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：此游戏由键盘进行控制，S键进行跳跃和确定选择的关卡，左右方向键进行前后移动，当玛丽变大之后可以通过向下方向键控制玛丽半蹲身体，用以躲避怪物和得分。

操作过程：进入游戏网页，选择mario游戏，点击开始游戏，进入游戏后用S键确定游戏关卡。进入游戏关卡后通过键盘上的控制键，控制玛丽进行前进，后退，跳跃等相关动作，同时观察是否会出现卡顿或者不动的情况。

预期结果：通过相关控制键可以精确的控制玛丽的移动，不会出现卡顿和不懂的情况。

2．游戏功能：计分功能。在开始游戏之后，在游戏上方有一个COIN的关键字，在COIN下

边的数字就是金币数，也就是得分。刚开始进入游戏得分为0，随着用户吃掉一个金币，得分会加一，直到游戏结束。每轮游戏可以在同一关卡进行3次，每次死亡，得分不会归零。3次死亡之后游戏结束，得到最终得分。重新进入关卡选择。如果用户通关当前关卡，进入下一关，得分也会保持。

操作过程：在开始游戏之后，观察上方是否出现COIN关键字，并且为0。同时控制玛丽前进，并且吃金币，观察得分是否加一。观察是否会有计漏情况。让玛丽死亡进行第二次，观察分数是否没变。3次之后得到最终得分。通关当前关卡之后，得分累加。

预期结果：分数计数器可以正常工作，并且可以准确的计算用户得分。如果用户技术不错可以得到一个相当大的分数。

3．游戏功能：在游戏的右上脚有一个定时器。该定时器定时为200秒。在规定的时间内，无论用户得到多少分，玛丽都会自动死亡，进入下一轮的下一次。

操作过程：开始游戏之后，控制玛丽前进，并且保证玛丽在200秒时间到来之前不会死亡观察定时器归零，玛丽是否会自动死亡，进入下一次。

预期结果：定时器可以正常工作，在时间归零之时，玛丽自动死亡。

4．游戏功能：此游戏在前进过程中会有特殊奖励。在前进时，玛丽的头上会有带着？的方块，点击S键控制玛丽跳跃，用头撞击该方块，会随机得到金币和蘑菇和花朵。吃掉金币加分，吃掉蘑菇变大，吃掉花可以改变外观颜色。并且吃掉蘑菇和花之后，可以为玛丽抵消接下来一次被怪物碰到的伤害，玛丽不会死亡。但得到的变大和外观变化会消失。于此同时，在玛丽变大之后，可以通过跳跃撞坏最初不能撞坏的方块，包括没有？记号的方块。以此得分。并且特殊奖励不能叠加。

操作过程：开始游戏之后，控制玛丽前进，遇到带有？的方块跳跃撞击，观察是否会出现金币，蘑菇，花朵这些东西。出现之后，控制玛丽吃掉他们，观察是否会有相关的金币加分，吃蘑菇变大，吃花变外观的变化。出现变化之后，让怪物撞到玛丽，观察玛丽是否会死亡，没死亡相关变化是否消失。操控玛丽撞击没有?标记的方块，观察是否可以撞碎和得到金币。在吃到蘑菇和花之后，再去吃花和蘑菇，观察是否会有其他变化。

预期结果：在玛丽前进的途中，会出现相关额外奖励，并且吃掉蘑菇和花之后会出现变大和外观变化的情况，并且可以为玛丽抵消接下来的一次被怪物碰到的伤害，在玛丽被怪物碰到之后，玛丽不会死亡，但相关的变化会消失。在玛丽变大之后，可以撞击没有标记的方块，并且特殊效果不能叠加。

1. 游戏功能：无论玛丽处于什么样的状态，掉进沟壑都会死亡。

操作过程：游戏开始之后，操控玛丽掉进沟壑，观察是否死亡。重新游戏，操控玛丽吃 掉蘑菇和花，再次操控玛丽掉进沟壑，观察是否死亡。

预期结果：无论什么状态的玛丽，掉进沟壑都会死亡。