测试报告

1. mario通过的测试用例有：
2. 计分功能：为用户得分计数。
3. 定时功能：限定用户在200秒之内通关当前关卡，否则游戏结束。
4. 特殊奖励功能：在前进过程中，撞击带？方块，随机获得特殊奖励。
5. 死亡设置：在掉进沟壑时死亡。

未通过的测试用例：在敲击S键控制跳跃时，一些较高的地方跳不上去。

1. 打地鼠通过的测试用例：
2. 计分功能：用户每打到一只不同地鼠会有相应的计分。
3. 加分准则：打到不同地鼠，有些会加分有些会减分。
4. 计时功能：必须在指定时间内通关当前关卡，否则游戏结束。
5. 晋级功能：在达到目标分数之后，晋级下一关卡。
6. 飞行射击通过的测试用例：
7. 游戏界面设置：用户可以在界面设置自己习惯的控制按钮，和相应的界面提示语言。
8. 计分功能：系统会根据用户击败的敌机数量给予相应的分数。
9. 生命设置：游戏开始用户有5条生命，5次死亡之后，游戏结束。
10. 死亡设置：当己方的飞机被炮弹打中，或者碰到敌机时死亡。
11. 驴子跳通过的测试用例：
12. 计分功能：随着上升的高度而增加。
13. 特殊道具：在上升过程中会随机出现的特殊道具，帮助驴向上飞。
14. 随机云朵：在上升过程中会随机出现不同特征的云朵。有的移动，有的会碎裂。
15. 泡泡龙通过的测试用例：
16. 计分功能：根据用户的操作，和打爆泡泡的个数计分。
17. 换泡泡功能:用户可以更换手中的泡泡，得到不同颜色的泡泡。
18. 反射功能：用户可以利用墙面反射来打击直线打不到的泡泡。
19. 评星和最高记录：每关通关后，系统会评定得星数和显示最高得分。
20. 音量调控和暂停游戏：用户可以自己调控背景音乐声音大小，和暂停当前游戏。

6. 2048游戏通过的测试用例：

1. 控制功能：用键盘控制方格移动。
2. 计分功能：根据用户合并的方格的数字加分。
3. 最佳分数记录：系统会显示所有用户在通关此游戏的最高记录。
4. 植物大战僵尸通过的测试用例：
5. 关卡选择:用户可以根据自己情况选择关卡。
6. 小游戏：用户可以在游戏界面进入小游戏模式。
7. 植物攻击：不同的植物会有不同的攻击方式。
8. 计时功能：用户需在一定时间内通关，否则游戏结束。
9. 植物获得：每通过一关之后，系统会赠送一种新的植物。
10. 小车守护：当僵尸吃掉一路所有植物，即将进入房子时，小车会消灭掉此路的所有僵尸，小车也会消失。
11. 僵尸种类：随着关卡的后移，僵尸种类会增多。
12. 铲去植物：当用户没有地方种植植物时，可以铲去一些植物，种上其他植物。

未通过的测试用例：

阳光拾取设置：用户可以自己设置阳光的拾取，可以由用户点击拾取，也可以由系统自动拾取。但是无论是否设置，系统都会自动拾取阳光。

1. 中国象棋通过测试用例：
2. 换肤功能：用户点击换肤按键，可以更换背景和棋盘外观。
3. 走棋规则：每个棋子都有相应的走棋规则。
4. 系统提示：在棋盘右上角出现系统提示，会提示下一步怎样走。

未通过的测试用例：

1. 难度选择：在选择难度时，大师级难度选择不了。
2. 悔棋功能：悔棋指的是回到上一步棋，点击悔棋之后，整局都会重新来过。