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：计分功能。当用同一种颜色的泡泡撞击上方的的泡泡时，上方相连的一串泡泡会爆掉。在左上角的计分器会加上相应的分数。

测试过程:开始游戏之后，操控鼠标点击上方与手中颜色相同的泡泡，在泡泡爆掉之后，观察上方的计分器是否加了相应的分数。

预期结果：计分器可以准确的加分和计分。

1. 游戏功能：换泡泡功能。每扔掉一颗泡泡，手中都会随机出现一个泡泡，该泡泡颜色不定。如果上方可打到泡泡的地方没有与手中泡泡颜色相匹配的，可以点击左下角的换泡泡标志，更换显示的泡泡。以达到让游戏继续的效果。

测试过程：点击开始游戏之后，点击左下角的换泡泡标志，观察是否可以顺利换泡泡。

预期结果：可以顺利换泡泡。

1. 游戏功能：反射打泡泡功能。当不能用手中的泡泡直线打爆上方的泡泡时，可以将鼠标移至两边的墙。就会出现以墙面为水平线的一条反射线。该线以虚线形式提示用户，可以通过墙面的反射来打击泡泡。

测试过程:点击开始游戏之后，将光标移至墙面，观察是否会出现一条以墙面为水平线的反射线，且以虚线形式出现。同时观察通过虚线路径，是否可以准确的打到泡泡。

预期结果：通过墙面的反射，可以准确的根据虚线路径打到泡泡。并且通过此功能可以打到一些直线不能打不到的泡泡。

1. 游戏功能：评星功能和最高记录功能。在每一关结束之后，会有一个评星功能。它根据用户在游戏过程中操作来评星，最高3颗星。最高记录是所有用户在通关此关时的最高分，在每关游戏结束时会出现，显示给用户看。

测试过程：点击开始游戏之后，通关当前关卡，观察是否会出现评星和显示最高记录的功能。

预期结果：在每关游戏结束时都会出现评星功能和显示最高记录分数。

1. 游戏功能：在游戏的右上角有一个暂停按钮。用户点击之后可以暂停游戏和调控背景音乐声音大小，还可以选择返回主菜单界面和重新开始当前关卡。

测试过程：点击开始游戏之后，点击右上角的暂停标志，游戏暂停之后测试是否可以调控音量大小，和返回主菜单界面，或者重新开始当前关卡。

预期结果：点击暂停标志之后可以暂停当前游戏，并且可以调控音量大小和返回主菜单界面，或者重新开始当前关卡。