**系统测试用例文档**

**团队名称： 六毛软糖**

**文档撰写： 徐仪萍**

**日期：2014.3.26**

**系统测试用例矩阵**

**用例编号:**

**场景编号：**

**系统测试矩阵编号：**游戏初始化

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **需求规格** | **测试用例** | **状态** |
| A1：选择游戏模式 | System Test Case A1 | Later |
| A2：选择道具 | System Test Case A1 | Later |
| A3：棋盘初始化 | System Test Case A2 | Later |

**System Test Case A1**

**测试用例标题：**游戏开始前准备条件测试

**设计人员：** 薛笑雨  **设计日期：**3.24.2014

**前置条件：**用户成功登录系统

**基本事件流描述：**

1. 玩家登陆游戏后，点击“开始游戏”按钮；
2. 系统提示选择游戏模式；
3. 玩家选择游戏模式；
4. 系统提示选择本局游戏可使用的道具；
5. 玩家选择游戏道具；

**扩展事件流：**

3a：玩家选择单人游戏模式

3a1：系统不进行联网尝试，开始单人游戏模式

3b：玩家选择双人协作游戏模式

3b1：系统提示输入想要邀请游戏的好友用户名

3b2：玩家输入想要邀请的好友的用户名

3b3：系统进行联网邀请，无网络连接则提示联网失败，转向主事件流3；联网成功但30s内好友没有回应，转向主事件流3并提示无回应；邀请成功，转向主事件流5；

**后置条件：**1、系统进入等待游戏开始界面，同时初始化游戏界面

**特殊要求：**无

**系统的初始状态：**玩家已成功登陆游戏

**系统的初始数据：**默认选择单人模式和前三个已拥有的道具

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **动作** | **输入数据** | **预期结果** | **实际结果** | **通过/失败** |
| 1：单机开始游戏按钮 | 无 | 系统进入游戏模式选择界面 |  |  |
| 2：选择游戏模式 | 单击单人游戏模式 | 系统提示进入相应游戏模式，并进入道具选择界面 |  |  |
| 2：选择游戏模式 | 单击多人协作游戏模式 | 系统提示进入相应游戏模式，并进入道具选择界面 |  |  |
| 2：选择游戏模式 | 单机多人对战游戏模式 | 系统提示进入相应游戏模式，并进入道具选择界面 |  |  |
| 3：选择道具 | 单击需要的道具（上限为3个） | 系统显示已选道具，可选道具和未选道具 |  |  |

**System Test Case A2**

**测试用例标题：**游戏棋盘初始化测试

**设计人员：** 薛笑雨  **设计日期：**3.24.2014

**前置条件：**玩家已选择游戏模式并选择了道具

**基本事件流描述：**

1. 玩家点击“进入游戏”按钮；
2. 系统界面切换到游戏进行界面，并初始化游戏棋盘；
3. 系统开始游戏开始倒计时。

**扩展事件流：**无

**后置条件：**玩家开始游戏，并设定一局游戏时间

**特殊要求：**初始棋盘中不允许出现三个或三个以上连续的同种图案

**系统的初始状态：**保存玩家已经选择的道具和游戏模式

**系统的初始数据：**游戏时间为60秒，初始分数为0分

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **动作** | **输入数据** | **预期结果** | **实际结果** | **通过/失败** |
| 1：单击进入游戏按钮 | 无 | 系统显示进入游戏等待界面 |  |  |
| 无 | 系统显示初始棋盘，并开始游戏倒计时 |  |  |

**系统测试矩阵编号：**用户信息管理

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **需求规格** | **测试用例** | **状态** |
| A1：注册 | System Test Case A1 | Later |
| A2：修改密码 | System Test Case A2 | Later |

**System Test Case A1**

**测试用例标题：**用户注册功能测试

**设计人员：**徐敏  **设计日期：**2014.3.24

**前置条件：**用户进入系统

**基本事件流描述：**

1. 进入注册界面；
2. 在指定位置填写注册信息；
3. 提交注册的信息；
4. 系统显示注册成功；

**扩展事件流：**

3a：注册信息错误

3a1.玩家填写的注册信息错误（申请注册的用户名已存在）。

3a2.系统提示该用户名已存在。

3a3.转向主事件流1。

3b：注册信息不完整

3b1.用户名或密码为空。

3b2.系统提示信息不完整。

3b3.转向主事件流1

**后置条件：**

1、系统将新注册的用户的信息上传至服务器

**特殊要求：**无

**系统的初始状态：**

玩家已成功进入系统

**系统的初始数据：**无

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **动作** | **输入数据** | **预期结果** | **实际结果** | **通过/失败** |
| 1：输入注册信息 | 填写的用户名或密码为空 | 界面提示信息不完整 |  |  |
|  | 申请注册的用户名已存在 | 界面提示该用户已存在 |  |  |
|  | 用户名尚未被注册且密码非空 | 界面提示注册成功 |  |  |
| 2：单击注册完成 | 无 | 进入登录界面 |  |  |

**System Test Case A2**

**测试用例标题：**用户修改密码测试

**设计人员：**徐敏  **设计日期：**2014.3.24

**前置条件：**玩家成功登录系统

**基本事件流描述：**

1. 进入修改密码界面；
2. 在指定位置填写新密码；
3. 提交新密码；
4. 系统显示修改密码成功；

**扩展事件流：**

3a：密码不符合规格

3a1.密码为空

3a2.系统提示密码为空

3a3.转向主事件流1。

**后置条件：**

1、系统将最新后的用户信息上传至服务器

**特殊要求：**无

**系统的初始状态：**

玩家成功登录系统

**系统的初始数据：**

玩家登录数据，界面中显示出”用户名“

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **动作** | **输入数据** | **预期结果** | **实际结果** | **通过/失败** |
| 1：输入新密码 | 密码为空 | 界面提示密码为空 |  |  |
|  | 密码非空 | 界面提示密码修改成功 |  |  |
| 2：单击密码修改完成 | 无 | 进入登录界面 |  |  |

**测试用例标题：**用户登录功能测试

**设计人员：**徐敏  **设计日期：**2014.3.24

**前置条件：**玩家进入系统

**基本事件流描述：**

1. 进入登录界面；
2. 玩家在指定位置填写用户名和密码；
3. 玩家点击”登录“按钮；
4. 系统切换到主界面；

**扩展事件流：**

3a：用户不存在

3a1. 玩家所填写的用户尚未被注册

3a2.系统提示该用户不存在

3a3.转向主事件流1

3b：用户名和密码不匹配

3b1.玩家输入的用户名和密码不匹配

3b2.系统提示密码错误

3b3.转向主事件流1

3c：登录信息不完整

3b1.用户名或密码为空。

3b2.系统提示信息不完整。

3b3.转向主事件流1

**后置条件：**

1、玩家进入游戏，获取个人及好友的游戏记录

**特殊要求：**无

**系统的初始状态：**

玩家进入系统

**系统的初始数据：**无

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **动作** | **输入数据** | **预期结果** | **实际结果** | **通过/失败** |
| 1：输入用户名和密码 | 用户名或密码为空 | 界面提示信息不完整 |  |  |
|  | 用户名不存在 | 界面提示该用户不存在 |  |  |
|  | 用户名和密码不匹配 | 界面提示密码错误 |  |  |
|  | 该用户存在且密码正确 | 界面由登录界面切换到主界面 |  |  |

**System Test Case Ax1**

**测试用例标题：**移动图案——游戏基本操作

**设计人员：**张舒贤 **设计日期：**2014.3.26

**前置条件：**游戏已经初始化，系统提示游戏开始

**基本事件流描述**：1. 系统显示当前游戏界面。

2. 玩家选择一个图案，进行移动。

3. 系统显示该图案移动后的游戏界面。

4. 系统判断界面存在满足消除规则的图案组。

5. 系统消除上述图案组，并根据特定算法增加游戏积分。

6. 系统根据特定算法更新游戏界面，以保证图案填满整个游戏界面。

7. 系统根据刚消除的图案组，判断触发特定游戏道具效果。

8. 如果上述条件满足，产生相应道具。

9. 重复4～8步，直到系统判断无满足移动消除规则的图案组。

10. 重复1～9步，直到游戏时间结束。

**次要事件流：**

4a图案组消除失败

4a1: 系统判断当前界面不存在满足消除规则的图案组。

4a2: 系统将用户本次移动的图案移动回原位置。

4a3: 返回主事件1。

7a触发道具失败

7a1: .系统判断当前消除的图案组不符合道具生成条件。

7a2: 返回主事件流1。

**后置条件：**无

**特殊要求：**无

**系统的初始状态：**

游戏进行界面

**系统的初始数据：**

游戏界面由图案填满

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **动 作** | **输 入 数 据** | **预 期 结 果** | **实 际 结 果** | **通 过 / 失 败** |
| 1：移动图案 | 图案在边界上时朝边界外移动 | 移动失败，图案保持原位置 |  |  |
|  | 图案在边界内移动，但移动后无满足消除规则的图案组 | 图案移动后，再次移回原位置 |  |  |
|  | 图案在边界内移动，移动后有满足消除规则的图案组，但该图案组不满足生成道具的条件 | 图案移动后，图案组消失，增加玩家的游戏积分并系统用新图案将界面再次填满 |  |  |
|  | 图案在边界内移动，移动后有满足消除规则的图案组，且该图案组满足生成道具的条件 | 图案移动后，图案组消失，增加玩家的游戏积分，系统用新图案将界面再次填满并提示触发道具成功 |  |  |

**System Test Case Ax2**

**测试用例标题：**好友管理页面----好友的管理

**设计人员：**张天 设计日期：2014.3.26

**前置条件：**玩家成功登录

**基本事件流描述：**1. 玩家根据用户名搜索好友。

2. 系统显示符合搜索条件的玩家列表。

3. 玩家选择上述玩家列表中的一位玩家，发出添加请求。

4. 等待对方玩家同意添加请求。

5. 更新好友列表。

**扩展事件流：**2a 搜索失败

2a1：未搜索到符合搜索条件的用户

2a2：系统等待玩家输入。

4a 对方玩家拒绝

4a1：对方玩家拒绝好友添加请求。

4a2：系统显示好友添加失败。

**后置条件：**1 更新好友列表

**特殊要求：**用户名：用户名只能以字母，数字，下划线组成。

**系统的初始状态：**

玩家已成功登录系统

**系统的初始数据：**

玩家打开好友列表，显示当前好友列表

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **动作** | **输入数据** | **预期结果** | **实际结果** | **通过/失败** |
| 1：输入寻找的好友条件 | 输入空值 | 系统提示未输入正确用户信息 |  |  |
|  | 输入9或以上个字符的数据 | 系统提示超过字数 |  |  |
|  | 输入不允许出现在用户信息中的字符 | 系统提示未输入正确用户信息 |  |  |
|  | 输入正确的好友信息 | 系统查找相匹配的好友列表 |  |  |
| 2：按照输入的正确信息查找好友 | 输入的信息不对应任何一个玩家 | 系统提示没有找到相匹配的玩家 |  |  |
|  | 输入信息对应10或以内个玩家 | 系统显示对应的玩家列表 |  |  |
|  | 输入信息对应10个以上的玩家 | 系统提示匹配好友过多，请重新输入信息 |  |  |
| 3：选择列表中的玩家，添加好友 | 未选择玩家，进行添加好友 | 系统提示为选择好友 |  |  |
|  | 选择的玩家已是玩家的好友 | 系统提示你已添加他为好友 |  |  |