战斗系统

测试模块：战斗系统

测试预计开始时间： 是否delay：

测试预计完成时间： 是否delay:

测试分析

功能点：a、出战人员选择；b、战斗位置;

c、阵型调整；d、战斗规则；

e、战斗技能；f、敌我双方出战人物ui表现；

g、战斗信息；h、战斗物品掉落与拾取；

i、战斗人员经验结算

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 浏览器 | flash版本 | 功能点 | 测试状况 | 备注 |
| Ie6 |  | 比如说：c不能通过 | 具体不能通过的表现 |  |
| Ie8 |  |  |  |  |
| Ie9 |  |  |  |  |
| 火狐 |  |  |  |  |
| 谷歌 |  |  |  |  |
| 世纪之窗 |  |  |  |  |

测试内容：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 测试内容 | 测试要点 | 验收标准 | 验证方法 |
| 出战人员选择 | 任意人员能否出战 | 能出战 | 随意选择一个人出战 |
| 战斗位置 | 双方战斗人员出现的位置 | 与策划案相符 | 进行战斗 |
| 阵型调整 | 不同人员配置阵型调整 | 与策划案相符 | 不同人员的组合 |
| 战斗规则 |  |  |  |
| 战斗技能 | 技能表现（效果、打击范围等） | 与策划案相符 | 所有技能的使用 |
| 人物ui表现 | 战斗场景人物表现 | 与策划案相符 | 对照策划案 |
| 战斗信息 | 战斗开始结束信息弹出 | 信息弹出 | 失败和胜利的不同信息提示 |
| 战斗物品掉落拾取 | 对方死亡，几率掉落物品 | 物品的掉落 | 不同几率条件下测试物品的掉落 |
| 战斗人员经验结算 | 根据出战人员等级结算 | 经验数值 | 不同等级对应不同经验数值 |
| 战斗奖励 | 胜利后的战斗奖励 | 战斗奖励 | 不同战斗对应不同的战斗奖励 |

测试用例

Bug管理