|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试数据 | Bool jump ，bool dash（是否下滑），bool ground（是否在地面上） | | | | | |
| 操作步骤 | 操作描述 | 数 据 | 期望结果 | 实际结果 | 实际结果 | 测试状态（P/F） |
| 1 | 把PlayerControl中ground = true，不在下滑，调用jump函数 | Ground = true  Dash = false | Jump = true |  |  |  |
| 2 | 把PlayerControl中ground = true，正在下滑，调用jump函数 | Ground = true  Dash = true | Jump = false |  |  |  |
| 3 | 把PlayerControl中ground = false，不在下滑，调用jump函数 | Ground = false  Dash = false | Jump = false |  |  |  |

**白盒测试（Unity Test Runner）**

人物jump测试

人物攻击测试

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试数据 | Bool Attack | | | | | |
| 操作步骤 | 操作描述 | 数 据 | 期望结果 | 实际结果 | 实际结果 | 测试状态（P/F） |
| 1 | 把PlayerControl中的 Attack 变量设置成true，调用 Attack 函数 | Attack = true | Attack = false |  |  |  |

人物火球攻击测试

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试数据 | Bool FireBall | | | | | |
| 操作步骤 | 操作描述 | 数 据 | 期望结果 | 实际结果 | 实际结果 | 测试状态（P/F） |
| 1 | 把PlayerControl中的 FireBall 变量设置成true，调用 FireBall 函数 | FireBall = true | FireBall = false |  |  |  |

人物行走测试

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试数据 | Bool faceRight（人物朝向），float h （人物准备要走的走向 h=1为右，h=-1为左，h=0静止不调用后面的移动命令） | | | | | |
| 操作步骤 | 操作描述 | 数 据 | 期望结果 | 实际结果 | 实际结果 | 测试状态（P/F） |
| 1 | FaceRight = true，人物朝向右边，将像右走 | h = 1 | FaceRight = true |  |  |  |
| 2 | FaceRight = true，人物朝向右边，将像左走 | h = -1 | FaceRight = false |  |  |  |
| 3 | FaceRight = false，人物朝向左边，将像左走 | h = -1 | FaceRight = false |  |  |  |
| 4 | FaceRight = false，人物朝向左边，将像右走 | h = 1 | FaceRight = true |  |  |  |
| 5 | FaceRight = false，人物朝向左边，人物保持静止 | h=0 | FaceRight = false |  |  |  |

人物下滑测试

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试数据 | Bool Dash（是否下滑），Bool ground（是否在地面上的检测） | | | | | |
| 操作步骤 | 操作描述 | 数 据 | 期望结果 | 实际结果 | 实际结果 | 测试状态（P/F） |
| 1 | 设置ground = true，调用Dash（）函数 | Dash = true | Dash = false |  |  |  |
| 2 | 设置ground = false，调用Dash（）函数 | Dash = true | Dash = false |  |  |  |

怪物血量变化测试

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试数据 | Float Masterhealth | | | | | |
| 操作步骤 | 操作描述 | 数 据 | 期望结果 | 实际结果 | 实际结果 | 测试状态（P/F） |
| 1 | 设置 Masterhealth 初始值，然后调用takedamage（）伤害函数 | Masterhealth = 100f  Takedamage（10） | Masterhealth = 90f |  |  |  |
| 2 | 设置 Masterhealth 初始值，然后调用takedamage（）伤害函数 | Masterhealth = 100f  Takedamage（110） | Masterhealth = 0f |  |  |  |

人物血量变化测试

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试数据 | Float Health，float largest\_Health | | | | | |
| 操作步骤 | 操作描述 | 数 据 | 期望结果 | 实际结果 | 实际结果 | 测试状态（P/F） |
| 1 | 设置 Health 初始值，然后调用takedamage（）伤害函数 | Health = 100f  takedamage（10） | Health = 90f |  |  |  |
| 2 | 设置 Health 初始值，然后调用takedamage（）伤害函数 | Health = 100f  Takedamage（110） | Health = 0f |  |  |  |
| 3 | 设置 Health 初始值，设置largest\_Health，然后调用takedamage（）伤害函数 | Health = 95f  largest\_Health  =100f  Takedamage（-10） | Health = 100f |  |  |  |
| 4 | 设置 Health 初始值，设置largest\_Health，然后调用takedamage（）伤害函数 | Health = 85f  largest\_Health  =100f  Takedamage（-10） | Health = 95f |  |  |  |

**黑盒测试**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试项 | 测试内容 | 输入 | 预期输出 | 实际输出 | 测试状态（P/F） |
| 主界面测试 | 测试主界面的文字图案是否美观，是否符合人们的审美，使用需求 | 打开游戏 | 文字图案清晰，符合常人的审美 |  |  |
| 测试主界面跳转到设置界面是否正常 | 点击设置按钮 | 界面切换到设置界面 |  |  |
| 测试主界面跳转到保存界面是否正常 | 点击保存按钮 | 界面切换到保存界面 |  |  |
| 游戏界面测试 | 地图的显示和人物的显示效果是否合理 | 主界面上点击游戏按钮 | 地图人物显示清晰 |  |  |
| 左行按钮是否可以使人物左行 | 点击左行按钮 | 人物向左行走 |  |  |
| 右行按钮是否可以使人物右行 | 点击右行按钮 | 人物向右行走 |  |  |
| 跳跃按钮是否可以是人物跳跃，是否可以出现连跳 | 连续点击跳跃按钮 | 人物只会跳跃一次，跳跃的高度合理 |  |  |
| 下滑按钮是否可以做出下滑的动画效果 | 点击下滑按钮 | 人物做出下滑动画，并且会持续0.8s |  |  |
| 攻击按钮能否攻击 | 连续多次点击攻击按钮 | 人物连续做出攻击动画 |  |  |
| 火球攻击能否发出火球 | 连续多次点击火球按钮 | 人物连续发出火球 |  |  |
| 暂停按钮能否暂停 | 反复多次点击暂停 | 游戏按照指令暂停和重新开始 |  |  |
| 背景音乐能否正常的播放 | 打开游戏界面 | 背景音乐自动按照默认的设置播放 |  |  |
| 设置界面测试 | 音效大小的调节 | 拖动音量调节框 | 音量根据拖动条出现应该有的变化 |  |  |