**单元测试用例**

**项目名称：天天爱消除**

**团队名称：六毛软糖**

**目录**

**[Unit Test Case L1： 1](#_Toc390019184)**

**[UnitTestCase L2： 3](#_Toc390019185)**

**[UnitTestCase L3: 5](#_Toc390019186)**

**[UnitTestCase L4 9](#_Toc390019187)**

**[UnitTestCase L5 10](#_Toc390019188)**

**[UnitTestCase L6 12](#_Toc390019189)**

## Unit Test Case L1：

**被测单元名称：UserControl**

**用例设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-6-1**

**执行测试人员：徐仪萍 测试日期：2014-6-2**

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| TestUser  Control\_001 | Register  Path1 | Name = 任意输入  Image=任意输入,  Gender= 任意输入  password=有效密码 | 一个数字型的字符串，表示注册分配到的账号 | 一个数字型的字符串，表示注册分配到的账号 | Pass |
| TestUser  Control\_002 | Register  Path2 | Name = 任意输入  Image=任意输入,  Gender= 任意输入  password=含空格输入 | 提示密码不得包含空格 | 提示密码不得包含空格 | Pass |
| TestUser  Control\_003 | Register  Path3 | Name = 任意输入  Image=任意输入,  Gender= 任意输入  password=长度不超过6位字符 | 提示密码不得少于6个字符 | 提示密码不得少于6个字符 | Pass |
| TestUser  Control\_004 | Login  Path1 | Id = 有效输入  Password = 无效输入 | 界面提示用户名或密码填写不完整 | 界面提示用户名或密码填写不完整 | Pass |
| TestUser  Control\_005 | Login  Path2 | Id = 无效输入  Password = 有效输入 | 界面提示用户名或密码填写不完整 | 界面提示用户名或密码填写不完整 | Pass |
| TestUser  Control\_006 | Login  Path3 | Id = 无效输入  Password = 无效输入 | 界面提示用户名或密码填写不完整 | 界面提示用户名或密码填写不完整 | Pass |
| TestUser  Control\_007 | Login  Path4 | Id = 有效输入  Password = 有效输入（成功登录） | 界面跳转到主界面 | 界面跳转到主界面 | Pass |
| TestUser  Control\_008 | Login  Path5 | Id = 有效输入  Password = 有效输入（登录失败） | 界面提示密码错误 | 界面提示密码错误 | Pass |
| TestUser  Control\_009 | Login  Path5 | Id = 有效输入  Password = 有效输入（登录失败） | 界面提示账号已登录 | 界面提示账号已登录 | Pass |
| TestUser  Control-010 | checkRecord  Path1 | Id = 有效输入 | 输出该id对应的游戏记录 | 输出该id对应的游戏记录 | Pass |
| TestUser  Control-011 | checkRecord  Path2 | Id = 有效输入（无记录） | 输出一个所有值为0的游戏记录 | 输出一个所有值为0的游戏记录 | Pass |
| TestUser\_Control-012 | changePassword  path1 | Id = 有效输入  newPassword = 有效输入（密码长度少于6） | 密码长度不得少于6位字符 | 密码长度不得少于6位字符 | Pass |
| TestUser\_Control-013 | changePassword  path2 | Id = 有效输入  newPassword = 有效输入（密码包含空格） | 密码不得含有空格 | 密码不得含有空格 | Pass |
| TestUser\_Control-014 | changePassword  path3 | Id = 有效输入  newPassword = 有效输入 | 密码修改成功 | 密码修改成功 | Pass |

## UnitTestCase L2：

**被测单元名称：UserModel**

**用例设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-6-1**

**执行测试人员：徐仪萍 测试日期：2014-6-2**

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| UserModelTest\_001 | Register  Path1 | 一个UserPO对象 | 一个数字型的字符串 | 一个数字型的字符串 | pass |
| UserModelTest\_002 | changePassword  Path1 | Id = 有效输入  Password = 有效输入 | 成功更改密码 | 成功更改密码 | pass |
| UserModelTest\_003 | Login  Path1 | Id = 有效输入  Password = 正确密码 | 返回空 | 返回空 | pass |
| UserModelTest\_004 | Login  Path2 | Id = 有效输入  Password =错误密码 | 返回密码错误 | 返回密码错误 | Pass |
| UserModelTest\_005 | Login  Path3 | Id = 有效输入  Password =任意输入 | 返回账号已登录 | 返回账号已登录 | Pass |
| UserModelTest\_006 | getRanks  Path1 | Id = 正确输入（有好友） | 显示自己与好友的得分排名 | 显示自己与好友的得分排名 | pass |
| UserModelTest\_007 | getRanks  Path2 | Id = 正确输入（无好友） | 显示自己的得分 | 显示自己的得分 | Pass |
| UserModelTest  008 | getEveryDayRounds  Path2 | Id = 正确输入 | 返回该账号对应的最近七日的游戏局数 | 返回该账号对应的最近七日的游戏局数 | pass |
| UserModelTest  009 | getAverageScores  Path1 | Id = 正确输入 | 返回该账号对应的最近七日的每日平均得分 | 返回该账号对应的最近七日的每日平均得分 | pass |

## UnitTestCase L3:

**被测单元名称：UserLogic**

**用例测试人员：臧晓杰 设计日期：2014.6.2**

**执行测试人员：臧晓杰 测试日期：2014.6.3**

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| UserLogic-001 | getUserTest  Path1 | UserPO(“100000”,”AAA”,”100000”.true,1.false,0)  UserId=”100000” | UserId=”100000”,Name=”AAA”,Image=1,Gender=true,Login=false  Money=0 | UserId=”100000”,Name=”AAA”,Image=1,Gender=true,  Login=false  Money=0 | Pass |
| UserLogic-002 | getUserTest  Path2 | UserId=”\*\*\*” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-003 | getUserTest  Path3 | UserId=”1000” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-004 | gameRecordTest  Path1 | GameRecordPO(“100000”,7,4157,6000,120)  UserId=”100000” | UserId=”100000”  TotalRound=7;  AverageScore=4157  HighestScore=6000  HighestCombos=120 | UserId=”100000”  TotalRound=7;  AverageScore=4157  HighestScore=6000  HighestCombos=120 | Pass |
| UserLogic-005 | gameRecordTest  Path2 | UserId=”\*\*\*” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-006 | gameRecordTest  Path3 | UserId=”1000” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-007 | MessageTest  Path1 | MessagePO(true, "100003", "100004", false, false,  "hello")  UserId=”100004” | Type=true;  fromId=”100003”  toId=”100004”  IfRead=false;  Reply=false;  Content=”hello” | Type=true;  fromId=”100003”  toId=”100004”  IfRead=false;  Reply=false;  Content=”  hello” | Pass |
| UserLogic-008 | MessageTest  Path2 | UserId=”\*\*\*” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-009 | MessageTest  Path3 | UserId=”1000” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-010 | SingleRecordTest  Path1 | SingleRecordPO("666666", 151515, 6400, 15, 1500)  UserId=”666666” | UserId=”666666”  Date=151515  Score=6400  HighestCombos=15  Money=1500 | UserId=”666666”  Date=151515  Score=6400  HighestCombos=15  Money=1500 | Pass |
| UserLogic-011 | SingleRecordTest  Path2 | UserId=”\*\*\*” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-012 | SingleRecordTest  Path3 | UserId”1000” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-013 | AddressTest  Path1 | AddressPO(“100000”,”111.111.111.111”  UserId=”100000” | UserId=”100000”  Address=”111.111.111.111” | UserId=”100000”  Address=”111.111.111.111” | Pass |
| UserLogic-014 | AddressTest  Path2 | UserId=”\*\*\*” | Null | Null | Pass |
| UserLogic-015 | AddressTest  Path3 | UserId=”1000” | Null | Null | Pass |

## UnitTestCase L4

**被测单元名称：friendControl**

**用例设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-6-2**

**执行测试人员：徐仪萍 测试日期：2014-6-3**

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| friendControl -001 | addFriend  Path1 | Id = 有效输入  Uv = null | 无 | 无 | pass |
| friendControl-  002 | addFriend  Path2 | Id = 有效输入  Uv = 任意输入（不为空） | 无 | 无 | pass |
| friendControl-003 | findUser  Path1 | Id = 有效输入（存在该id用户） | 返回该Id对应用户 | 返回该Id对应用户 | pass |
| friendControl-004 | findUser  Path2 | Id = 有效输入（不存在该id用户） | 界面提示不存在该用户 | 界面提示不存在该用户 | pass |
| friendControl-  005 | findUser  Path3 | Id = 无效输入 | 提示输入无效 | 无 | fail |
| friendControl-  006 | getFriendList  Path1 | Id = 有效输入 | 该id玩家对应的friendListVO | 该id玩家对应的friendListVO | pass |
| friendControl-007 | getFriendList  Path2 | Id = null | 返回一个空对象 | 返回一个空对象 | pass |

## UnitTestCase L5

**被测单元名称：friendModel**

**用例设计人员：徐仪萍 设计日期：2014-6-2**

**执行测试人员：徐仪萍 测试日期：2014-6-3**

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| friendModel-001 | getFriendList  Path1 | Id = 有效输入 | 该id玩家对应的friendListPO | 该id玩家对应的friendListPO | pass |
| FriendModel-002 | GetFriendList  Path2 | Id = null | 返回一个空对象 | 返回一个空对象 | pass |
| FriendModel-003 | isFriend  Path1 | Id1 = “100001”  Id2 = “100002” | 返回true | 返回true | pass |
| FriendModel-004 | isFriend  Path2 | Id1 = “100001”  Id2 = “100006” | 返回false | 返回false | pass |
| FriendModel-005 | addFriend  Path1 | Id1 = “100001”,  Id2 = “100002” | 无（添加好友失败） | 无（添加好友失败） | pass |
| FriendModel-006 | addFriend  Path2 | Id1 = “100001”,  Id2 = “100006” | 无（添加好友成功） | 无（添加好友成功） | pass |

## UnitTestCase L6

**被测单元名称：friendLogic**

**用例设计人员：臧晓杰 设计日期：2014-6-2**

**执行测试人员：臧晓杰 测试日期：2014-6-3**

**测试用例列表：**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| FriendLogic-001 | friendListTest  Path1 | tempList.add(new FriendPO("100008", "100009", "jiu", "J", true, 1));  tempList.add(new FriendPO("100008", "100010", "shi", "S", false, 2));  UserId=”100008” | UserId=”100008”  Friend1(UserId=”100009”  Name=”jiu”  SecondName=”J”  Gender=true  Image=1)  Friend2(UserId=”100010”  Name=”shi”  SecondName=”S”  Gender=false  Image=2 | UserId=”100008”  Friend1(UserId=”100009”  Name=”jiu”  SecondName=”J”  Gender=true  Image=1)  Friend2(UserId=”100010”  Name=”shi”  SecondName=”S”  Gender=false  Image=2 | Pass |
| FriendLogic-002 | FriendListTest  Path2 | UserId=”\*\*\*” | Null | Null | Pass |
| FriendLogic-003 | FriendListTest  Path3 | UserId=”1000” | Null | Null | Pass |