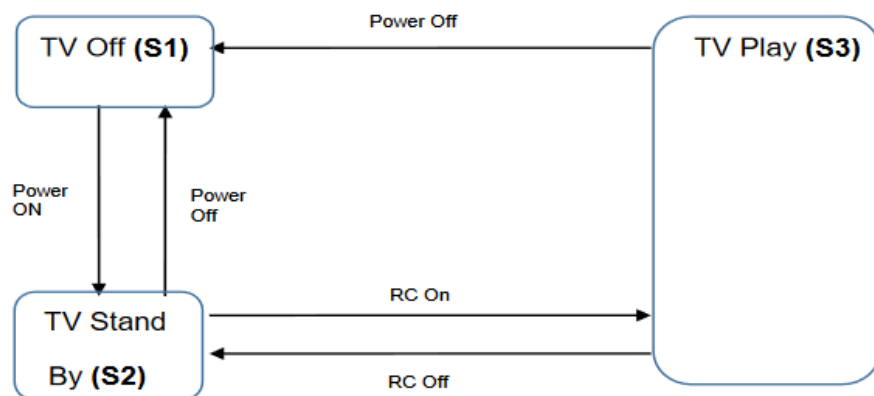


Must have рівень:

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.

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**

#### Середній рівень:

1. Виконай завдання попереднього рівня.

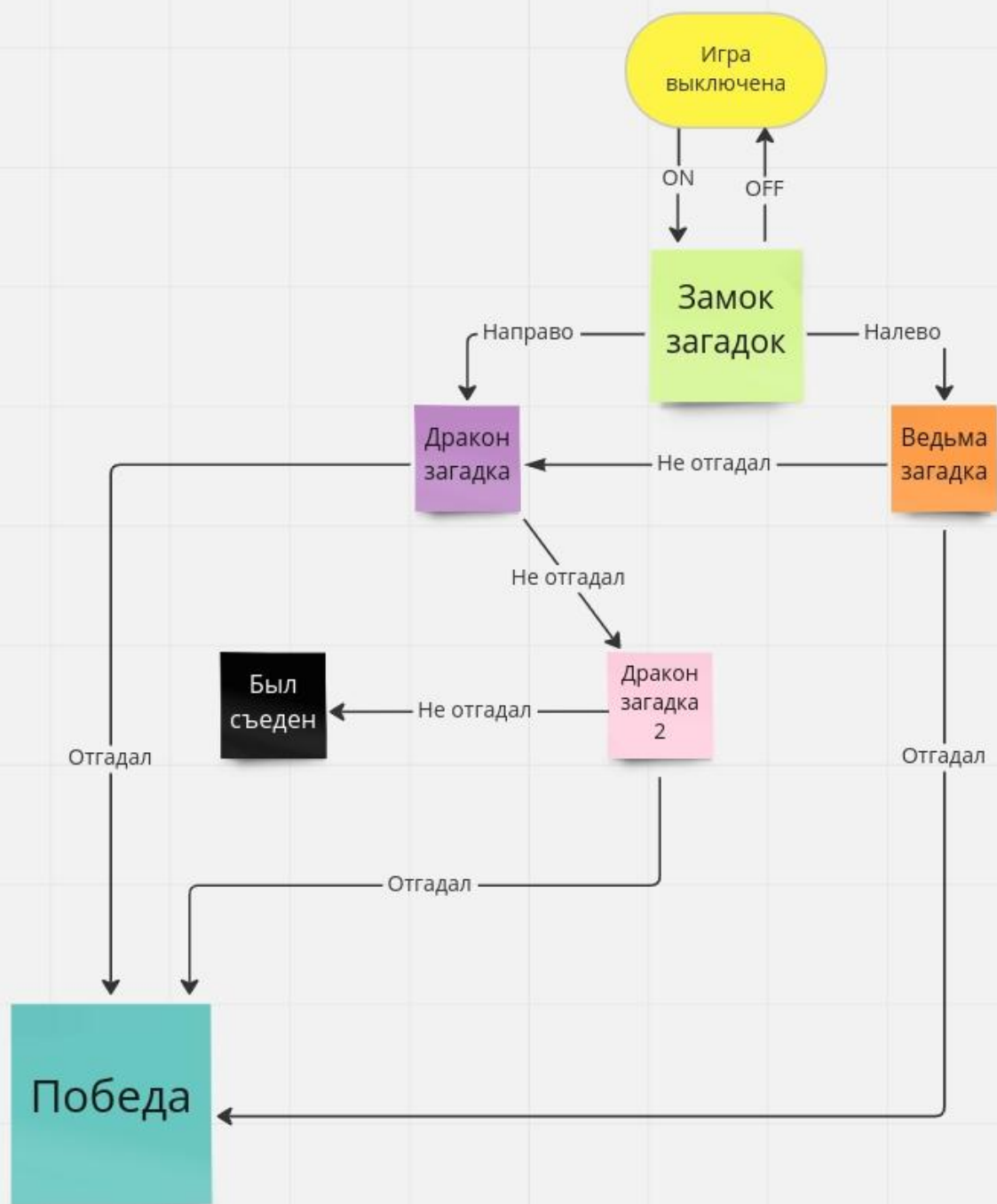
2. Склади діаграму станів і переходів для тестування відеогри:

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?



1. Вне игры- замок- дракон- отгадал- победа
  2. Замок- дракон- не отгадал- загадка2- отгадал- победа
  3. Замок- дракон- не отгадал- загадка2- не отгадал- сожрали
  4. Замок- ведьма- отгадал- победа
  5. Замок- ведьма- не отгадал- дракон- отгадал- победа
  6. Замок- ведьма- не отгадал- дракон- не отгадал- загадка2- отгадал- победа
  7. Замок- ведьма- не отгадал- дракон- не отгадал- загадка2- не отгадал- сожрали
- Если поле "Игра выключена" подразумевается, тогда**

## 8. Игра выключена- ON- Замок загадок- OFF- Игра выключена

### 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.

## Регистрация

**Система:** система регистрации пользователей

**Действующие лица:** любой незарегистрированный пользователь

**Цель:** зарегистрироваться в приложении

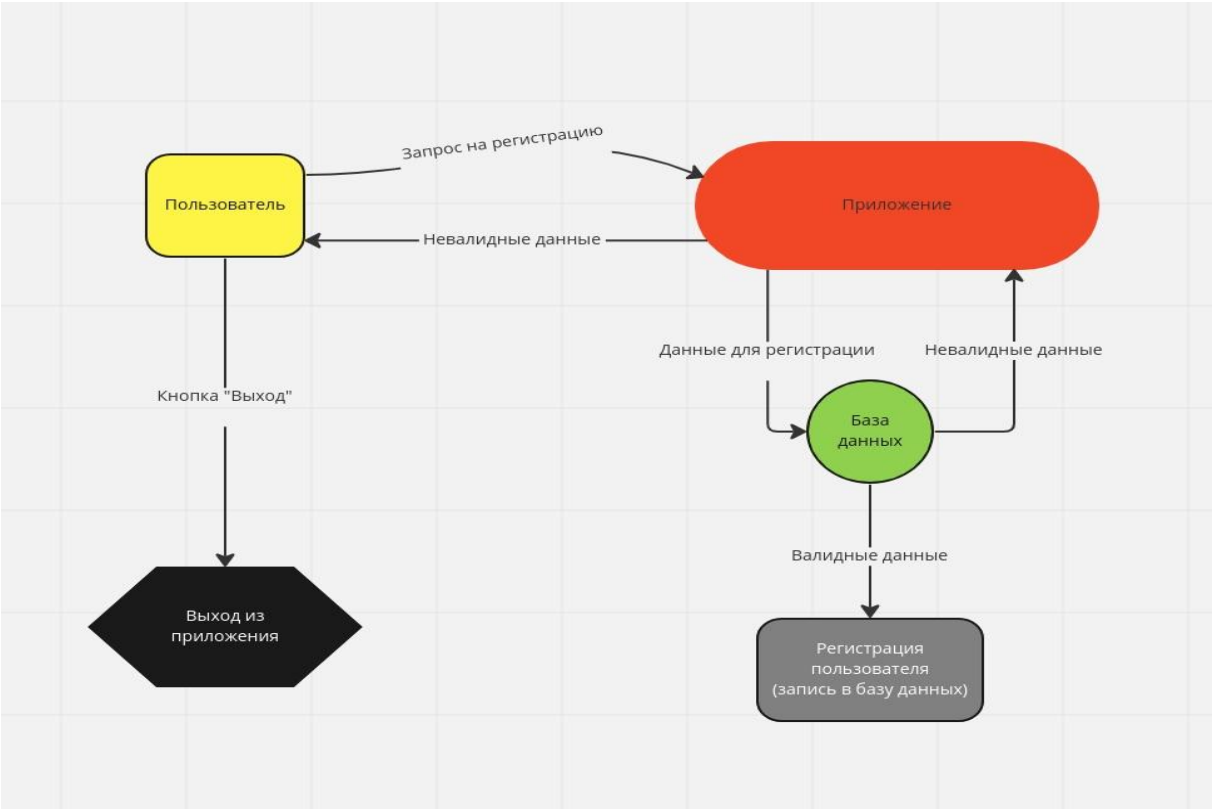
**Триггер:** пользователь принял решение зарегистрироваться в приложении

**Результат:** для пользователя создается аккаунт с личным кабинетом

**Переход к юзкейсу из:** с главной страницы приложения

№ шага Step #	Действующее лицо	Шаг	Альтернативный сценарий
1	Пользователь	Нажал кнопку “Зарегистрироваться”	
2	Система	Открывает страницу регистрации Поля ввода: <ul style="list-style-type: none"><li>- имя</li><li>- эл.почта</li><li>- пароль</li><li>- повтор пароля</li></ul> Чек- бокс: Согласие на обработку персональных данных  Кнопка: Зарегистрироваться	
3	Пользователь	Заполняет все поля, выбирает чек-бокс, нажимает “Зарегистрироваться”	

4	Система	Проверяет корректность заполнения полей, наличие пользователя в базе Если поля заполнены корректно и пользователя нет в базе, регистрирует пользователя	4.1 Если почта есть в базе, система выводит ошибку
5	Пользователь		5.1 Пользователь исправляет ошибку 5.2 Нажимает кнопку “Выйти”
6	Система		6.1 Если ошибка исправлена, поля заполнены корректно и пользователя нет в базе, регистрирует пользователя 6.2 Если была нажата кнопка “Выйти” выводит пользователя из приложения



# Добавление фотографии

**Система:** система добавления фотографий

**Действующие лица:** любой зарегистрированный пользователь

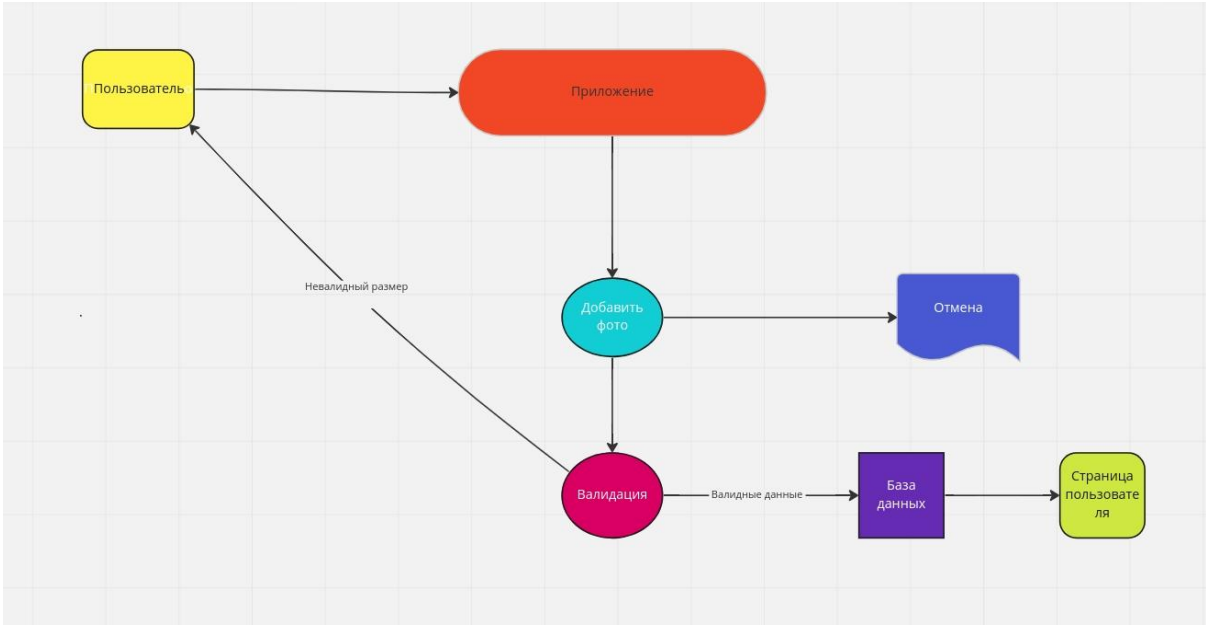
**Цель:** добавить фотографию на страницу пользователя

**Триггер:** пользователь принял решение добавить фотографию на страницу

**Результат:** фотография добавляется на страницу пользователя

**Переход к юзкейсу из:** личного кабинета пользователя

№ шага Step #	Действующее лицо	Шаг	Альтернативный сценарий
1	Пользователь	Нажимает кнопку “Добавить фото”	
2	Система	Открывает страницу для добавления фото. Кнопки: <ul style="list-style-type: none"><li>- “Сделать фото”</li><li>- “Галерея”</li><li>- “Создать альбом”</li></ul> Уведомления: <ul style="list-style-type: none"><li>- “Вы можете добавить не более 15 фото одновременно”</li><li>- “Размер фото от 10 до 50 Мб.”</li></ul> Кнопка “Опубликовать”	
3	Пользователь	Нажимает “Сделать фото” Нажимает “Галерея” Выбирает фото Нажимает “Опубликовать”	
4	Система	Проверяет размер фото. Если размер корректный, добавляет фото на страницу пользователя	4.1 Если размер фото не корректный, система выводит ошибку
5	Пользователь		5.1 Выбирает фото корректного размера 5.2 Нажимает кнопку “Отмена”
6	Система		6.1 Проверяет размер фото. Если размер корректный, добавляет фото на страницу пользователя. Если размер фото не корректный, система выводит ошибку. 6.2 Если нажата кнопка “Отмена” отменяет добавление фото



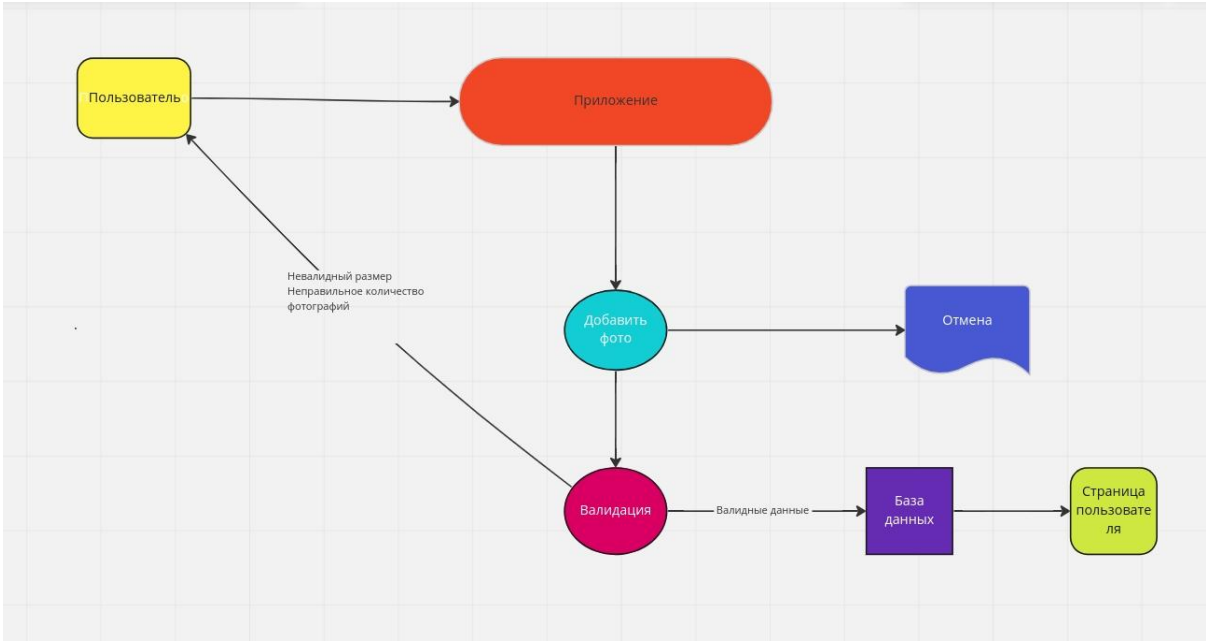
# Добавление нескольких фото одновременно

**Система:** система добавления фотографий  
**Действующие лица:** любой зарегистрированный пользователь  
**Цель:** добавить одновременно несколько фото на страницу пользователя  
**Триггер:** пользователь принял решение добавить несколько фото на страницу  
**Результат:** несколько фотографий одновременно добавляются на страницу пользователя  
**Переход к юзкейсу из:** личного кабинета пользователя

№ шага Step #	Действующее лицо	Шаг	Альтернативный сценарий
1	Пользователь	Нажимает кнопку “Добавить фото”	
2	Система	Открывает страницу для добавления фото. Кнопки: <ul style="list-style-type: none"><li>- “Сделать фото”</li><li>- “Галерея”</li><li>- “Создать альбом”</li></ul> Уведомления: <ul style="list-style-type: none"><li>- “Вы можете добавить не более 15 фото одновременно”</li><li>- “Размер фото от 10 до 50 Мб.”</li></ul> Кнопка “Опубликовать”	
3	Пользователь	Нажимает “Создать альбом”	

		Нажимает “Галерея” Выбирает не более 15 фото Нажимает “Опубликовать”	
4	Система	Проверяет количество фото в альбоме. Проверяет размер каждой фото. Если количество фото 0- 15 и каждая из фото в размере от 10 до 50 Мб. добавляет альбом на страницу пользователя	4.1 Если количество фото больше 15, система выводит ошибку Если размер одной или нескольких фото <10 или > 15, система выводит ошибку
5	Пользователь		5.1 Выбирает корректное количество фото Выбирает фото корректного размера 5.3 Нажимает кнопку “Отмена”
6	Система		6.1 Проверяет количество фото. Проверяет размер фото Если количество и размер фото корректные, добавляет альбом на страницу пользователя. Если размер фото не корректный, система выводит ошибку. Если количество фото не корректное, система выводит ошибку 6.2 Если нажата кнопка “Отмена” отменяет добавление фото



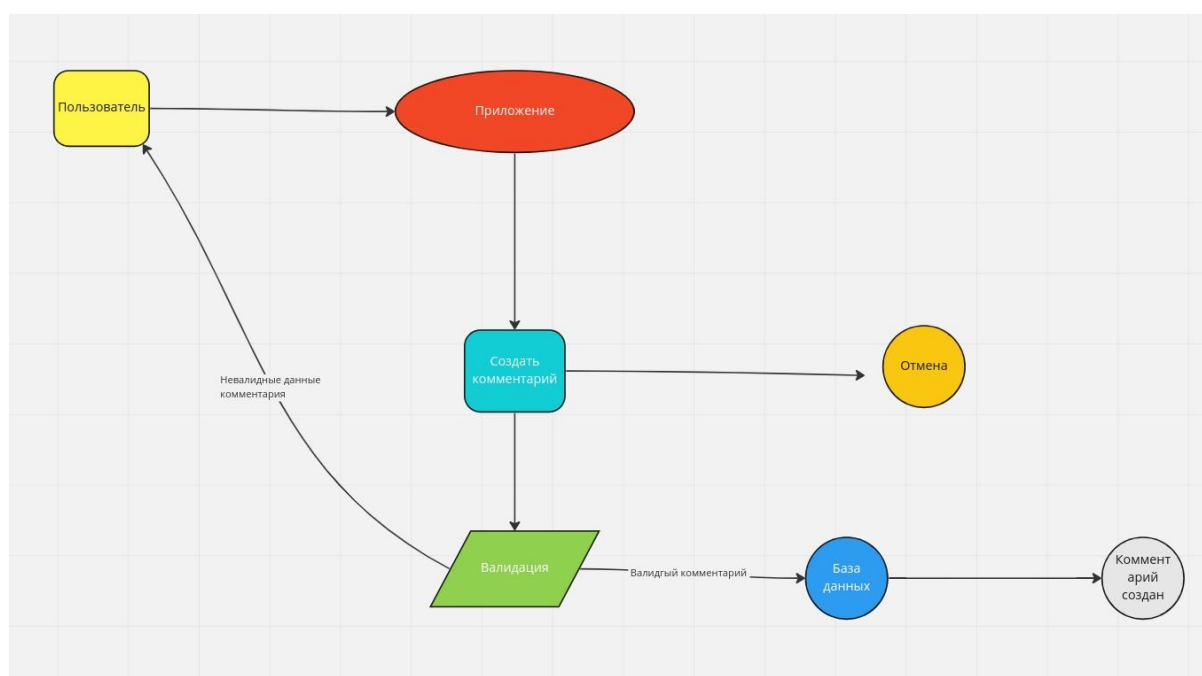


# Добавление комментария

**Система:** система добавления комментариев  
**Действующие лица:** любой зарегистрированный пользователь  
**Цель:** добавить комментарий  
**Триггер:** пользователь принял решение добавить комментарий  
**Результат:** пользователь добавляет комментарий  
**Переход к юзкейсу из:** аккаунта пользователя

№ шага Step #	Действующее лицо	Шаг	Альтернативный сценарий
1	Пользователь	Нажимает кнопку “Добавить комментарий”	
2	Система	Открывает поле для добавления комментария Уведомление “Комментарий должен содержать не более 100 символов, включая пробелы” Кнопка “Добавить”	
3	Пользователь	Создает комментарий. Нажимает кнопку “Добавить”	
4	Система	Проверяет длину комментария. Если длина комментария не более 100 символов, включая пробелы, система публикует комментарий	Если длина комментария более 100 символов, система выдает ошибку

5	Пользователь		5.1 Исправляет ошибку 5.2 Нажимает кнопку “Отмена”
6.	Система		6.1 Проверяет длину комментария. Если длина комментария не более 100 символов, включая пробелы, система публикует комментарий. Если длина комментария более 100 символов, система выдает ошибку 6.2 Если была нажата кнопка “Отмена”, система отменяет комментарий



## Добавление в список друзей

**Система:** система добавления в список друзей

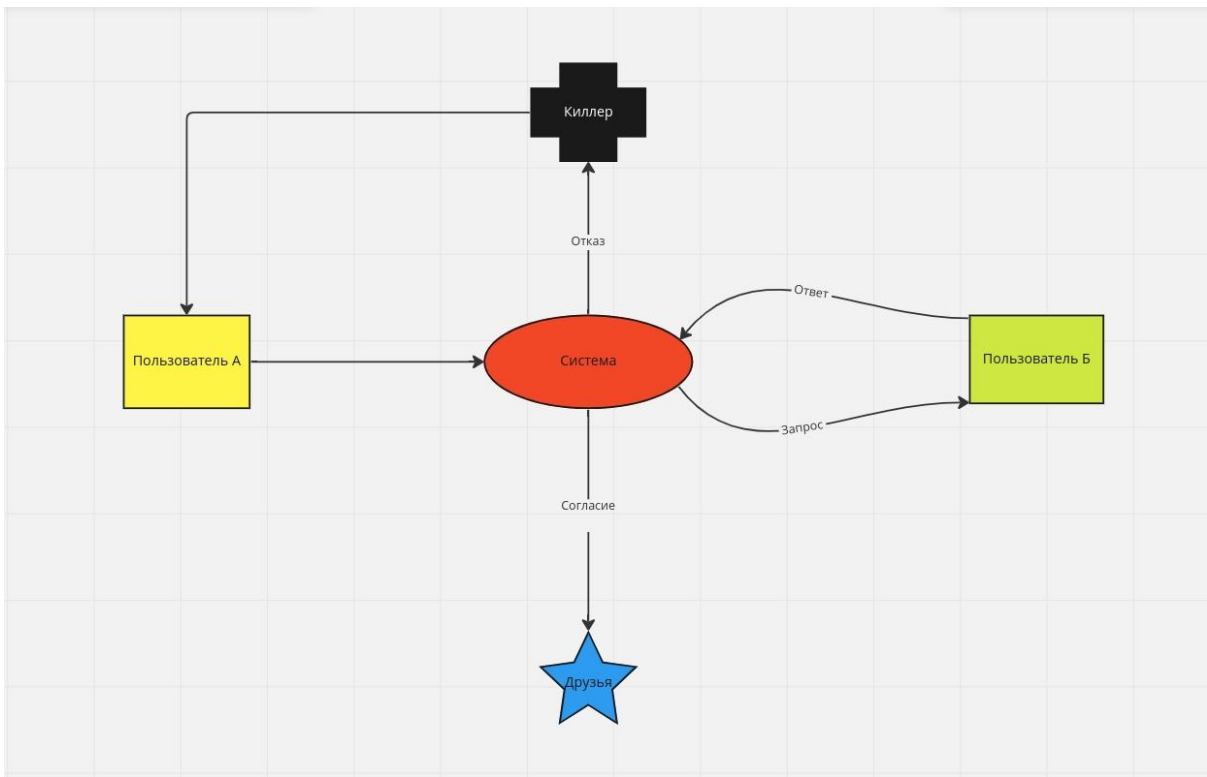
**Действующие лица:** любой зарегистрированный пользователь

**Цель:** добавить другого пользователя в список друзей

**Триггер:** пользователь А принял решение добавить пользователя Б в список друзей

**Результат:** пользователь добавляет другого пользователя в список друзей  
**Переход к юзкейсу из:** аккаунта пользователя

№ шага Step #	Действующее лицо	Шаг	Альтернативный сценарий
1	Пользователь	Пользователь А выбирает пользователя Б. Нажимает кнопку “Добавить в друзья”	
2	Система	Отправляет запрос пользователю Б. Если пользователь Б подтверждает запрос, система добавляет пользователей в списки друзей друг друга и отправляет уведомление об этом пользователю А	Если пользователь Б не подтверждает запрос, система отправляет киллера убить пользователя А
3	Пользователь		
4	Система		



Условие	Значения 1	Значения 2	Значения 3	Значения 4
Ввод корректных данных в поле E-mail	+	-	+	-
Ввод корректных данных в поле Password	+	-	-	+
Ввод некорректных данных в поле E-mail	-	+	-	+
Ввод некорректных данных в поле Password	-	+	+	-
<b>Действия</b>				
Регистрация прошла успешно	+	-	-	-
Выдается ошибка: "Введены невалидные данные"	-	+	+	+