| 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?  Необхідно мінімум 5 тест-кейсів |
| 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.  *U: User*  *S: System*  **Use-case #1**  Login to the system  *Main Scenario*   1. U: Enter login and password 2. S: Validate login and password 3. S: Allow access to the account   *Extensions*  1. Invalid login  System shows error message  2. Invalid password  System shows error message  **Use-case #2**  Download the photo from gallery to the personal account  *Main Scenario*   1. U: Choose the photos from gallery 2. S: Validate photos 3. S: Allow posting pictures   *Extensions*  1. Over 10 photos per last 24 hours were uploaded  System shows error message  2. The extensions of the uploaded photos are not supported  System shows error message in a particular photo  3. Сats are not pictured in the photo  System shows error message in a particular photo  **Use-case #3**  Change the nickname in the personal account  *Main Scenario*   1. U: Enter the new nickname 2. S: Validate the nickname 3. S: Allow to display new nickname in the profile   *Extensions*  1. Preferred nickname is taken  System shows error message  2. Nickname length is not within the range of 6-18 symbols  System shows error message  3. Symbols other than latin letter and numbers were entered  System shows error message  **Use-case #4**  Write a comment  *Main Scenario*   1. U: Enter the text of comment under the picture 2. S: Validate the comment 3. S: Allow to send the comment   *Extensions*  1. The field is empty  System shows error message  2. Comment length contains more than 100 symbols  System shows error message  **Use-case #5**  Write a message to another user  *Main Scenario*   1. U: Open the chat with another user 2. U: Text a message 3. S: Allow to delivery message   *Extensions*  1. Intended user account is blocked  Message is not delivered  2.1 Intended user account is private  2.2 User is not a follower of intended user  Message is not delivered  Діаграма станів та таблиця прийняття рішень до Use-Case #3   | Test |  | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | C1 | Nickname is not already taken | Y | Y | Y | N | N | N | | C2 | Nickname length is 6-18 symbols | Y | N | Y | N | Y | N | | C3 | Nickname contains only numbers and latin letters | Y | N | N | Y | Y | N | | **Result** | **Nickname is changed** | **Y** | **N** | **N** | **N** | **N** | **N** | |
|  |