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：关卡选择。在进入游戏界面之后，可以选择关卡。一共10关，也可以从第一关开始，通关当前关卡之后，在进行下一关。

测试过程：点击开始冒险之后，进入关卡选择。选择不同的关卡观察是否可以顺利进入游戏相应关卡。

预期结果：可以选择关卡，并且可以顺利进入相应关卡。

1. 游戏功能：小游戏模式。在进入游戏界面之后，会出现一个小游戏模式。进入小游戏模式之后，可以直接从所有植物之中选择用户自己喜欢的植物进行战斗，相应规则不变。

测试过程：在进入游戏界面之后，在开始冒险的下边有一个小游戏模式，点击进入。

预期结果：进入小游戏模式之后，出现植物选择，用户植物选择完成之后，开始游戏，规则不变。且游戏可以顺利运行。

1. 游戏功能：阳光拾取设置。在游戏界面的选项里面，用户可以设置阳光是由用户点击拾取还是自动拾取。在自动拾取的前面方框里面打钩，系统会自动拾取阳光。

测试过程：在进入游戏界面之后，点开选项图标。进入设置阳光拾取功能。观察在设置后，系统是否会自动拾取阳光。

预期结果：在设置阳光自动拾取之后，系统会自动拾取阳光。

1. 游戏功能：植物攻击功能。在种植不同植物之后，当僵尸出现在视野里，不同的植物会发出不同的攻击，例如：向日葵会生产太阳，豌豆射手会喷出豌豆，坚果可以挡住僵尸前进，土豆会变成地雷，在僵尸靠近后爆炸等等。。。。

测试过程：在开始游戏之后，将每一种植物都使用一遍，同时观察是否都会出现每个对应的功能。

预期结果：在开始游戏之后，每一种植物都可以成功的发出相应的攻击。

1. 游戏功能：攻略时间。在游戏开始之后在游戏下方会出现一个时间条，用僵尸头标志。当僵尸头从右边移到最左边时，游戏会提示最后一波僵尸到来，将最后一波僵尸打败之后游戏结束。

测试过程：在游戏开始之后，观察在游戏下方是否会出现一个用僵尸头标志的时间条。有时间条之后，观察当僵尸头移动到最左边时是否会提示最后一波僵尸到来。并且当最后一波僵尸打死之后是否游戏通关。

预期结果：游戏开始之后，在游戏下方会出现一个僵尸头的时间条。当僵尸移动到最左边，提示最后一波僵尸到来，打败之后游戏结束。

1. 游戏功能：植物获得功能。在通关每一关游戏之后，系统会赠送一种新的植物。在得到新的植物之后，在下一关就可以使用新的植物。

测试过程：在开始游戏之后，通关当前关卡。是否会出现系统提示获得新植物。

预期结果：在通关每一关之后，系统都会赠送一种新的植物，可以在下一关使用。

1. 游戏功能:小车守护。在每行的最左边都有一辆小车，当僵尸吃掉次条路的所有植物之后，即将进入房子时，小车会消灭掉这条路上的所有僵尸，但是小车会消失。

测试过程:在开始游戏之后，让僵尸前进，当僵尸走到小车面前时观察小车是否会消灭掉此路上的所有僵尸，并且消失。

预期结果：在僵尸靠近房子之后会被小车消灭，消灭僵尸之后，小车消失。

8. 游戏功能：僵尸种类变多。随着关卡的变大，后面会出现不同种类的僵尸。例如：头带铁桶的僵尸，手拿棍子可以跳跃的僵尸。。。。

测试过程：在游戏界面选择不同的关卡，观察出现的僵尸的种类是否会变多。

预期结果：随着关卡的不同出现的僵尸种类会增多。

1. 游戏功能：铲去植物。当用户在游戏过程中想要把某种植物换成另一种植物时，可以点击游戏上方的铁铲图标状的铲子，它可以铲去已经中下的植物，在铲去植物之后，该处可以重新种上别的植物。

测试过程：在游戏开始之后，种上一种植物，然后用铲子去除该植物，观察是否可以铲去该植物。铲去植物之后，观察是否可以种别的植物。

预期结果：可以使用铲子铲去已经种好的植物，然后种上新的植物。