**集成测试用例文档**

**团队名称：**六毛软糖

**编写人员：**徐仪萍

**说明：**消除规则，道具产生规则，道具效果，积分规则详见《需求规格说明文档》；

**集成内容的描述：**

|  |  |
| --- | --- |
| **子系统** | **构件** |
| 用户信息管理系统 | User |
| 好友信息管理系统 | Friends |
| 游戏设置系统 | Setting |
| 游戏进行管理系统 | Pattern |
| Game |

目录

[1） 用户信息管理系统的集成测试 1](#_Toc385790220)

[相关的组件： 1](#_Toc385790221)

[测试用例表： 2](#_Toc385790222)

[Integation Test Case L1 2](#_Toc385790223)

[Integation Test Case L2 3](#_Toc385790224)

[2） 好友信息管理系统的集成测试 4](#_Toc385790225)

[相关的组件： 4](#_Toc385790226)

[测试用例表： 4](#_Toc385790227)

[Integation Test Case L3 5](#_Toc385790228)

[Integation Test Case L4 6](#_Toc385790229)

[Integation Test Case L5 7](#_Toc385790230)

[Integation Test Case L6 7](#_Toc385790231)

[3） 游戏设置系统的集成测试 8](#_Toc385790232)

[相关的组件： 8](#_Toc385790233)

[测试用例表： 8](#_Toc385790234)

[Integation Test Case L7 8](#_Toc385790235)

[4） 游戏系统的集成测试 10](#_Toc385790236)

[相关的组件 10](#_Toc385790237)

[测试用例表 11](#_Toc385790238)

[Integation Test Case L8 11](#_Toc385790239)

[Integation Test Case L9 12](#_Toc385790240)

[Integation Test Case L10 12](#_Toc385790241)

[Integation Test Case 11 13](#_Toc385790242)

[5） control层测试 14](#_Toc385790243)

[user： 14](#_Toc385790244)

[Setting 15](#_Toc385790245)

[Game 16](#_Toc385790246)

[Pattern 16](#_Toc385790247)

[6） model层测试 16](#_Toc385790248)

[User: 16](#_Toc385790249)

[Setting 18](#_Toc385790250)

[Game 18](#_Toc385790251)

[Pattern 19](#_Toc385790252)

# 用户信息管理系统的集成测试

## 相关的组件：

|  |  |
| --- | --- |
| **相关的系统层次** | **相关的组件** |
| View | mainUI |
| userUI |
| Control | friendsControl |
| userControl |
| Model | friendsModel |
| userModel |

## 测试用例表：

|  |  |
| --- | --- |
| **测试用例编号** | **测试用例标题** |
| Integation Test Case L1 | 登录 |
| Integation Test Case L2 | 注册 |

## Integation Test Case L1

**测试用例标题：**用户信息管理系统登录的组件集成测试

**设计人员：**徐敏 **设计日期：2014-4-19**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据** | | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 用户名 | 密码 |
| 001 | 数据库中只存在用户121250，密码为000 | L1：用户登录 | NULL | NULL | 提示输入为空 |  |  |  |
| 002 | 121250 | NULL | 提示输入为空 |  |  |  |
| 003 | NULL | 000 | 提示登录失败 |  |  |  |
| 004 | 123 | 000 | 提示用户名不存在 |  |  |  |
| 005 | 121250 | 111 | 提示用户名或密码错误 |  |  |  |
| 006 | 121250 | 000 | 登录成功，跳转到主界面 |  |  |  |

## Integation Test Case L2

**测试用例标题：**用户信息管理系统登录的组件集成测试

**设计人员：**徐敏 **设计日期：2014-4-19**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据** | | | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 用户名 | 密码 | 性别 |
| **007** | 数据库中只存在用户121250，密码为000 | L2：用户注册 | NULL | NULL | 女/男 | 提示注册信息不完整 |  |  |  |
| **008** | NULL | x | 女/男 | 提示注册信息不完整 |  |  |  |
| **009** | X | NULL | 女/男 | 提示注册信息不完整 |  |  |  |
| **010** | 121250 | x | 女/男 | 提示用户已存在 |  |  |  |
| **011** | 121251 | x | 女/男 | 注册成功，跳转到登录界面 |  |  |  |

# 好友信息管理系统的集成测试

## 相关的组件：

|  |  |
| --- | --- |
| **相关的系统层次** | **相关的组件** |
| View | mainUI |
| FriendsUI |
| Control | FriendsControl |
| Model | FriendsModel |
| GameModel |

## 测试用例表：

|  |  |
| --- | --- |
| **测试用例编号** | **测试用例标题** |
| Integation Test Case L3 | 添加好友 |
| Integation Test Case L4 | 编辑好友备注名称 |
| Integation Test Case L5 | 处理好友申请 |
| Integation Test Case L6 | 处理好友游戏邀请 |

## Integation Test Case L3

测试用例标题：好友信息管理系统添加好友的组件集成测试

设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **Pass/fail** | **备注** |
| 012 | 数据库中只有121250，121251，121252三个用户，且只有121251在121250的好友列表中 | L3：添加好友 | 121250 | 系统提示不可添加自己为好友 |  |  |  |
| 013 | 121251 | 系统提示该玩家已是您好友 |  |  |  |
| 014 | 121252 | 系统发送好友申请，且玩家121252收到来自121250的好友申请消息 |  |  |  |
| 015 | NULL | 系统提示用户名输入错误 |  |  |  |

## Integation Test Case L4

测试用例标题：好友信息管理系统编辑好友备注名的组件集成测试

设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **Pass/fail** | **备注** |
| 016 | 121251是121250的好友，但无备注名 | L4：编辑好友备注名 | NULL | 系统刷新好友列表，好友121251显示为“（121251）” |  |  |  |
| 017 | “大白兔” | 系统刷新好友列表，好友 121251显示为大白兔“（121251）” |  |  |  |
| 018 | 121251是121250的好友，备注名为“大白兔” | NULL | 系统刷新好友列表，好友121251显示为“（121251）” |  |  |  |
| 019 | “小灰” | 系统刷新好友列表，好友121251显示为“小灰（121251）” |  |  |  |

## Integation Test Case L5

测试用例标题：好友信息管理系统处理好友申请的组件集成测试

设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **Pass/fail** | **备注** |
| 020 | 121250处理来自121252的好友申请 | L5：处理好友申请 | N | 系统发送“申请被拒”消息至121252 |  |  |  |
| 021 | Y | 系统刷新好友列表， 包含121252.且发送申请接受消息至121252 |  |  |  |

## Integation Test Case L6

测试用例标题：好友信息管理系统处理游戏邀请的组件集成测试

设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **Pass/fail** | **备注** |
| 022 | 121250处理来自121251的游戏邀请 | L6：处理好友申请 | N | 系统发送“邀请被拒”消息至121251 |  |  |  |
| 023 | Y | 系统进入游戏初始化界面 |  |  |  |

# 游戏设置系统的集成测试

## 相关的组件：

|  |  |
| --- | --- |
| **相关的系统层次** | **相关的组件** |
| View | settingUI |
| Control | settingControl |
| Model | settingModel |

## 测试用例表：

|  |  |
| --- | --- |
| **测试用例编号** | **测试用例标题** |
| Integation Test Case L7 | 更改游戏设置 |

## Integation Test Case L7

测试用例标题：游戏设置系统更改游戏设置的组件集成测试

设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 024 | 无效的操作 | 在设置按钮框外操作 | 无反应 |  |  |  |
| 025 | 鼠标在所有设置区域内单击右键 | 无反应 |  |  |  |
| 026 | 音量设置栏有效的操作 | 选择加大音量按钮 | 游戏音量显示数值增大，游戏音量增大 |  |  |  |
| 027 | 选择减小音量按钮 | 游戏音量显示数值减小，游戏音量减小 |  |  |  |
| 028 | 选择加大音量（音量数值等于10) | 游戏音量以及显示的数值不再发生变化 |  |  |  |
| 029 | 选择减小音量 (音量数值小于0） | 游戏音量以及显示的数值不再发生变化 |  |  |  |
| 030 | 选择关闭音效 | 游戏音效得到关闭 |  |  |  |
| 031 | 选择打开音效 | 游戏音效得到打开 |  |  |  |
| 032 | 选择游戏风格 | 选择一个游戏风格 | 弹出窗口提示“已应用” |  |  |  |
| 033 | 选择游戏下落方向 | 选择一个游戏图案下落方式 | 弹出窗口提示“已应用” |  |  |  |
| 034 | 查看游戏相关信息 | 选择查看游戏相关信息 | 显示游戏的制作团队，游戏规则等相关信息 |  |  |  |

# 游戏系统的集成测试

## 相关的组件

|  |  |
| --- | --- |
| **相关的系统层次** | **相关的组件** |
| View | friendui |
| gameui |
| Patternui |
| 客户端Control | friendControl |
| gameControl |
| patternControl |
| 客户端Model | friendModel |
| gameModel |
| patternModel |
| SettingModel |

## 测试用例表

|  |  |
| --- | --- |
| **测试用例编号** | **测试用例标题** |
| Integation Test Case L8 | 游戏模式选择 |
| Integation Test Case L9 | 道具购买 |
| Integation Test Case L10 | 邀请好友 |
| Integation Test Case L11 | 图案消除 |

## Integation Test Case L8

测试用例标题：游戏进行管理系统游戏模式选择的组件集成测试

设计人员：薛笑雨 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **Pass/fail** | **备注** |
| 035 | 游戏模式选择 | 单人模式 | 进入道具购买 |  |  |  |
| 036 | 协作模式 | 显示在线好友列表，若无在线好友，系统提示无在线好友 |  |  |  |
| 037 | 对战模式 | 进入道具购买 |  |  |  |

## Integation Test Case L9

测试用例标题：游戏进行管理系统道具购买的组件集成测试

设计人员：薛笑雨 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **Pass/fail** | **备注** |
| 035 | 用户金币有300，C道具200，D道具100，E道具350 | 购买道具 | E | 提示金币不足 |  |  |  |
| 036 | C | 提示购买成功 |  |  |  |
| 037 | C、D | 提示购买成功 |  |  |  |

## Integation Test Case L10

测试用例标题：游戏进行管理系统邀请好友的组件集成测试

设计人员：薛笑雨 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据/行为** | **预期输出** | **实际输出** | **Pass/fail** | **备注** |
| 035 | 玩家的有好友121251（在线） | 邀请好友进行游戏 | 121251接受游戏邀请 | 进入道具购买界面 |  |  |  |
| 036 | 121251拒绝邀请 | 提示邀请被拒， |  |  |  |
| 037 | 等待响应时玩家撤回邀请 | 系统显示在线好友列表 |  |  |  |

## Integation Test Case 11

测试用例标题：游戏进行管理系统图案消除的组件集成测试

设计人员：张舒贤 设计日期：2014-4-19

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试条件** | **测试用例描述** | **输入数据/行为** | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 038 |  | 无效操作（包含鼠标右击，或有效区域外的点击） | 无 | 无反应 |  |  |  |
| 039 | 无选中图案 | 有效区域的有效操作 | 点击A道具 | 消除该图案周围8个图案并补充图案 |  |  |  |
| 040 | 有选中图案 | 点击A道具 | 移动A与选中图案，若产生可消除组，则触发A道具效果，并补充图案，若不产生，则又交换A道具与选中图案位置 |  |  |  |
| 041 |  | 选择B道具 | 触发B道具效果 |  |  |  |
| 042 |  | 鼠标在游戏操作框内左键拖动图案形成可消除的图案组 | 图案组被消除，积分按照积分规则增加，并补充图案 |  |  |  |
| 043 |  | 鼠标在游戏操作框内左键拖动图案无法形成可消除的图案组 | 无 |  |  |  |
| 044 |  | 鼠标点击已被选中图案 | 消除该图案的选中效果 |  |  |  |

# control层测试

## user：

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 用户名 | 密码 |
| 001 | 登录，用户名不存在 | 123 | 123 | NULL |  |  |  |
| 002 | 登录，用户名与密码不匹配 | 121250 | 111 | NULL |  |  |  |
| 003 | 登录，用户名与密码匹配 | 121250 | 000 | 121250这一用户对应的UserPO |  |  |  |
| 004 | 注册，用户已存在 | 121250，1，女 | | false |  |  |  |
| 005 | 注册，用户名尚未被注册，且信息完整符合规格 | 121251,000，男 | | true |  |  |  |
| 006 | 修改密码，密码不符合规格 | 121250,NULL | | false |  |  |  |
| 007 | 修改密码，密码符合规格 | 121250,111 | | True |  |  |  |
| 008 | 查看游戏记录 | 111111111（用户ID） | | GameRecord |  |  |  |

## Setting

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试用例ID | 测试用例描述 | 输入数据 | 预期输出 | 实际输出 | 通过/失败 | 备注 |
| 001 | 音量设置栏内增大音量设置 | MouseEvent(increaseVolumeButton,5) | Volume=6 |  |  |  |
| 002 | MouseEvent(increaseVolumeButton,10) | Null |  |  |  |
| 003 | 音量设置栏内减小音量设置 | MouseEvent(decreaseVolumeButton,5) | Volume=4 |  |  |  |
| 004 | MouseEvent(decreaseVolumeButton,0) | null |  |  |  |
| 005 | 音效设置栏内打开游戏音效 | MouseEvent(openVoice,false) | isOpen=true |  |  |  |
| 006 | 音效设置栏内关闭游戏音效 | MouseEvent(openVoice,true) | isOpen=false |  |  |  |
| 007 | 改变游戏风格 | MouseEvent(changeStyleButton,1,1) | result=”The style has been like this” |  |  |  |
| 008 | MouseEvent(changeStyleButton,1,2) | result=”The style has changed to Style2” |  |  |  |
| 009 | 改变游戏图案下落方式 | MouseEvent(changeWayButton,1,1) | result=”The way has been like this” |  |  |  |
| 010 | MouseEvent(changeWayButton,1,2) | result=”The way has changed to Way2” |  |  |  |
| 011 | 查看游戏相关信息 | MouseEvent(showInfoButton) | Result=游戏相关信息 |  |  |  |
| 012 | 退出游戏设置 | MouseEvent(quitButton) | ui=gameui |  |  |  |

## Game

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预计输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 001 | 初始化游戏 | Game类 | 初始化好的棋盘，道具，分数和好友 |  |  |  |

## Pattern

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 001 | 无效区域的鼠标单击操作 | MouseEvent(gamePanel, id,when,1, -1,3,1,false) | null |  |  |  |
| 002 | 无效区域的鼠标双击操作 | MouseEvent(gamePanel, id,when,1, -1,3,2,false) | null |  |  |  |
| 003 | 有效区域的鼠标单击操作 | MouseEvent(gamePanel, id,when,1, 3,3,1,false) | point(1,3) |  |  |  |
| 004 | MouseEvent(gamePanel, id,when,2, 3,3,1,false) | null |  |  |  |
| 005 | 有效区域的鼠标拖动操作 | 拖动鼠标事件(x1,y1)-(x2,y2) | point(x1,y1)  point(x2,y2) |  |  |  |

# model层测试

## User:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 用户名 | 密码 |
| 001 | 登录，用户名不存在 | 123 | 123 | NULL |  |  |  |
| 002 | 登录，用户名与密码不匹配 | 121250 | 111 | NULL |  |  |  |
| 003 | 登录，用户名与密码匹配 | 121250 | 000 | 121250这一用户对应的UserPO |  |  |  |
| 004 | 注册，用户已存在 | 121250，1，女 | | false |  |  |  |
| 005 | 注册，用户名尚未被注册，且信息完整符合规格 | 121251,000，男 | | true |  |  |  |
| 006 | 修改密码，密码不符合规格 | 121250,NULL | | false |  |  |  |
| 007 | 修改密码，密码符合规格 | 121250,111 | | True |  |  |  |
| 008 | 查找用户，用户不存在 | 111111111（用户ID） | | NULL |  |  |  |
| 009 | 查找用户，用户存在 | 111111111（用户ID） | | 返回所查找的用户对应的PO如UserPO001 |  |  |  |
| 010 | 查看个人信息 | UserPO userPO001 | | 返回该用户的个人信息UserVO001 |  |  |  |
| 011 | 查看游戏记录 | 111111111（用户ID） | | 返回该用户的游戏记录GameRecord |  |  |  |

## Setting

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 001 | 增大游戏音量 | volume=5 | volume=6,系统内部也做出相应改动 |  |  |  |
| 002 | 减小游戏音量 | volume=5 | volume=4,系统内部也做出相应改动 |  |  |  |
| 003 | 打开游戏音效 | isOpen=false | isOpen=true，系统内部也做出相应改动 |  |  |  |
| 004 | 关闭游戏音效 | isOpen=true | isOpen=false，系统内部也做出相应改动 |  |  |  |
| 005 | 更改游戏风格 | style=1,chosen=2 | style=2,系统内部也做出相应改动 |  |  |  |
| 006 | 更改游戏图案下落方式 | way=1,chosen=2 | way=2,系统内部也做出相应改动 |  |  |  |
| 007 | 查看游戏信息 | isClicked=true | String result=Infomation，返回游戏相关信息 |  |  |  |
| 008 | 退出游戏设置 | isClicked=true | ui=gameui，界面跳转到主界面 |  |  |  |

## Game

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预计输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 001 | 邀请不在线好友 | 好友ID | 显示邀请失败 |  |  |  |
| 002 | 邀请请求超时 | 好友ID | 显示邀请失败，服务器连接失败 |  |  |  |
| 003 | 邀请在线好友 | 好友ID | 好友接收到邀请 |  |  |  |
| 004 | 加载本局游戏道具 | 道具ID | 游戏界面中显示可用道具 |  |  |  |
| 005 | 棋盘初始化 | 初始矩阵和图案风格 | 游戏界面显示已初始化的棋盘和图案 |  |  |  |

## Pattern

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **测试用例描述** | **输入数据** | **预期输出** | **实际输出** | **通过/失败** | **备注** |
| 001 | 单个错误的坐标 | point(-5，-5) | 无反应 |  |  |  |
| 002 | 单个有效的图案坐标 | point(2,3) | 无反应 |  |  |  |
| 003 | 单个有效的道具A坐标 | point(3,3) | 数据矩阵中与(3,3)相接的位置被清0，并根据算法调整其余位置的值，直至矩阵重新被填满 |  |  |  |
| 004 | 单个有效的道具B坐标 | point(4,4) | 数据矩阵中以(4,4)为中心的十字的位置被清0，并根据算法调整其余位置的值，直至矩阵重新被填满 |  |  |  |
| 005 | 一个有效的图案坐标，一个无效的图案坐标 | point(3，0)  point(3,-1) | 无效果 |  |  |  |
| 006 | 两个无效的图案坐标 | point(3,-1)  point(3,-2) | 无效果 |  |  |  |
| 007 | 两个有效的图案坐标且方向不垂直 | point(3,3)  point(4,4) | 无效果 |  |  |  |
| 008 | 两个有效的图案坐标且方向垂直且移动后无法形成连续的图案组 | point(3,3)  point(3,4) | 无效果 |  |  |  |
| 009 | 两个有效的图案坐标但坐标相同 | point(3,3)  point(3,3) | 无效果 |  |  |  |
| 009 | 两个有效的图案坐标且方向垂直且移动后可形成连续的图案组 | point(2,2)  point(2,3) | 连续的图案组在数据矩阵中被清零 |  |  |  |