| 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?  **5 test cases** |
| 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.   | Use Case ID | 1 | | --- | --- | | Use Case ID name | User register | | Use Case ID description | User can register with original login | | Actor | System user | | Precondition | User is not registered in the system, register screen is opened | | Postcondition | User is registered | | Basic flow | 1. User enters login and password 2. System validates the credentials 3. The user is registered | | Extensions | 2a. The login is already registered in the system  System displays message “The user with this login already exists”  2b. The users login must contain at least 5 characters. |  | Use Case ID | 2 | | --- | --- | | Use Case ID name | User login | | Use Case ID description | User can login with valid credentials | | Actor | System user | | Precondition | User is registered in the system, user is not logged in  login screen is opened | | Postcondition | User is logged in | | Basic flow | 1. User enters login and password 2. System validates the credentials 3. The user is logged in | | Extensions | 2a. The login is not registered in the system  System displays message “The login is not registered in the system”  2b. The Password is not correct  System displays message “The Password is not correct” |  | Use Case ID | 3 | | --- | --- | | Use Case ID name | Add a new cat | | Use Case ID description | User can upload image of a cat | | Actor | System user | | Precondition | User is registered in the system, user is logged in  uploading screen is opened | | Postcondition | The new image of a cat is uploaded | | Basic flow | 1. User chooses the picture to upload 2. System validates the the picture 3. The picture is uploaded | | Extensions | 2a. The picture size is more than 5mb System displays message “The uploaded image size cannot be more than 5 mb”  2b. The picture size is less than 400 kb. System displays message “The uploaded image size cannot be less than 400 kb”  2c. The picture does not contain a cat. System displays message “Only image of a cat can be uploaded” |  | Use Case ID | 4 | | --- | --- | | Use Case ID name | Like a cat | | Use Case ID description | User can like image of a cat | | Actor | System user | | Precondition | User is registered in the system, user is logged in  uploading screen is opened | | Postcondition | The image of a cat is “liked” | | Basic flow | 1. User chooses the picture to “like and clicks the white heart icon on the image 2. System validates. 3. The image is “liked” | | Extensions | 2a. The image is already has been liked by this user System displays message “This cat is already in your “favorite cats list”  2b. The user is not logged in System displays message “Only registered users can like our cats” |  | Use Case ID | 5 | | --- | --- | | Use Case ID name | Adding a friend | | Use Case ID description | User can add a friend | | Actor | System user | | Precondition | User1 is registered in the system, user1 is logged in  User2 is registered in the system  friend adding screen is opened | | Postcondition | The user2 added to auser’s1 friends list | | Basic flow | 1. User chooses the nickname (user2) of a future friend from the users list. 2. System validates the user2 info. 3. The user2 added to a friend list | | Extensions | 2a. The user2 has already been added to the user’s1 friends list. System displays message “This user is already in your friends list  2b. The user2 has blocked user1 System displays message “This user do not want to make friends with you.” |   б. Намалюй схему переходу станів на основі написаних користувацьких сценаріїв та склади таблицю рішень для одного з варіантів. |