测试用例

测试环境：在windows操作系统下，在浏览器上运行游戏，进行相关功能的测试。

1. 游戏功能：在16个方格内，用键盘上的上下左右键控制带有数字的方格的移动，以达到让相同数字方格合并为一个的效果。

测试过程：点击开始游戏之后，通过敲击键盘的相应键，观察是否可以准确的的控制带数字方格的移动，观察是否会出现不动或者移动方向错误的情况。

预期结果：通过键盘上的控制键可以准确的控制数字方格的移动。

1. 游戏功能：游戏计分功能。在游戏的上方有一个分数计数器，根据合并的相同方格的数字的和，得到相应的分数。累加直到游戏结束，得到最终得分。

测试过程：点击开始游戏之后，敲击键盘上的控制键让相同数字的方格合并。同时计算两个方格的数字的和，观察上方计分器是否加了相应的分数。并且多比对几次。

预期结果：计分器可以通过合并的方格的数字正确的累加相应的分数。一次正确的计分。

1. 游戏功能：游戏最佳分数的纪录保存。在计分器的旁边有一个最佳分数提示。它可以记录玩此游戏的最高分数，当有用户超过次分数时，它会更新为当前最高分数。

测试过程：点击开始游戏之后，得到超过当前最佳记录分数之后，让游戏结束。观察当前最佳分数分数是否会更新。

预期结果：最佳分数记录可以及时更新，且保持用户的历史最高。