

天天爱消除

PC 版

# 集成测试用例文档

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

团队名称：ex 咖喱棒

编写人员：石文磊

服务端相关的组件和消息：

相关的系统层次	相关的组件
服务器层	Listener
	StaticData
	Game

消息编号	消息名	消息发送者	消息接收者
[Msg0001]	处理统计数据	Listener	StaticData
[Msg0002]	处理联机游戏数据	Listener	Game

客户端相关的组件和消息：

相关的系统层次	相关的组件
展示层	Launcher
	Constant
	Media
	MyUIComponent
	UI
	Tools
逻辑层	GameLogic
	NetWorkAdapter
	SysLogic
数据层	DAO
	GameData

消息编号	消息名	消息发送者	消息接收者
[Msg0003]	游戏启动	Launcher	UI
[Msg0004]	加载系统不变参数	UI	Constant
[Msg0005]	处理媒体文件	UI	Media
[Msg0006]	加载界面组件	UI	MyUIComponent
[Msg0007]	处理游戏特效	UI	Tools
[Msg0008]	游戏内部逻辑	UI	GameLogic
[Msg0009]	执行网络请求	GameLogic	NetWorkAdapter
[Msg0010]	存储新游戏数据	GameLogic	DAO
[Msg0011]	上传数据	NetWorkAdapter	DAO

[Msg0012]	处理当前游戏数据	SysLogic	DAO
[Msg0013]	管理游戏数据	DAO	GameData

Integation Test Case L1

测试用例标题： 游戏前选择道具的组件集成测试

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
		玩家金币	选择道具				
Version-001	选择单个道具时的系统响应	200	C	提示金币不够，取消选择			
Version-002		400	C	0 金币剩余			
Version-003		500	C	100 金币剩余，提示选择成功，等待开始			
Version-004	选择多个道具时的系统响应	900	C、D	提示金币不够，取消选择			
Version-005		1000	C、D	0 金币剩余，提示选择成功，等待开始			
Version-006		1200	C、D	200 金币剩余，提示选择成功，等待开始			

Integation Test Case L2

测试用例标题： 游戏中消除和计分的组件集成测试

记下图游戏局面 S0:



记下图游戏局面 S1:



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
		游戏局面	当前分数	额外加成	玩家操作				
Version-007	单个消除情况	S0	0	无	(A2,B4)右移	消去对应 3 个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为 100			
Version-008		S0	0	无	(A2,B2)上移	消去对应 4 个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为 200，产生道具 A			
Version-009		S0	0	无	(A6,B7)上移	消去对应 5 个，在因其他部分自动移			

						动增加分数前分数变为 500，产生道具 B			
Version-010		S0	0	无	(A6,B2)左移	消去对应 5 个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为 200，产生道具 A			
Version-011	使用道具	S1	0	无	(A6,B2)左移	消去对应 3 个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为 1300			
Version-012		S1	0	无	点击 (A6,B2)	连同周围八个被消去			
Version-013		S1	0	无	点击 (A5,B2)	A5 整列被消去			
Version-014	有道具的情况	S0	0	使用 D	(A2,B4)右移	消去对应 3 个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为 110			
Version-015		S0	3000	进入无敌状态	(A2,B4)右移	消去对应 3 个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为 200			

Integation Test Case L3

测试用例标题： 玩家联机对战组队的组件集成测试

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
		玩家操作	网内其余玩家操作	房间状态	网络状态				
Version -016	玩家为房主时的操作	点击开始	无	另有一玩家加入	良好 (fps<300 ms)	游戏正常开始			
Version -017		所有操作	所有操作	所有情况	差或者断网 (fps>100 0ms)	提示网络错误，系统回到欢迎界面			
Version -018		选择玩家，踢人	无	另有一玩家加入	良好 (fps<300 ms)	提示踢人成功，开始按钮无法选择			
Version -019		选择玩家，踢人	无	另有两个玩家加入	良好 (fps<300 ms)	提示踢人成功，可以开始			
Version -020	玩家选择进入房间的操作	在主界面选择房间 001 加入	无	无	良好 (fps<300 ms)	玩家加入到房间			

Version -021	作	所有操作	所有操作	所有情况	差或者断网 (fps>1000ms)	提示网络错误，系统回到欢迎界面			
Version -022		无	房主选择开始	房间另有2人	良好 (fps<300ms)	游戏正常开始			
Version -023		选择退出房间	无	房间另有2人	良好 (fps<300ms)	回到房间选择界面			
Version -024		无	房主选择踢出玩家	房间另有2人	良好 (fps<300ms)	提示被房主踢出，回到房间选择界面			



# Integation Test Case L4

## 测试用例标题：查看排行榜功能的组件集成测试

记某周游戏历史数据 S2:

游戏局编号	得分	最大连击数	时间
1	10000	12	星期 1
2	8000	10	星期 1
3	11000	15	星期 2
4	12000	20	星期 3
5	8000	8	星期 4
6	15000	10	星期 5

记好友历史数据 S3:

好友名	最高分
A	14000
B	19000
玩家本人	15000
C	25800

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
		玩家操作	系统存储的历史数据				
Version-025	进入排行榜首页	点击排行榜	S2	显示总局数 6，最高分 15000，最高连击次数 20，当周每日曲线图等			

Version-026	查看好友排行榜	点击查看好友排行榜	S3	显示玩家排序和分数，从大到小依次为C、B、玩家本人、A			
Version-027	查看得分历史记录	选择查看历史得分记录	S2	显示 S1 对应的每日平均得分曲线			
Version-028		查看详细得分	S2	显示历史每局得分			

Integration Test Case L5

测试用例标题： 设置游戏参数的组件集成测试

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
		玩家操作	系统初始状态				
Version-029	设置游戏参数	选择关闭音效、昵称修改为 A、下落方向为上	开启音效、昵称为 B、下落方向为左	退出再返回查看设置，设置更改成功			

Integration Test Case L6

测试用例标题： 闯关模式的组件集成测试

测试用例 ID	用例描述	输入数据		预期输出	实际输出	Pass /Fail	备注
		玩家操作	系统历史数据				
Version-030	玩家第一次玩闯关模式	选择闯关模式开始游戏	无	每局若达到规定分数则通过，反之游戏结束，系统记录本次游戏数据，每过一关有响应的装饰解锁和加成			
Version-031	玩家第 n 次闯关	选择重新开始	最高关数为 12	从第一个开始，每局若达到规定分数则通过，反之游戏结束，系统记录本次游戏数据			
Version-032		选择从第 10 关开始	最高关数 12，第 10 关历史最高剩余	从第十关开始，时间为 100s			

			时间为 100s				
Version-033		选择从第 10 关开始，并在第 13 关中途中退出	最高关数 12，第 10 关历史最高剩余时间为 100s	系统记录最高关数 13，第 10 关历史最高剩余时间为 100s			

Integation Test Case L7

测试用例标题： 选择与强化装饰的组件集成测试

测试用例 ID	用例描述	输入数据			预期输出	实际输出	Pass /Fail	备注
		玩家操作	强化值	装备达到上限				
Version-034		选择已解锁装饰，强化	150	true	系统提示饰品不能被强化			
Version-035	强化装置	选择已解锁装饰，强化	150	false	系统随机生成一个百分数作为强化效果，并询问是否强化			
Version-036		选择已解锁装饰，强化	100	false	系统随机生成一个百分数作为强化效果，并询问是否强化			
Version-037		选择已解锁装饰，强化	90	false	系统随机生成一个百分数作为强化效果，并询问是否强化			
Version-038		选择取消强化	150	false	系统回到强化装饰首页面			
Version-039		选择确定	150	false	强化值剩余 50，饰品强化，系统返回强化装饰首页面			