**JAVA大作业测试文档**

测试用例一：从游戏加载界面进入游戏初始界面。

测试步骤：

1. 在游戏加载界面中，进度条没有达到最长时点击进度条，未发生反应。
2. 在游戏加载界面中，等待进度条达到最长时，点击进度条，游戏进入初始界面。

测试用例二：从游戏初始界面进入游戏或退出游戏。

测试步骤：

1. 进入游戏初始界面，点击开始游戏进入冒险模式的选卡界面。
2. 进入游戏初始界面，点击保龄球模式进入保龄球模式的游戏界面。
3. 进入游戏初始界面，点击退出游戏程序终止。

测试用例三：在选卡界面进行选卡，并进入游戏界面。

测试步骤：

1. 点击下方卡片，相应的卡片会出现在上方。
2. 点击上方的卡片，卡片会从上方被移除，而且如果已经选上多个卡片，则后面的卡片会补齐。
3. 点击下方的一起摇滚吧按钮，则带着已经选上的卡片进入游戏界面。

测试用例四：在从选卡模式进入冒险模式游戏界面后，进行游戏。

测试步骤：

1. 点击上面卡片则卡片变暗，且鼠标附近显示植物图片跟随鼠标移动，再次点击该卡片则放回该植物，卡片颜色恢复。
2. 点击上方卡片则卡片变暗，且鼠标附近显示植物图片跟随鼠标移动，将鼠标移动到某草地方格，则离鼠标最近的草地方格显示图片的虚影，鼠标单击，则将该植物放到该草地方格上。
3. 阳光会从上方掉落，点击阳光，触发音效，阳光飘到左上角，阳光数加25。
4. 点击右上角的铲子，再点击相应植物则会移除植物，如未点击植物则不移除植物，铲子归位。
5. 点击右上角的咖啡豆则游戏暂停，再次点击则恢复。
6. 僵尸会随机刷新，且随着游戏的进行僵尸数量会越来越多。僵尸分为三种类型，分别是普通僵尸、铁通僵尸、读报僵尸。当僵尸死亡后会加载不同方式的死亡动画。
7. 放置不同的植物并观察，豌豆射手会在判断当前道路有僵尸后发射子弹，寒冰射手会判断当前道路有僵尸后发射寒冰子弹，向日葵会在一定间隔内产生阳光，坚果会阻挡僵尸的进攻，樱桃炸弹会炸掉一定范围的僵尸，火爆辣椒会烧掉一路上的僵尸，食人花会判断是否有僵尸接近，并吃掉僵尸且消化一段时间，杨桃会向五个不同的方向发射子弹，机枪射手会连续发射四枚普通子弹。
8. 等待僵尸接近推草车时，推草车启动，推掉该路上的所有僵尸。
9. 等待僵尸在走进房子后，游戏结束，显示失败画面，鼠标单击返回初始界面。
10. 当击败120只僵尸后，游戏胜利，显示胜利界面，鼠标单击返回初始界面。

测试用例五：在保龄球模式中进行游戏

测试步骤：

1. 等待上方刷新卡片，点击普通坚果卡片再点击草地，普通坚果向前滚动遇到僵尸发生偏转；点击马保果卡片再点击草地，马保果向前翻滚，出发特殊音效，遇到僵尸发生小角度偏转；点击爆炸坚果卡片，爆炸坚果向前滚动，遇到僵尸后爆炸，炸死一定范围内的僵尸。
2. 点击右上角的咖啡豆则游戏暂停，再次点击则恢复。
3. 等待僵尸在走进房子后，游戏结束，显示失败画面，鼠标单击返回初始界面。