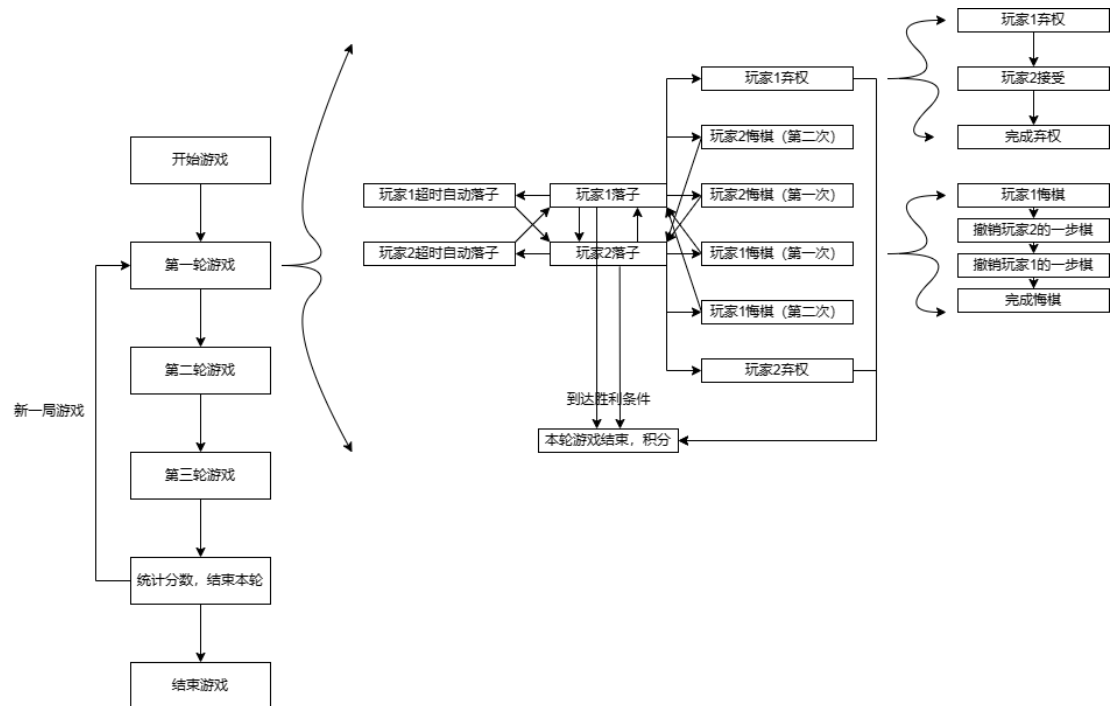
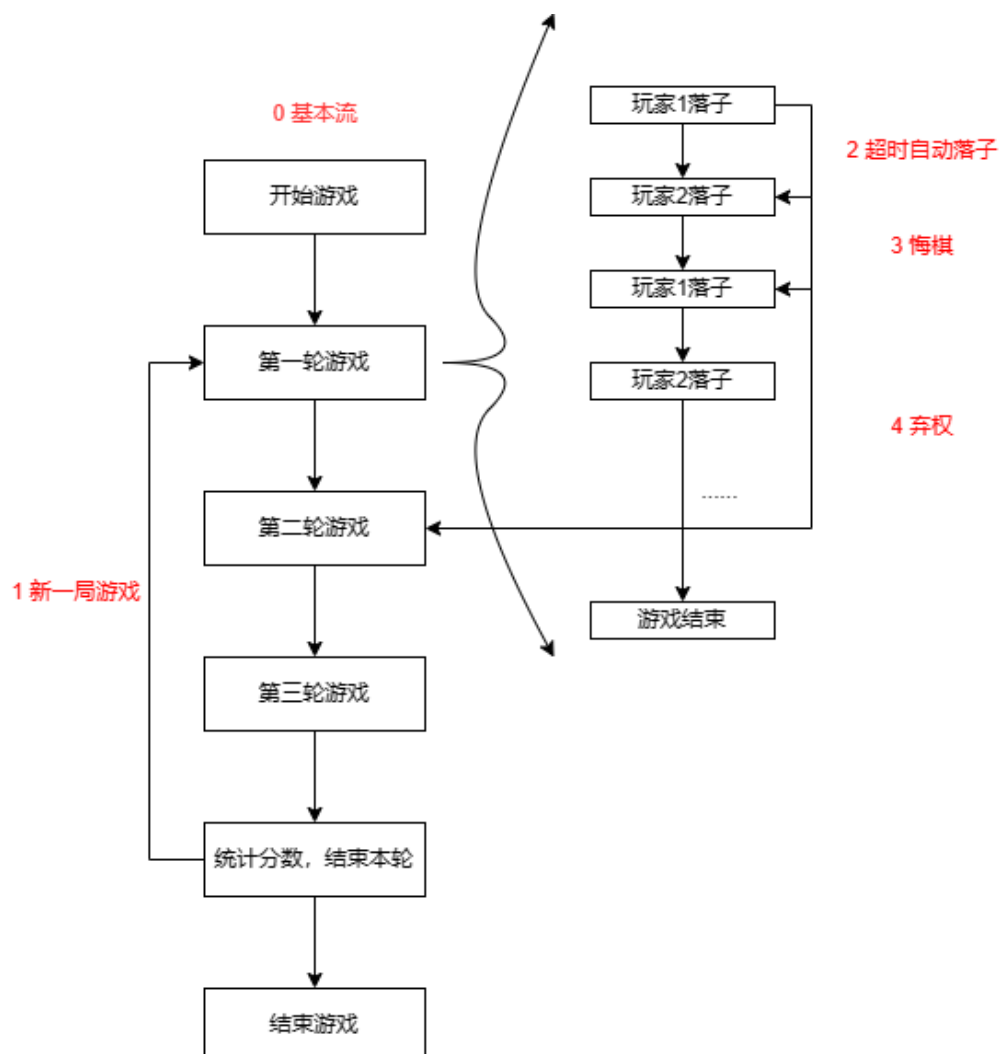


我们经过相信分析后得到该井字棋规则下的流程图如下:



我们为了便于进行井字棋场景测试设计，以及基本流和备选流的分析，简化如下。



功能简述	测试要点	测试用例	
		相关事件流	预期输出
正常打满一局即 3 轮对战，且其中一方分数大于另一方	常规流程，双方有胜负之分	0	双方对战 3 轮，其中一方分数较高获胜，另一方分数较低失败
正常打满一局即 3 轮对战，且双方分数相同	常规流程，双方无胜负之分	0	双方对战 3 轮，且双方分数相等，平局
正常打满一局后开始新一局游戏	常规流程，重新开始游戏	0->1	上一轮游戏清空，棋盘与分数重置，新一轮游戏初始化并开始
在一局游戏的某一轮中，某玩家在自己的回合内规定的时间内没有落子	意外情况，游戏自动处理并落子	0->2	根据规则，在允许的地方随机落子并进入另一个玩家的回合
在一局游戏的某一轮，某玩家决定悔棋	玩家权力，棋局回退到该玩家上一次落子之前	0->3	棋局回退到该玩家上一次落子之前，并由该玩家重新落子
在一局游戏的某一轮中，某玩家决定弃权	玩家认输，该轮游戏借书	0->4	一名玩家发起弃权，在另一名玩家同意后判该玩家负，另一名玩家获胜，进入下一轮游戏或结束
在一局游戏的某一轮中，某玩家悔棋一次后再次决定悔棋	玩家权力，棋局回退到该玩家上一次落子之前	0->3	棋局回退到该玩家上一次落子之前，并由该玩家重新落子，该玩家的悔棋功能按钮变灰，在本轮结束前无法重新点击
在一局游戏的某一轮，某玩家决定悔棋之后在自己的回合内规定的时间内没有落子	意外情况，游戏自动处理并落子	0->3->2	棋局回退到该玩家上一次落子之前，并根据规则，在允许的地方随机落子并进入另一个玩家的回合