

**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

# 目录

1.引言.....	3
1.1 目的.....	3
1.2 范围.....	3
1.3 参考文献.....	3
1.4 名词与术语.....	3
2.测试用例矩阵.....	3
2.1 UC001： 单机游戏.....	3
2.2 UC002： 进行联机协作.....	4
2.3 UC003： 查看排行榜.....	5
2.5 UC005： 进行对战.....	5
3.测试用例列表.....	5
3.1 系统测试用例 A1.....	5
3.2 系统测试用例 A2.....	6
3.3 系统测试用例 A3.....	7
3.3 系统测试用例 A4.....	8

# 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	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

## 2.5 UC005：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: 打开音效	改变音效开关状态	音效被打开		
3: 创建新房间	无	进入新创建的房间，等待其他玩家进入		
4: 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		
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 A	图块与其周围的 8 个图块被消除		
6: 游戏结束	不进行下一局	显示得分，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, 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, 接受 输入后返回道 具选择界面		



### 3.3 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	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：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）		