

天天爱消除

PC 版

系统测试 用例文档

队长：121250151 王 琨

队员：121250121 沈静怡

121250127 石文磊

121250101 缪晓伟

121250156 王天宇

121250167 吴晓晨

修订历史记录

| 修改人员 | 日期 | 变更原因 | 版本号 |
|------|-------------|--------|-------|
| 缪晓伟 | 2014. 3. 24 | 最初草稿 | V1. 0 |
| 缪晓伟 | 2014. 4. 20 | 需求规格变更 | V1. 1 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

目录

| | |
|-------------------------|----|
| 1.引言..... | 4 |
| 1.1 目的..... | 4 |
| 1.2 范围..... | 4 |
| 1.3 参考文献..... | 4 |
| 1.4 名词与术语..... | 4 |
| 2.测试用例矩阵..... | 4 |
| 2.1 UC001: 单机游戏..... | 4 |
| 2.2 UC002: 进行联机协作..... | 5 |
| 2.3 UC003: 查看排行榜..... | 6 |
| 2.4 UC004: 设置游戏参数..... | 6 |
| 2.5 UC005: 闯关模式..... | 6 |
| 2.6 UC006: 选择与强化配饰..... | 7 |
| 2.7 UC007: 进行对战..... | 7 |
| 3.测试用例列表..... | 7 |
| 3.1 系统测试用例 A1..... | 7 |
| 3.2 系统测试用例 A2..... | 8 |
| 3.3 系统测试用例 A3..... | 9 |
| 3.4 系统测试用例 A4..... | 10 |
| 3.5 系统测试用例 A5..... | 10 |
| 3.6 系统测试用例 A6..... | 10 |
| 3.7 系统测试用例 A7..... | 11 |
| 3.8 系统测试用例 A8..... | 11 |

1.引言

1.1 目的

本文档描述了天天爱消除 PC 版的系统级测试用例。开发小组对需求的验证和系统测试工作都以此文档为依据。

1.2 范围

天天爱消除 PC 版是一款 PC 平台的爱消除游戏，支持单机与联机协作对战。集互动性与竞技性一体。本文档包括了为保证软件质量而需要进行的系统测试的测试用例，以开发人员和测试人员为目标读者。

1.3 参考文献

- (1) IEEE 标准
- (2) 天天爱消除 PC 版项目范围文档
- (3) 天天爱消除 PC 版需求规格说明文档

1.4 名词与术语

UC：用例，本文档中特指测试用例。
S：场景。
ST：系统测试矩阵。

2.测试用例矩阵

2.1 UC001：单机游戏

2.1.1 S1：选择道具

系统测试矩阵编号：ST1，选择道具系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|--------|------------|------|
| 选择道具 C | A1, A2, A3 | Done |
| 选择道具 D | A2, A3 | Done |

| | | |
|--------|--------|------|
| 选择道具 E | A1, A3 | Done |
|--------|--------|------|

2.1.2 S2: 进行游戏

系统测试矩阵编号：ST2，进行游戏系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|--------------|------------|-----------|
| 移动图块后可消除 | A1, A2, A3 | Done |
| 移动图块后不可消除 | A1, A2, A3 | Done |
| 长时间没有操作后系统提示 | A3, A5 | Done |
| 产生道具 A | A1, A2, A3 | Submitted |
| 产生道具 B | A1, A2, A3 | Submitted |
| 主动消除道具 A | A1, A3 | Done |
| 主动消除道具 B | A2 | Done |

2.1.3 S3: 游戏结束

系统测试矩阵编号：ST3，游戏结束系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|----------|------------|------|
| 显示游戏统计数据 | A1, A2, A3 | Done |
| 询问是否再次游戏 | A1, A2, A3 | Done |
| 数据计入排行榜 | A1, A2, A3 | Done |

2.2 UC002: 进行联机协作

2.2.1 S4: 选择/创建房间

系统测试矩阵编号：ST4，选择/创建房间系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|--------|------|-----------|
| 选择房间加入 | A2 | Submitted |
| 创建新房间 | A1 | Submitted |

2.2.2 S5: 选择道具

此场景同 S1。

2.2.3 S6: 进行游戏

此场景产生自 S2，但存在更详细的需求规格。

系统测试矩阵编号：ST6，进行游戏扩展部分的系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|-------------|--------|----------|
| 协作双（多）方状态同步 | A1, A2 | Assigned |

2.2.4 S7: 游戏结束

此场景同 S3。

2.3 UC003：查看排行榜

2.3.1 S8：查看排行榜

系统测试矩阵编号：ST8，查看排行榜系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|----------|------|------|
| 查看个人历史数据 | A4 | Done |
| 查看好友排行榜 | A4 | Done |

2.4 UC004：设置游戏参数

2.4.1 S9：设置游戏参数

系统测试矩阵编号：ST9，设置游戏参数系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|---------|--------|-----------|
| 开启/关闭音效 | A1, A3 | Submitted |
| 开启/关闭音乐 | A2, A3 | Done |
| 修改玩家昵称 | A2 | Done |
| 修改玩家头像 | A1 | Submitted |
| 修改下落方向 | A1 | Done |

2.5 UC005：闯关模式

2.5.1 S10：开始位置选择

系统测试矩阵编号：ST10，闯关模式系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|----------------------|------|-----------|
| 从头开始 | A5 | Submitted |
| 从上次进度开始 | A6 | Done |
| 从小于等于最关数的 5 的倍数的关数开始 | A7 | Submitted |

2.5.2 S11：进入下一关

系统测试矩阵编号：ST11，闯关模式系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|-------|------------|-----------|
| 进入下一关 | A5, A6, A7 | Submitted |
| 增加时间 | A5, A6, A7 | Submitted |

2.5.3 S12：获取强化值

系统测试矩阵编号：ST12，闯关模式系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|-------|------------|-----------|
| 增加强化值 | A5, A6, A7 | Submitted |
| 解锁装饰 | A6 | Submitted |

2.5.4 S13：退出闯关

系统测试矩阵编号：ST13，闯关模式系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|---------|--------|-----------|
| 玩家选择退出 | A5, A7 | Submitted |
| 因时间耗尽退出 | A6 | Submitted |

2.6 UC006：选择与强化配饰

2.6.1 S14：强化配饰

系统测试矩阵编号：ST14，强化配饰系统测试如下。

| 需求规格 | 测试用例 | 状态 |
|-------|------|-----------|
| 选择配饰 | A8 | Submitted |
| 强化值足够 | A8 | Done |
| 强化值不足 | A8 | Submitted |
| 确认强化 | A8 | Submitted |
| 放弃强化 | A8 | Submitted |

2.7 UC007：进行对战

进行对战为低优先级，在此不做描述。

3.测试用例列表

3.1 系统测试用例 A1

前置条件：剩余金币：300，音效原为关闭状态

| 动作 | 输入数据 | 预期结果 | 实际结果 | 通过/失败 |
|--------|--|----------------|------|-------|
| 1：修改头像 | 选 择 名 为 new_potrait.jpg 的文件作为新头像 | 界面提示头像 修改成功 | | |

| | | | | |
|-----------|--------------|--------------------------------|--|--|
| 2: 修改下落方向 | 下落方向修改为垂直下落 | 下落方向修改为垂直下落 | | |
| 3: 打开音效 | 改变音效开关状态 | 音效被打开 | | |
| 4: 创建新房间 | 无 | 进入新创建的房间, 等待其他玩家进入 | | |
| 5: 选择道具 | 使用道具 C | 提示金币不足 | | |
| | 使用道具 E | 扣除 200 金币, 道具在游戏中生效, 剩余 100 金币 | | |
| 6: 进行游戏 | 移动交换后可消除的图块 | 两个图块播放特效, 并消除, 得分增加 | | |
| | 移动交换后不可消除的图块 | 两个图块播放特效, 然后恢复原状 | | |
| | 主动使用道具 A | 图块与其周围的 8 个图块被消除 | | |
| 7: 游戏结束 | 不进行下一局 | 显示得分、金钱和经验, 接受输入后返回主界面 | | |

3.2 系统测试用例 A2

前置条件: 剩余金币: 500, 音乐原为打开状态

| 动作 | 输入数据 | 预期结果 | 实际结果 | 通过/失败 |
|-----------|------------------|--------------------------------|------|-------|
| 1: 修改昵称 | 输入新昵称为“new name” | 界面提示昵称修改成功 | | |
| 2: 关闭音乐 | 改变音乐开关状态 | 音乐被关闭 | | |
| 3: 加入一个房间 | 选择事先建立好的房间 | 进入指定的房间, 等待开始游戏 | | |
| 4: 选择道具 | 使用道具 C | 扣除 400 金币, 道具在游戏中生效, 剩余 100 金币 | | |
| | 使用道具 D | 提示金币不足 | | |
| 5: 进行游戏 | 移动交换后可消除的图块 | 两个图块播放特效, 并消除, 得分增加 | | |

| | | | | |
|---------|--------------|-----------------------|--|--|
| | 移动交换后不可消除的图块 | 两个图块播放特效，然后恢复原状 | | |
| | 主动使用道具 B | 道具所在位置的水平、垂直方向所有图标被消除 | | |
| 6: 游戏结束 | 不进行下一局 | 显示得分、金钱和经验，接受输入后返回主界面 | | |

3.3 系统测试用例 A3

前置条件：剩余金币：1200，音乐、音效原均为关闭状态

| 动作 | 输入数据 | 预期结果 | 实际结果 | 通过/失败 |
|-----------|------------------|------------------------------|------|-------|
| 1: 打开音乐 | 改变音乐开关状态 | 音乐被打开 | | |
| 2: 打开音效 | 改变音效开关状态 | 音效被打开 | | |
| 3: 选择单机游戏 | 无 | 直接进入道具选择场景 | | |
| 4: 选择道具 | 使用道具 C | 扣除 400 金币，道具在游戏中生效，剩余 800 金币 | | |
| | 使用道具 D | 扣除 600 金币，道具在游戏中生效，剩余 200 金币 | | |
| | 使用道具 E | 扣除 200 金币，道具在游戏中生效，剩余 0 金币 | | |
| 5: 进行游戏 | 移动交换后可消除的图块 | 两个图块播放特效，并消除，得分增加 | | |
| | 移动交换后不可消除的图块 | 两个图块播放特效，然后恢复原状 | | |
| | 与其它同类型图标一同消除道具 A | 交换后可消除的图块周围范围内 1 格的图块也被消除 | | |

| | | | | |
|---------|----------|---------------------------|--|--|
| | 长时间不进行操作 | 系统自动给出提示 | | |
| 6: 游戏结束 | 进行下一局 | 显示得分、金钱和经验, 接受输入后返回道具选择界面 | | |

3.4 系统测试用例 A4

| 动作 | 输入数据 | 预期结果 | 实际结果 | 通过/失败 |
|-------------|------|------------------------------|------|-------|
| 1: 查看个人历史数据 | 无 | 闯关模式从第一关开始 | | |
| 2: 查看好友排行榜 | 无 | 显示与玩家进行过的所有玩家的最高分排行 (包括玩家本人) | | |

3.5 系统测试用例 A5

| 动作 | 输入数据 | 预期结果 | 实际结果 | 通过/失败 |
|-----------|-------------------|---------------------------------|------|-------|
| 1: 开始闯关模式 | 从头开始 | 显示用户的游戏总次数、个人最高分、个人最高连击、个人消除总数 | | |
| 2: 进入下一关 | 通过消除操作使游戏进行到第 9 关 | 游戏进入到第 9 关, 并获取相应的强化值, 游戏时间相应增加 | | |
| 3: 退出闯关 | 手动结束闯关 | 当前状态被保存, 游戏返回主界面 | | |

3.6 系统测试用例 A6

前置条件: A5 被执行过

| 动作 | 输入数据 | 预期结果 | 实际结果 | 通过/失败 |
|-----------|---------|------------------|------|-------|
| 1: 开始闯关模式 | 从上次进度开始 | 还原 A5 的最后状态并继续游戏 | | |

| | | | | |
|----------|--------------------|--|--|--|
| 2: 进入下一关 | 通过消除操作使游戏进行到第 10 关 | 游戏进入到第 10 关, 并获取相应的强化值, 游戏时间相应增加, 解锁一个装饰 | | |
| 3: 退出闯关 | 不进行任何操作 | 时间耗尽后结束游戏, 显示最终闯过关数 | | |

3.7 系统测试用例 A7

前置条件: A6 被执行过

| 动作 | 输入数据 | 预期结果 | 实际结果 | 通过/失败 |
|-----------|--------------------|----------------------------------|------|-------|
| 1: 开始闯关模式 | 从小于等于最关数的5的倍数的关数开始 | 游戏从第 10 关开始进行 | | |
| 2: 进入下一关 | 通过消除操作使游戏进行到第 11 关 | 游戏进入到第 11 关, 并获取相应的强化值, 游戏时间相应增加 | | |
| 3: 退出闯关 | 手动结束闯关 | 当前状态被保存, 游戏返回主界面 | | |

3.8 系统测试用例 A8

前置条件: 第 10 关的配饰被解锁, 当前强化值 200

| 动作 | 输入数据 | 预期结果 | 实际结果 | 通过/失败 |
|---------|---------------|-------------------|------|-------|
| 1: 选择配饰 | 选择第 10 关解锁的配饰 | 第 10 关解锁的配饰被解锁 | | |
| 2: 强化配饰 | 强化一次配饰 | 剩余强化值 100, 显示强化结果 | | |
| | 确认强化结果 | 强化的结果被更新 | | |
| | 强化一次配饰 | 剩余强化值 0, 显示强化结果 | | |
| | 放弃强化 | 配饰的强化状态没有变化 | | |
| | 强化一次配饰 | 提示强化值不足 | | |