扫雷游戏的软件测试

1. 测试用例

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目：扫雷游戏 | | | 程序版本：1.0.0 | |
| 用例编号：TEST-1 | | | | |
| 编制人：郑文韵 | | | 编制时间：2018.6.17 | |
| 测试项 | 用户界面 | | | |
| 前提条件 | 在电脑中运行，手机没有右键功能，无法标记雷，在手机中运行只能是没有技术含量全靠运气的游戏，赢的概率很低。 | | | |
| 操作步骤 |  | | | |
|  | 编号 | 输入数据/动作 | | 预期结果 |
| 正确操作 | 01 | 点击扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面 |
| 02 | 无 | | 主界面显示默认高级雷区，大小为16\*30。左上方有游戏、帮助按键，下方显示未被标记的雷数。中上方有笑脸图型。右上方有缩小、放大、关闭按键，下方计时器显示000，未开始计时。 |
| 03 | 将鼠标移到“游戏”字样上 | | 显示四个选项，初级、中级、高级、自定义 |
| 04 | 点击“帮助”按键 | | 弹出游戏规则文本 |
| 05 | 点击缩小按键 | | 游戏界面缩小 |
| 06 | 点击放大按键 | | 游戏界面放大 |
| 07 | 点击关闭按键 | | 弹出关闭提示框，询问是否关闭，确认后可关闭 |
| 08 | 点击游戏-初级 | | 界面转换成9\*9的方格 |
| 09 | 点击游戏-中级 | | 界面转换成16\*16的方格 |
| 10 | 点击游戏-高级 | | 界面转换成16\*30的方格 |
| 11 | 点击游戏-自定义 | | 弹出提示框，显示：请输入宽 |
| 12 | 在输入框中输入9-30之间的数，点击确定 | | 弹出提示框，显示：请输入高 |
| 13 | 在输入框中输入9-24之间的数，点击确定 | | 弹出提示框，显示：请输入雷的数量 |
| 14 | 在输入框中输入10-200之间的数，点击确定 | | 显示对应的高\*宽的方格数 |
| 15 | 游戏结束界面 | | 计时器暂停，显示所有已被打开的方格，所有的雷，标记错的雷上有红色叉叉，点中的雷背景颜色为红色。 |
| 错误操作 | 16 | 点击方格及按键以外的位置 | | 界面保持原状，任意方格都不会打开 |
| 17 | 自定义宽，输入数小于9的数，点击确定按键 | | 游戏界面不会卡机，仍然可以弹出提示框，显示：请输入高。最后形成的方格，宽为9。游戏正常进行 |
| 18 | 自定义宽，输入数大于30的数，点击确定按键 | | 游戏界面不会卡机，仍然可以弹出提示框，显示：请输入高。最后形成的方格，宽为30。游戏正常进行 |
| 19 | 自定义高，输入数小于9的数，点击确定按键 | | 游戏界面不会卡机，仍然可以弹出提示框，显示：请输入雷的数量。最后形成的方格，高为9。游戏正常进行 |
| 20 | 自定义高，输入数大于24的数，点击确定按键 | | 游戏界面不会卡机，仍然可以弹出提示框，显示：请输入雷的数量。最后形成的方格，高为24。游戏正常进行 |
| 21 | 自定义雷数，输入数小于10的数，点击确定按键 | | 游戏界面不会卡机，仍然可以显示设置的方格数，左上方的未标记雷统计器里显示总雷数为10，游戏正常进行 |
| 22 | 自定义雷数，输入数大于200的数，点击确定按键 | | 游戏界面不会卡机，仍然可以显示设置的方格数，左上方的未标记雷统计器里显示总雷数为10，游戏正常进行 |
| 23 | 自定义雷数，输入数大于宽\*高，即总格子数 | | 游戏界面不会卡机，仍然可以显示设置的方格数，左上方的未标记雷统计器里显示总雷数为10，游戏正常进行 |
| 24 | 自定义的输入框内输入非数字字符 | | 游戏界面不会卡机，最后形成的方格，为9\*9的初级游戏模式，游戏正常进行 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目：扫雷游戏 | | | 程序版本：1.0.0 | |
| 用例编号：TEST-2 | | | | |
| 编制人：郑文韵 | | | 编制时间：2018.6.17 | |
| 测试项 | 在初级、中级、高级模式下的游戏运行 | | | |
| 前提条件 | 在电脑中运行，手机没有右键功能，无法标记雷，在手机中运行只能是没有技术含量全靠运气的游戏，赢的概率很低。 | | | |
| 操作步骤 |  | | | |
|  | 编号 | 输入数据/动作 | | 预期结果 |
| 游戏成功 | 01 | 随机点一个方格，方格无雷 | | 所点方格被打开并显示数字，若方格为空白，周围方格自动打开，打开的方格内有数字。 |
| 02 | 无 | | 右上方计时器开始计时，每过1s显示的红色数字加一。左上方显示总雷数。 |
| 03 | 点击有数字显示的已打开的方格 | | 9宫格内的未打开方格一起闪动，若闪动的方格均无雷，自动打开。 |
| 04 | 右键未打开的方格 | | 方格上显示红黑色“1”，左上方数字减1 |
| 05 | 右键黑红色的“1”所在方格 | | 方格上变为“？”，左上方数字加1 |
| 06 | 右键“?”所在方格 | | 方格上“？”消失 |
| 07 | 左上方显示数字变为0 | | 若标记的雷全部正确，结束游戏，弹出提示框，显示：you win |
| 08 | 点击确定 | | 提示框消失，回到游戏结束时的界面，计时器不再计时，中上方的笑脸变成戴上墨镜的笑脸图案 |
| 09 | 点击笑脸图案 | | 游戏回到初始界面 |
| 游戏失败 | 10 | 随机点一个方格，方格有雷 | | 点中雷，游戏结束，所点中的方格显示红色的雷， |
| 11 | 左上方显示的未标记的雷数为0时，若还有方格未被打开或标记 | | 游戏可继续 |
| 12 | 左上方显示的未标记的雷数为0时，若所有方格都已被打开或标记 | | 游戏结束，所有方格被打开，标记错误的雷显示出带红色叉叉的雷。 |
| 13 | 无 | | 游戏失败的界面，计时器暂停，笑脸图案变成哭脸图案，显示所有雷和标记错误的雷。 |
| 14 | 点击哭脸图案 | | 游戏回到初始界面 |
| 游戏中途 | 15 | 点击笑脸图案 | | 游戏回到初始界面，可重新开始游戏 |
| 16 | 无 | | 计时器一直在计时 |
| 多次游戏 | 17 | 初级 | | 游戏正常进行，每次游戏雷放置的位置都是随机的，游戏结束后观察界面，游戏雷数是10个，且雷的位置与对应的方格里的数正确 |
| 18 | 中级 | | 游戏正常进行，每次游戏雷放置的位置都是随机的，游戏结束后观察界面，游戏雷数是40个，且雷的位置与对应的方格里的数正确 |
| 19 | 高级 | | 游戏正常进行，每次游戏雷放置的位置都是随机的，游戏结束后观察界面，游戏雷数是99个，且雷的位置与对应的方格里的数正确 |
| 错误操作 | 20 | 点击空白的未打开的方格 | | 无反应 |
| 21 | 点击被标记的雷 | | 无反应，标记不会消失 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目：扫雷游戏 | | | 程序版本：1.0.0 | |
| 用例编号：TEST-3 | | | | |
| 编制人：郑文韵 | | | 编制时间：2018.6.17 | |
| 测试项 | 在自定义模式下的游戏运行 | | | |
| 前提条件 | 在电脑中运行，手机没有右键功能，无法标记雷，在手机中运行只能是没有技术含量全靠运气的游戏，赢的概率很低。 | | | |
| 操作步骤 |  | | | |
|  | 编号 | 输入数据/动作 | | 预期结果 |
| 选择自定义游戏模式 | 01 | 将鼠标移到“游戏字样上”，点击“自定义” | | 弹出提示框，显示：请输入宽 |
| 02 | 在输入框中输入9，点击确定 | | 弹出提示框，显示：请输入高 |
| 03 | 在输入框中输入9，点击确定 | | 弹出提示框，显示：请输入雷的数量 |
| 04 | 在输入框中输入81，点击确定 | | 显示对应的9\*9的方格数 |
| 05 | 随机点一个方格 | | 弹出提示框，显示：请输入小于宽\*高的雷数，可重新定义宽、高、雷数 |
| 06 | 将鼠标移到“游戏字样上”，点击“自定义” | | 弹出提示框，显示：请输入宽 |
| 07 | 在输入框中输入14，点击确定 | | 弹出提示框，显示：请输入高 |
| 08 | 在输入框中输入14，点击确定 | | 弹出提示框，显示：请输入雷的数量 |
| 09 | 在输入框中输入196，点击确定 | | 显示对应的14\*14的方格数 |
| 10 | 随机点一个方格 | | 弹出提示框，显示：请输入小于宽\*高的雷数，可重新定义宽、高、雷数 |
| 11 | 将鼠标移到“游戏字样上”，点击“自定义” | | 弹出提示框，显示：请输入宽 |
| 12 | 在输入框中输入10，点击确定 | | 弹出提示框，显示：请输入高 |
| 13 | 在输入框中输入10，点击确定 | | 弹出提示框，显示：请输入雷的数量 |
| 14 | 在输入框中输入99，点击确定 | | 显示对应的10\*10的方格数 |
| 15 | 随机点一个方格 | | 弹出提示框，显示：you win |
| 16 | 在三次的输入框中，分别输入10、10、98 | |  |
| 17 | 随机点一个方格 | | 所点方格被打开并显示数字 |
| 18 | 右键未打开的方格 | | 方格上显示红黑色“1”，左上方数字减1 |
| 19 | 右键黑红色的“1”所在方格 | | 方格上变为“？”，左上方数字加1 |
| 20 | 右键“?”所在方格 | | 方格上“？”消失 |
| 21 | 标记完周围的雷，无法继续游戏推测，随机点一个雷 | | 游戏结束，所有方格被打开，标记错误的雷显示出带红色叉叉的雷。 |
| 22 | 无 | | 游戏失败的界面，计时器暂停，笑脸图案变成哭脸图案，显示所有雷和标记错误的雷。 |
| 23 | 点击哭脸图案 | | 游戏回到初始界面 |
| 游戏中途 | 24 | 点击笑脸图案 | | 游戏回到初始界面，可重新开始游戏 |
| 25 | 无 | | 计时器一直在计时 |
| 多次游戏 | 26 | 输入的雷数合理 | | 与在初级、中级、高级模式下的游戏运行一样，游戏正常进行，每次游戏雷放置的位置都是随机的，游戏结束后观察界面，游戏雷数是定义时输入的个数，且雷的位置与对应的方格里的数正确 |
| 错误操作 | 27 | 点击空白的未打开的方格 | | 无反应 |
| 28 | 点击被标记的雷 | | 无反应，标记不会消失 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目：扫雷微信小程序 | | | 程序版本：1.0.0 | |
| 用例编号：TEST\_4 | | | | |
| 编制人：郑文韵 | | | 编制时间：2018.6.26 | |
| 测试项 | 兼容性 | | | |
| 前提条件 | 在电脑中运行，手机没有右键功能，无法标记雷，在手机中运行只能是没有技术含量全靠运气的游戏，赢的概率很低。 | | | |
| 操作步骤 |  | | | |
|  | 编号 | 输入数据/动作 | | 预期结果 |
|  | 01 | 在win xp系统下打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 02 | 在win7系统下打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 03 | 在ios8系统下打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 04 | 在ios10系统下打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 05 | 在Mac OS X10下打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 06 | 用QQ浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 07 | 用Internet Explorer浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 08 | 用Firefox浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 09 | 用Safari浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 10 | 用Google Chrome浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 11 | 用百度浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 12 | 用搜狗浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 13 | 用猎豹浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 14 | 用360浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |
|  | 15 | 用UC浏览器打开扫雷游戏链接 | | 进入游戏初始主界面，游戏正常进行 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目：扫雷微信小程序 | | | 程序版本：1.0.0 | |
| 用例编号：TEST\_5 | | | | |
| 编制人：郑文韵 | | | 编制时间：2018.6.27 | |
| 测试项 | 并发用户 | | | |
| 前提条件 | 在电脑中运行，手机没有右键功能，无法标记雷，在手机中运行只能是没有技术含量全靠运气的游戏，赢的概率很低。 | | | |
| 操作步骤 |  | | | |
|  | 编号 | 输入数据/动作 | | 预期结果 |
|  | 01 | 5个用户同时进入小程序玩 | | 游戏正常进行 |
|  | 02 | 10个用户同时进入小程序玩 | | 游戏正常进行 |
|  | 03 | 20个用户同时进入小程序玩 | | 游戏正常进行 |
|  | 04 | 50个用户同时进入小程序玩 | | 游戏正常进行 |
|  | 05 | 100个用户同时进入小程序玩 | | 游戏正常进行 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目：扫雷微信小程序 | | | 程序版本：1.0.0 | |
| 用例编号：TEST\_6 | | | | |
| 编制人：郑文韵 | | | 编制时间：2018.6.27 | |
| 测试项 | 互操作性 | | | |
| 前提条件 | 在电脑中运行，手机没有右键功能，无法标记雷，在手机中运行只能是没有技术含量全靠运气的游戏，赢的概率很低。 | | | |
| 操作步骤 |  | | | |
|  | 编号 | 输入数据/动作 | | 预期结果 |
|  | 01 | 游戏中途切换至其他页面后 | | 可切换 |
|  | 02 | 切换至其他软件页面，之后再回到游戏页面 | | 游戏未结束，计时器仍然在计时，中途离开的时间也有在计时 |
|  | 03 | 电脑弹出其他框时 | | 游戏仍正常进行 |
|  | 04 | 电脑断网 | | 可打开网页链接，进行游戏 |

1. 测试的执行

测试执行情况

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | 测试通过情况 | 缺陷 |
| TEST-1-01 | 通过 |  |
| TEST-1-02 | 通过 |  |
| TEST-1-03 | 通过 |  |
| TEST-1-04 | 失败 | 无响应，未弹出文本。 |
| TEST-1-05 | 失败 | 无响应，未缩小界面。 |
| TEST-1-06 | 失败 | 无响应，未放大界面。 |
| TEST-1-07 | 通过 |  |
| TEST-1-08 | 通过 |  |
| TEST-1-09 | 通过 |  |
| TEST-1-10 | 通过 |  |
| TEST-1-11 | 通过 |  |
| TEST-1-12 | 通过 |  |
| TEST-1-13 | 通过 |  |
| TEST-1-14 | 通过 |  |
| TEST-1-15 | 通过 |  |
| TEST-1-16 | 通过 |  |
| TEST-1-17 | 通过 |  |
| TEST-1-18 | 通过 |  |
| TEST-1-19 | 通过 |  |
| TEST-1-20 | 通过 |  |
| TEST-1-21 | 通过 |  |
| TEST-1-22 | 通过 |  |
| TEST-1-23 | 通过 |  |
| TEST-1-24 | 失败 | 没有显示方格，无法游戏 |
| TEST-2-01 | 通过 |  |
| TEST-2-02 | 通过 |  |
| TEST-2-03 | 通过 |  |
| TEST-2-04 | 通过 |  |
| TEST-2-05 | 通过 |  |
| TEST-2-06 | 通过 |  |
| TEST-2-07 | 通过 |  |
| TEST-2-08 | 通过 |  |
| TEST-2-09 | 通过 |  |
| TEST-2-10 | 通过 |  |
| TEST-2-11 | 通过 |  |
| TEST-2-12 | 通过 |  |
| TEST-2-13 | 通过 |  |
| TEST-2-14 | 通过 |  |
| TEST-2-15 | 通过 |  |
| TEST-2-16 | 失败 | 计时器计到999秒，停止计时 |
| TEST-2-17 | 通过 |  |
| TEST-2-18 | 通过 |  |
| TEST-2-19 | 通过 |  |
| TEST-2-20 | 通过 |  |
| TEST-2-21 | 通过 |  |
| TEST-3-01 | 通过 |  |
| TEST-3-02 | 通过 |  |
| TEST-3-03 | 通过 |  |
| TEST-3-04 | 通过 |  |
| TEST-3-05 | 失败 | 无响应，无法操作游戏界面相关任何按键，只能关掉页面重新进入 |
| TEST-3-06 | 通过 |  |
| TEST-3-07 | 通过 |  |
| TEST-3-08 | 通过 |  |
| TEST-3-09 | 通过 |  |
| TEST-3-10 | 失败 | 界面无响应，无法操作游戏界面相关任何按键，只能关掉页面重新进入 |
| TEST-3-11 | 通过 |  |
| TEST-3-12 | 通过 |  |
| TEST-3-13 | 通过 |  |
| TEST-3-14 | 通过 |  |
| TEST-3-15 | 通过 |  |
| TEST-3-16 | 通过 |  |
| TEST-3-17 | 通过 |  |
| TEST-3-18 | 通过 |  |
| TEST-3-19 | 通过 |  |
| TEST-3-20 | 通过 |  |
| TEST-3-21 | 通过 |  |
| TEST-3-22 | 通过 |  |
| TEST-3-23 | 通过 |  |
| TEST-3-24 | 通过 |  |
| TEST-3-25 | 失败 | 计时器计到999秒，停止计时 |
| TEST-3-26 | 通过 |  |
| TEST-3-27 | 通过 |  |
| TEST-3-28 | 通过 |  |
| TEST-4-01 | 通过 |  |
| TEST-4-02 | 通过 |  |
| TEST-4-03 | 通过 |  |
| TEST-4-04 | 通过 |  |
| TEST-4-05 | 通过 |  |
| TEST-4-06 | 通过 |  |
| TEST-4-07 | 通过 |  |
| TEST-4-08 | 通过 |  |
| TEST-4-09 | 通过 |  |
| TEST-4-10 | 通过 |  |
| TEST-4-11 | 通过 |  |
| TEST-4-12 | 通过 |  |
| TEST-4-13 | 通过 |  |
| TEST-4-14 | 通过 |  |
| TEST-4-15 | 通过 |  |
| TEST-5-01 | 通过 |  |
| TEST-5-02 | 通过 |  |
| TEST-5-03 | 通过 |  |
| TEST-5-04 | 通过 |  |
| TEST-5-05 | 通过 |  |
| TEST-6-01 | 通过 |  |
| TEST-6-02 | 通过 |  |
| TEST-6-03 | 通过 |  |
| TEST-6-04 | 通过 |  |

1. 错误报告

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bug编号 | 01 | Bug名称 | 无法显示游戏帮助 |
| Bug对应的测试用例 | TEST-1-04 | | |
| Bug内容 |  | | |
| 测试环境 | 在电脑上用浏览器打开扫雷游戏链接，进入游戏初始界面 | | |
| 测试步骤 | 点击“帮助”按键 | | |
| 实际结果 | 无反应 | | |
| 期望结果 | 弹出游戏规则文本 | | |
| 截屏 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bug编号 | 02 | Bug名称 | 无法缩小游戏界面 |
| Bug对应的测试用例 | TEST-1-05 | | |
| Bug内容 |  | | |
| 测试环境 | 在电脑上用浏览器打开扫雷游戏链接，进入游戏初始界面 | | |
| 测试步骤 | 点击右上角“-”缩小按键 | | |
| 实际结果 | 无反应 | | |
| 期望结果 | 网页界面被缩小 | | |
| 截屏 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bug编号 | 03 | Bug名称 | 无法放大游戏界面 |
| Bug对应的测试用例 | TEST-1-06 | | |
| Bug内容 |  | | |
| 测试环境 | 在电脑上用浏览器打开扫雷游戏链接，进入游戏初始界面 | | |
| 测试步骤 | 点击右上角“口”缩小按键 | | |
| 实际结果 | 无反应 | | |
| 期望结果 | 网页界面被放大 | | |
| 截屏 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bug编号 | 04 | Bug名称 | 自定义输入框内输入非数字字符，无法显示正常游戏界面 |
| Bug对应的测试用例 | TEST-1-24 | | |
| Bug内容 |  | | |
| 测试环境 | 在电脑上用浏览器打开扫雷游戏链接，进入游戏初始界面 | | |
| 测试步骤 | 1.将鼠标移到“游戏字样上”，点击“自定义” | | |
| 2. 弹出提示框，显示：请输入宽，在输入框中输入a，点击确定 | | |
| 3. 弹出提示框，显示：请输入高，在输入框中输入9，点击确定 | | |
| 4. 弹出提示框，显示：请输入雷的数量在输入框中输入10，点击确定 | | |
| 实际结果 | 无方格显示，无法游戏 | | |
| 期望结果 | 最后形成的方格，为9\*9的初级游戏模式，游戏正常进行 | | |
| 截屏 |  | | |
| 相关Bug | 自定义，自定义输入框内输入非数字字符时，都会出现这类bug | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bug编号 | 05 | Bug名称 | 计时器计时最大时长太短 |
| Bug对应的测试用例 | TEST-2-16、TEST-3-26 | | |
| Bug内容 |  | | |
| 测试环境 | 在电脑上用浏览器打开扫雷游戏链接，进入游戏初始界面 | | |
| 测试步骤 | 1.随意点击一个方格 | | |
| 2.计时器开始计时 | | |
| 3.观察计时器计时示数 | | |
| 实际结果 | 每过1秒计时器示数加1，加到999后停止 | | |
| 期望结果 | 计时器可多显示4位数，计时到9999，对新手玩家有帮助 | | |
| 截屏 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bug编号 | 06 | Bug名称 | 每个方格下都是雷时，打开一个方格会卡机 |
| Bug对应的测试用例 | TEST-3-05、TEST-3-10 | | |
| Bug内容 |  | | |
| 测试环境 | 在电脑上用浏览器打开扫雷游戏链接，进入游戏初始界面 | | |
| 测试步骤 | 1.将鼠标移到“游戏字样上”，点击“自定义” | | |
| 2. 弹出提示框，显示：请输入宽，在输入框中输入9，点击确定 | | |
| 3. 弹出提示框，显示：请输入高，在输入框中输入9，点击确定 | | |
| 4. 弹出提示框，显示：请输入雷的数量在输入框中输入81，点击确定 | | |
| 5.随机点一个方格 | | |
| 实际结果 | 无响应，无法操作游戏界面相关任何按键，只能关掉页面重新进入。 | | |
| 期望结果 | 弹出提示框，显示：请输入小于宽\*高的雷数，可重新定义宽、高、雷数。 | | |
| 相关Bug | 自定义，输入的雷数等于宽\*高时，都会出现这类bug | | |
| 截屏 | C:\Users\Lenovo\AppData\Roaming\Tencent\Users\867897699\QQ\WinTemp\RichOle\5[L]%NIOVURQSX9[@P[9C]5.png | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bug编号 | 07 | Bug名称 | 雷数太多时无法推测雷的位置，造成游戏的失败 |
| Bug内容 |  | | |
| 测试环境 | 在电脑上用浏览器打开扫雷游戏链接，进入游戏初始界面 | | |
| 测试步骤 | 1.将鼠标移到“游戏字样上”，点击“自定义” | | |
| 2. 弹出提示框，显示：请输入宽，在输入框中输入9，点击确定 | | |
| 3. 弹出提示框，显示：请输入高，在输入框中输入9，点击确定 | | |
| 4. 弹出提示框，显示：请输入雷的数量在输入框中输入70，点击确定 | | |
| 5.随机点一个方格 | | |
| 实际结果 | 方格显示7，无法推测周围雷的位置，游戏无法顺利进行，只好继续随机点开另一个方格，点到雷，游戏失败。 | | |
| 期望结果 | 弹出提示框，显示：输入雷的数目太多，请重新定义 | | |
| 相关Bug | 自定义，输入的雷和总方格数相差不大时，都会出现这类bug | | |
| 截屏 |  | | |