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：难度选择。在棋盘下方，有3种难度选择（新手，中等，大师），用户可以根据自己的实力选择适合自己的难度。

测试过程：进入游戏界面之后，选择不同的难度，走同一步棋，观察系统的应对情况是否不同。

预期结果：在用户成功选择不同难度之后，系统相应的应对情况会有所不同，游戏难度也会有所不同。

1. 游戏功能：换肤功能。在棋盘的下方有一个换肤按键。在用户点击换肤按键之后，游戏背景和棋盘外观会改变，用户可以根据自己的喜爱转换。

测试过程：在进入游戏界面之后，点击换肤按键，观察是否会出现背景和棋盘外观变化。

预期结果：在点击换肤按键之后，整个游戏背景和棋盘外观会改变，再次点击，会换回来。

1. 游戏功能:悔棋功能。在用户游戏过程中，如果用户不满意自己当前的一步，可以点击悔棋按键，回到上一步。拥有重新下一次的机会。

测试过程：开始游戏之后，在走了几步棋后，点击悔棋按键，观察是否会回到上一步。

预期结果：在点击悔棋按键之后，可以成功返回到上一步，重新下。

1. 游戏功能：各个棋子的走棋规则。每个棋子都有自己的规则。例如：己方小兵在过河之前只能向前进，且只能走一步。过河之后可以左右走，前进但是不能后退。马只能走日字，车可以左右前后走，且无长度限制等等。。。。。

测试过程：开始对局之后，将各个棋子都走动，不按照相应规则，观察是否可以成功走动棋子。

预期结果：各个棋子必须按照相应的规则走动，如果不按相应规则走动，则不能走动棋子。

1. 游戏功能：提示功能。在棋盘的右上角的旁边会出现系统提示的走棋，那是系统计算的走棋，如果用户不知道当前步怎么走，可以按照系统提示走棋。

测试过程：在开始游戏之后，观察棋盘的右上角旁边是否会出现提示怎么走棋。

预期结果：在游戏开始之后，在棋盘右上角旁边会出现提示语句，如果用户不知怎么下，可以按照系统提示的走棋。