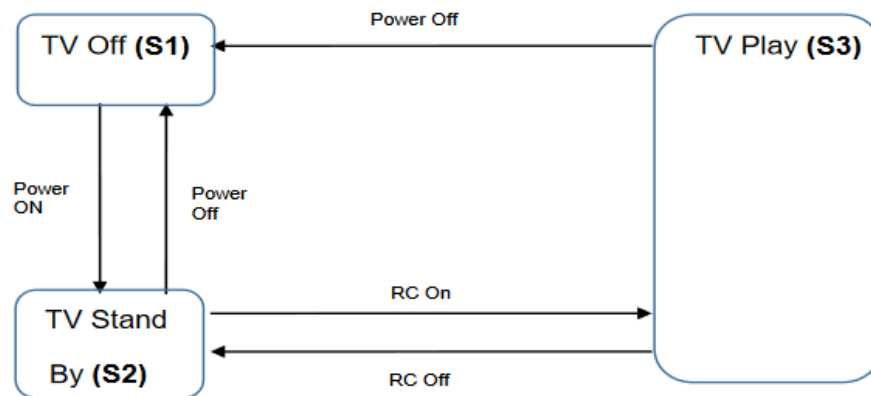


Must have рівень:

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

- 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.

Зазвичай кнопка на телевізорі і пульті одна яка має дві функції On та Off, тому одне натискання виконує функцію On, повторне натискання - Off. При цій теорії в нас в таблиці всі валідні переходи.

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		T1	T2	T3	T4
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?

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

	<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>
Умова 1	так	так	ні	ні
Умова 2	ні	так	ні	так
Умова 3	так	ні	так	ні
Дія	ні	так	ні	ні

Варіант А і С не підходить, так як не можна виконати завдання яке не поставлене. Варіант В показує Так , при не виконаній умові 3, в нас повинні всі три умови бути виконані.

Варіант D це той сценарій який міг би бути в реальному житті.

### 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?

### Додана відповідь

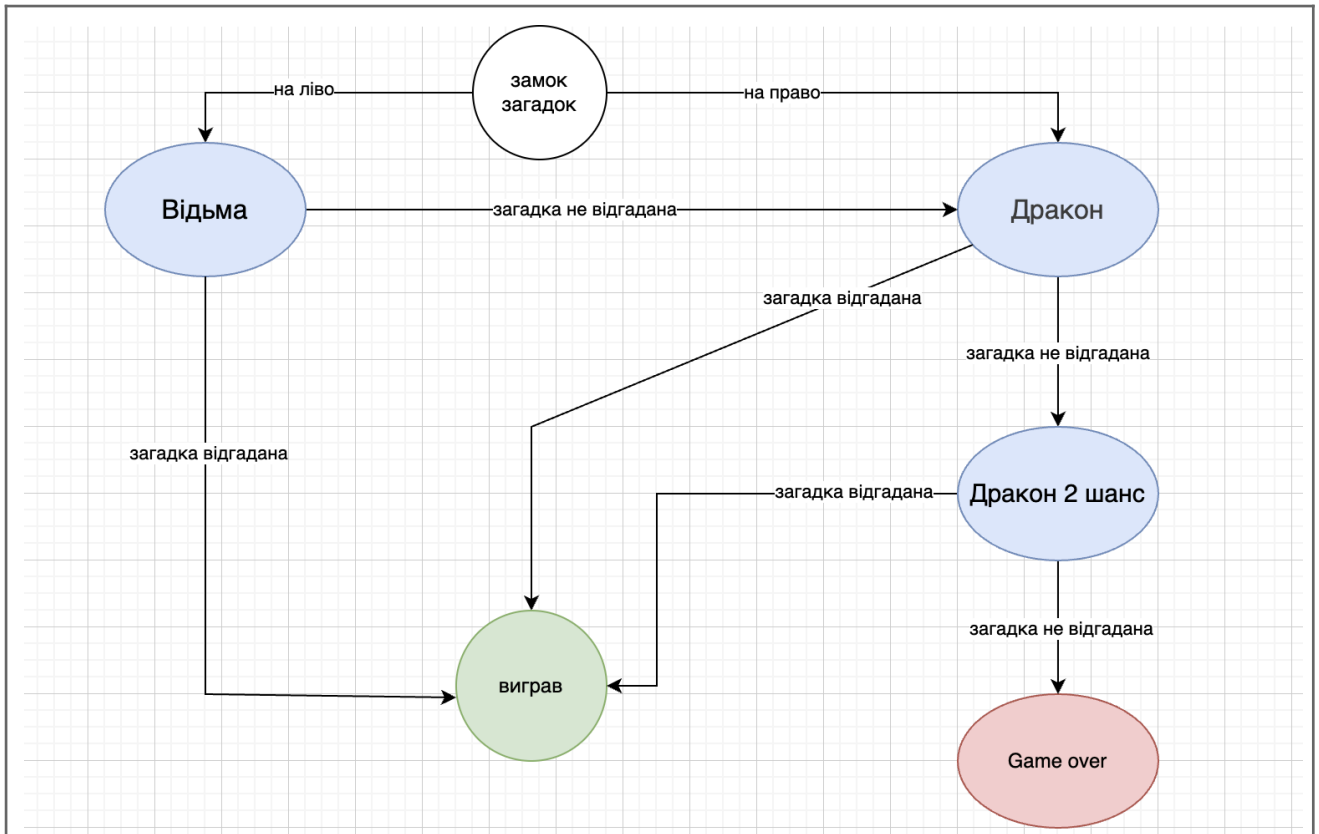
Тест-кейси 4

1. шлях від замок - відьма - виграв
2. шлях від замок - відьма - дракон - виграв
3. шлях від замок -дракон-дракон 2 шанс-виграв
3. шлях від замок - дракон - дракон 2 шанс - гейм овер.

Посилання на файл drive-гугл

[https://drive.google.com/file/d/12wpP8B646KCNrL-f\\_r8-uUoT\\_xqvyTSY/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/12wpP8B646KCNrL-f_r8-uUoT_xqvyTSY/view?usp=drive_link)

### Додає діаграму:



Програма максимум: **не виконана**

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.