

# 目錄

序言	1.1
测试用例优先级定义	2.1
缺陷等级定义	3.1
主界面	4.1
1.1 外观	4.1.1
1.2 用户状态	4.1.2
初次使用用户	4.1.2.1
匿名用户	4.1.2.2
已登录用户	4.1.2.3
1.3 登录	4.1.3
匿名用户	4.1.3.1
已登录用户	4.1.3.2
1.4 注册	4.1.4
匿名用户	4.1.4.1
已登录用户	4.1.4.2
1.5 钻石	4.1.5
初次使用用户	4.1.5.1
匿名用户	4.1.5.2
已登录用户	4.1.5.3
增加钻石-匿名用户	4.1.5.4
增加钻石-已登录用户	4.1.5.5
1.6 体力	4.1.6
初始值	4.1.6.1
增加-匿名用户	4.1.6.2
增加-已登录用户	4.1.6.3
体力恢复计时	4.1.6.4
1.7 探险之路	4.1.7
匿名用户	4.1.7.1
已登录用户	4.1.7.2
体力值不足	4.1.7.3
1.8 极客之旅	4.1.8
匿名用户	4.1.8.1
非付费用户	4.1.8.2
付费用户	4.1.8.3
1.9 竞技场	4.1.9
匿名用户	4.1.9.1
非付费用户	4.1.9.2

付费用户	4.1.9.3
1.10 设置按钮	4.1.10
匿名用户	4.1.10.1
已登录用户	4.1.10.2
1.11 英雄按钮	4.1.11
匿名用户	4.1.11.1
已登录用户	4.1.11.2
1.12 成就按钮	4.1.12
匿名用户	4.1.12.1
已登录用户	4.1.12.2
1.13 商城按钮	4.1.13
匿名用户	4.1.13.1
已登录用户	4.1.13.2
登录	5.1
2.1 外观	5.1.1
2.2 关闭	5.1.2
2.3 跳转注册	5.1.3
2.4 跳转QQ注册	5.1.4
2.5 有效用户登录	5.1.5
2.6 使用错误登录名登录	5.1.6
2.7 使用错误密码登录	5.1.7
2.8 首尾空格用户名登录	5.1.8
2.9 首尾空格密码登录	5.1.9
2.10 找回密码	5.1.10
点击忘记密码	5.1.10.1
注册邮件输入有效	5.1.10.2
点击重置链接	5.1.10.3
2.11 登录名输入提示	5.1.11
空白登录名	5.1.11.1
错误格式	5.1.11.2
2.12 密码输入提示	5.1.12
空密码	5.1.12.1
首尾空格密码	5.1.12.2
注册	6.1
外观	6.1.1
关闭	6.1.2
登录跳转	6.1.3
格式验证-有效值	6.1.4
格式验证-置空	6.1.5
格式验证-非数字验证	6.1.6

外观	6.1.7
关闭	6.1.8
登录跳转	6.1.9
有效注册	6.1.10
重复登录名注册	6.1.11
空用户名注册	6.1.12
空密码注册	6.1.13
首尾空格密码注册	6.1.14
勾选接收电子邮件	6.1.15
空白电子邮件	6.1.16
非电子邮件格式	6.1.17
空白密码	6.1.18
过短密码	6.1.19
空白昵称	6.1.20
敏感词过滤	6.1.21
设置	7.1
外观	7.1.1
关闭	7.1.2
开启音效	7.1.3
关闭音效	7.1.4
用户头像设置	7.1.5
修改昵称	7.1.6
修改密码	7.1.7
英雄	8.1
选择英雄-郭大靖	8.1.1
浏览	8.1.1.1
选定英雄出战-匿名用户	8.1.1.2
选定英雄出战-已登录用户	8.1.1.3
选择英雄-黄小蓉	8.1.2
浏览	8.1.2.1
选定英雄出战-匿名用户	8.1.2.2
选定英雄出战-已登录用户	8.1.2.3
选择英雄-霍梅	8.1.3
浏览	8.1.3.1
选定英雄出战-匿名用户	8.1.3.2
选定英雄出战-已登录用户	8.1.3.3
外观	8.1.4
关闭	8.1.5
选择js语言出战-匿名用户	8.1.6
选择python语言出战-匿名用户	8.1.7

选择js语言出战-已登录用户	8.1.8
选择python语言出战-已登录用户	8.1.9
成就	9.1
外观	9.1.1
关闭	9.1.2
名称	9.1.3
右翻页	9.1.4
左翻页	9.1.5
页数	9.1.6
[商城（待开发）]	10.1
探险之路	11.1
遗迹星球	11.1.1
地图	11.1.1.1
外观	11.1.1.1.1
关闭	11.1.1.1.2
导航到下一地图	11.1.1.1.3
进入章节	11.1.1.1.4
章节1	11.1.1.2
[章节界面]	11.1.1.2.1
外观	11.1.1.2.1.1
关闭	11.1.1.2.1.2
滚动条	11.1.1.2.1.3
点击战斗	11.1.1.2.1.4
点击重新战斗	11.1.1.2.1.5
点击锁定的关卡	11.1.1.2.1.6
[关卡1-1-1]	11.1.1.2.2
[装备界面]	11.1.1.2.2.1
外观	11.1.1.2.2.1.1
关闭	11.1.1.2.2.1.2
滚动条	11.1.1.2.2.1.3
被锁定装备	11.1.1.2.2.1.4
不装备可用装备-点击开始	11.1.1.2.2.1.5
装备可用装备-点击开始	11.1.1.2.2.1.6
重新战斗-解除装备-点击开始	11.1.1.2.2.1.7
[游戏界面]	11.1.1.2.2.2
[游戏区]	11.1.1.2.2.2.1
j代码-键盘-正确顺序	11.1.1.2.2.2.1.1
p代码-技能块-下炸弹	11.1.1.2.2.2.1.2
p代码-技能块-左炸弹	11.1.1.2.2.2.1.3
p代码-技能块-正确顺序-颜色-速度	11.1.1.2.2.2.1.4

p代码-技能块-错误技能块-调试指针	11.1.1.2.2.2.1.5
p代码-键盘-正确顺序-细测	11.1.1.2.2.2.1.6
p代码-键盘-错误技能代码-	11.1.1.2.2.2.1.7
p代码-键盘-错误非代码文本	11.1.1.2.2.2.1.8
p代码-键盘-错误顺序-换行-速度	11.1.1.2.2.2.1.9
[技能区]	11.1.1.2.2.2.2
上下箭头翻页	11.1.1.2.2.2.2.1
换样式	11.1.1.2.2.2.2.2
文字高亮及提示	11.1.1.2.2.2.2.3
滚动条翻页	11.1.1.2.2.2.2.4
[设置]	11.1.1.2.2.2.3
继续按钮	11.1.1.2.2.2.3.1
设置按钮-点击	11.1.1.2.2.2.3.2
退出按钮	11.1.1.2.2.2.3.3
重新开始按钮	11.1.1.2.2.2.3.4
音乐按钮	11.1.1.2.2.2.3.5
音效按钮	11.1.1.2.2.2.3.6
冒险日志按钮-点击	11.1.1.2.2.2.4
战斗主界面	11.1.1.2.2.2.5
放大缩小图标	11.1.1.2.2.2.6
用户信息界面-匿名	11.1.1.2.2.2.7
用户信息界面-已登录	11.1.1.2.2.2.8
? 小地图按钮	11.1.1.2.2.2.9
[章节2]	11.1.1.3
开始游戏按钮	11.1.1.4
太空之城	11.1.2
炽热沙漠	11.1.3
地图4	11.1.4
地图5	11.1.5
[极客之旅（待开发）]	12.1

# 测试用例优先级定义

高

如果该测试用例无法通过，玩家将无法完成游戏

中

如果该测试用例无法通过，对玩家有干扰，但不影响到玩家完成游戏

低

如果该测试用例无法通过，玩家依然可以完成游戏，对玩家仅有轻微干扰

## 缺陷等级定义

### A类--严重错误，例如以下各种错误：

1. 由于程序所引起的死机，非法退出
2. 死循环
3. 数据库发生死锁
4. 因错误操作导致的程序中断
5. 功能错误
6. 与数据库链接错误
7. 数据库通讯错误

### B类--较严重错误，例如以下错误：

1. 程序错误
2. 程序接口错误
3. 数据库的表、业务规则、缺省值未加完整性等约束条件

### C类--一般性错误，例如以下各种错误：

1. 操作界面错误(数据窗口内列名定义、含义是否一致)
2. 打印内容、格式错误
3. 简单的输入显示未放在前台进行控制
4. 删除操作未给出提示
5. 数据库表中有过多的空字段

### D类--较小错误，例如以下各种错误：

1. 界面不规范
2. 辅助说明描述不清楚
3. 输入输出不规范
4. 长操作未给用户提示
5. 提示窗口文字未采用行业术语
6. 可输入区域和只读区域没有明显的区分标志

### E类--测试建议

#### 备注

实际使用中，使用者可从其他角度，划分缺陷类型，例如按照，优先级，紧急程度等来划分。

## 外观要求

外观

## 用户状态

- 初次使用用户
- 匿名用户
- 已登录用户

## 登录按钮

- 匿名用户
- 已登录用户

## 注册按钮

- 匿名用户
- 已登录用户

## 钻石状态

- 初次使用用户
- 匿名用户
- 已登录用户
- 增加-匿名用户
- 增加-已登录用户

## 体力状态

- 初始值
- 增加-匿名用户
- 增加-已登录用户
- 体力恢复计时

## 探险之路

- 匿名用户
- 已登录用户
- 体力值不足

## 极客之旅

- 匿名用户
- 非付费用户
- 付费用户

## 竞技场

- 匿名用户
- 非付费用户



- 付费用户

## 设置按钮

- 匿名用户
- 已登录用户

## 英雄按钮

- 匿名用户
- 已登录用户

## 成就按钮

- 匿名用户
- 已登录用户

## 商城按钮

- 匿名用户
- 已登录用户



编号	mali-ft-main-02.01			
名称	用户状态-初次使用用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

主界面用户状态：头像，昵称，等级，经验的图标位置

## 前置条件

初次使用的用户

## 输入

无

## 预期输出

1. 头像为默认头像（？待定），
2. 昵称为“码力玩家”，
3. 等级为1，
4. 经验值为0，
5. 经验值图标百分比符合文本百分比

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 通过浏览器地址栏，导航到主界面
3. 察看界面是否和预期目标一致

编号	mali-ft-main-02.02			
名称	用户状态-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07		
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

主界面用户状态：头像，昵称，等级，经验的图标位置

## 前置条件

匿名用户

## 输入

无

## 预期输出

1. 头像为默认头像（?），
2. 昵称为“码力玩家”
3. 等级显示为该用户已获得的等级，
4. 经验值显示为该用户已获得的经验值，
5. 经验值图标百分比符合文本百分比

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 通过浏览器地址栏，导航到主界面
3. 通过探险之路，打通任意几关
4. 记录当前等级，经验
5. 关闭浏览器
6. 重新打开浏览器，导航到主界面
7. 察看界面是否和预期目标一致

编号	mali-ft-main-02.03			
名称	用户状态-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

主界面用户状态：头像，昵称，等级，经验的图标位置

## 前置条件

1. 已登录用户
2. 该用户已经打通几关，获得了一些积分和等级
3. 该用户已上传头像，修改昵称

## 输入

无

## 预期输出

1. 头像为该用户上传的头像，
2. 昵称为用户修改后的昵称
3. 等级为该用户已获得的等级，
4. 经验值为该用户已获得的等级，
5. 经验值图标百分比符合文本百分比

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 通过浏览器地址栏，导航到主界面
3. 以该用户注册名称登录
4. 察看界面是否和预期目标一致

编号	mali-ft-main-03.01			
名称	登录-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

主界面（MAIN）：登录图标
----------------

前置条件

- 1. 匿名用户浏览

输入

鼠标点击或触摸登录图标

预期输出

- 1. 加载登录界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面
- 3. 点击“登录”图标

编号	mali-ft-main-03.02			
名称	登录-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

主界面（MAIN）：登录图标
----------------

前置条件

- 1. 已登录用户

输入

无

预期输出

- 1. 主界面不显示登录图标

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面
- 2. 以注册用户登录
- 3. 察看登录图标处显示是否与预期一致

编号	mali-ft-main-04.01			
名称	注册-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：注册图标

前置条件

- 1. 匿名用户

输入

鼠标点击或触摸注册图标

预期输出

- 1. 加载注册界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面，点击“注册”图标
- 3. 察看注册图标反应是否和预期一致



编号	mali-ft-main-04.02			
名称	注册-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：注册图标
-----------------------

前置条件

- 1. 用户登录状态

输入

无

预期输出

- 1. 主界面不显示注册图标

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面
- 2. 以注册用户登录
- 3. 察看注册图标处显示是否与预期一致

编号	mali-ft-main-05.01			
名称	钻石-初次使用用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：钻石值图标及文本

前置条件

- 1. 初次使用用户

输入

无

预期输出

- 1. 钻石值为0
- 2. 钻石值图标正常显示

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面
- 3. 察看钻石图标处信息是否和预期一致

编号	mali-ft-main-05.02			
名称	钻石-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：钻石值

前置条件

- 1. 匿名用户

输入

无

预期输出

- 1. 钻石值与该用户拥有的钻石值相同

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到战斗场景，任意通过一些关卡
- 3. 记录获得的钻石数量
- 4. 关闭浏览器
- 5. 重新打开浏览器，导航到主界面
- 6. 检查钻石图标处信息是否与步骤3记录的一致

编号	mali-ft-main-05.03			
名称	钻石-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：钻石值

前置条件

- 1. 已登录用户

输入

无

预期输出

- 1. 钻石值与该用户拥有的钻石值相同

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到战斗场景，任意通过一些关卡
- 3. 记录获得的钻石数量
- 4. 关闭浏览器
- 5. 重新打开浏览器，导航到主界面
- 6. 检查钻石图标处信息是否与步骤3记录的一致

编号	mali-ft-main-05.04			
名称	增加钻石-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：增加钻石图标

前置条件

- 1. 匿名用户

输入

鼠标点击或触摸增加钻石图标

预期输出

- 1. 跳转到注册页面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面
- 3. 点击 / 触摸“钻石”对应加号图标

编号	mali-ft-main-05.05			
名称	增加钻石-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：增加钻石图标

前置条件

- 1. 已登录用户

输入

鼠标点击或触摸增加钻石图标

预期输出

- 1. 加载购买钻石界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面
- 2. 登录
- 3. 点击 / 触摸“钻石”对应加号图标

编号	mali-ft-main-06.01			
名称	体力-初始值			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：体力值

前置条件

输入

预期输出

- 1. 体力值150
- 2. 体力值图标正常显示

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面
- 3. 察看体力图标处信息是否与预期一致

编号	mali-ft-main-06.02			
名称	增加体力-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：购买体力

前置条件

- 1. 匿名用户

输入

预期输出

- 1. 跳转到注册界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面
- 3. 点击 / 触摸增加体力图标
- 4. 察看界面变化是否和预期一致



编号	mali-ft-main-06.03			
名称	增加体力-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面 (MAIN): 购买体力

前置条件

- 1. 用户已登录

输入

预期输出

- 1. 显示购买体力界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器
- 2. 导航到主界面
- 3. 登录
- 4. 点击 / 触摸增加体力图标
- 5. 察看界面变化是否和预期一致

编号	mali-ft-main-06.04			
名称	体力恢复倒计时			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

module 主界面 (MAIN): 体力恢复倒计时

## 前置条件

1. 用户体力值<150(<=100)

## 输入

## 预期输出

1. 界面上正确显示动态的倒计时

## 测试步骤

1. 打开浏览器
2. 导航到战斗场景，打通一些关卡，消耗体力值到150以下
3. 返回主界面，查看倒计时位置的倒计时显示是否和预期一致
4. 关闭浏览器，等待10分钟
5. 重新打开浏览器，导航到主界面，查看倒计时位置的倒计时显示是否和预期一致
6. 切换浏览器Tab，是否显示正常??

编号	mali-ft-main-07.01			
名称	探险之路-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

探险之路图标信息

前置条件

- 1. 匿名用户
- 2. 体力值足够

输入

鼠标点击或触摸

预期输出

- 1. 图标位置右上角显示当前用户当前关卡进度（战役场景及关卡）
- 2. 图标位置底部显示当前用户当前关卡的知识点提示（如元祖。。。）
- 3. 点击 / 触摸该图标，加载当前用户的当前关卡（战役场景及关卡）

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面，点击探险之路，进入游戏战斗场景，打通任意几个关卡
- 3. 记录当前关卡进度
- 4. 关闭浏览器，重新打开浏览器，导航到主界面，用从步骤3获得的关卡进度和图标处信息进行比较

伪代码

略

编号	mali-ft-main-07.02			
名称	探险之路-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

探险之路图标信息

前置条件

- 1. 用户已登录
- 2. 体力值足够

输入

鼠标点击或触摸

预期输出

- 1. 图标位置右上角显示当前用户当前关卡进度（战役场景及关卡）
- 2. 图标位置底部显示当前用户当前地图的知识点提示（如元组。。。）
- 3. 点击 / 触摸该图标，加载当前用户的当前关卡（战役场景及关卡）

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 使用有效用户名登录，导航到主界面，点击探险之路，进入游戏战斗场景，打通任意几个关卡
- 3. 记录当前关卡进度
- 4. 关闭浏览器，重新打开浏览器，导航到主界面，用从步骤3获得的关卡进度和图标处信息进行比较
- 5. 清除缓存，cookie等，重新打开浏览器，导航到主界面，用从步骤3获得的关卡进度和图标处信息进行比较

伪代码

略

编号	mali-ft-main-07.03			
名称	探险之路-体力值不足			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

转移到关卡战斗中

测试范围

探险之路图标信息

前置条件

- 1. 体力值不足打开当前关卡

输入

鼠标点击或触摸

预期输出

- 1. 点击 / 触摸该图标，不加载当前用户的当前关卡（战役场景及关卡），给出相应提示

测试步骤

- 1. 打开浏览器
- 2. 导航到主界面，点击探险之路，进入游戏战斗场景，打通任意几个关卡,消耗体力值直到低于下一关卡
- 3. 关闭浏览器，重新打开浏览器，导航到主界面，点击探险之路

伪代码

略

编号	mali-ft-main-08.01			
名称	极客之旅-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

极客之旅不对匿名用户开放

前置条件

- 1. 匿名用户

输入

无

预期输出

- 1. 极客之旅为锁定图标
- 2. 点击跳登录界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面，确定为匿名用户状态
- 2. 察看极客之旅图标表现是否与预期一致

伪代码

略

编号	mali-ft-main-08.02			
名称	极客之旅-非付费用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

极客之旅不对非付费用户开放

前置条件

- 1. 非付费用户登录

输入

无

预期输出

- 1. 极客之旅为锁定图标
- 2. 点击跳转商城

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存等，导航到主界面
- 2. 以非付费用户登录
- 3. 察看极客之旅图标表现是否与预期一致

伪代码

略

编号	mali-ft-main-08.03			
名称	极客之旅-付费用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

极客之旅对付费用户开放

前置条件

- 1. 付费用户登录

输入

鼠标点击 / 触摸

预期输出

- 1. 极客之旅图标已无锁定标识
- 2. 点击后跳转到极客之旅界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存等，导航到主界面
- 2. 以付费用户登录
- 3. 察看极客之旅图标表现是否与预期一致

伪代码

略



编号	mali-ft-main-09.01			
名称	竞技场-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

竞技场不对匿名用户开放

前置条件

- 1. 匿名用户

输入

无

预期输出

- 1. 竞技场为锁定图标
- 2. 点击无反应，仍停留在主界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面，确定为匿名用户状态
- 2. 察看竞技场图标表现是否与预期一致

伪代码

略

编号	mali-ft-main-09.02			
名称	竞技场-非付费用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

竞技场不对非付费用户开放

前置条件

- 1. 非付费用户登录

输入

无

预期输出

- 1. 竞技场为锁定图标
- 2. 点击无反应，仍停留在主界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存等，导航到主界面
- 2. 以非付费用户登录
- 3. 察看竞技场图标表现是否与预期一致

伪代码

略

编号	mali-ft-main-09.03			
名称	竞技场-付费用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

竞技场对付费用户开放

前置条件

- 1. 付费用户登录

输入

鼠标点击 / 触摸

预期输出

- 1. 竞技场图标已无锁定标识
- 2. 点击后跳转到竞技场界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存等，导航到主界面
- 2. 以付费用户登录
- 3. 察看竞技场图标表现是否与预期一致

伪代码

略

编号	mali-ft-main-10.01			
名称	设置-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：设置图标

前置条件

- 1. 用户退出登录

输入

鼠标点击 / 触摸“设置”图标

预期输出

- 1. 跳转登录界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面，已登录用户退出登录
- 2. 点击 / 触摸“设置”图标
- 3. 察看界面变化是否和预期一致

编号	mali-ft-main-10.02			
名称	设置-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：设置图标

前置条件

- 1. 用户已登录

输入

鼠标点击 / 触摸“设置”图标

预期输出

- 1. 加载设置界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面
- 2. 登录
- 3. 点击 / 触摸“设置”图标
- 4. 察看界面变化是否和预期一致

编号	mali-ft-main-11.01			
名称	英雄按钮-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：英雄图标

前置条件

- 1. 用户退出登录

输入

鼠标点击 / 触摸“英雄”图标

预期输出

- 1. 加载英雄界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面，已登录用户退出登录
- 2. 点击 / 触摸“英雄”图标
- 3. 察看界面变化是否和预期一致

编号	mali-ft-main-11.02			
名称	02英雄按钮-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：英雄图标

前置条件

- 1. 已登录用户

输入

鼠标点击 / 触摸“英雄”图标

预期输出

- 1. 加载英雄界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面
- 2. 登录
- 3. 点击 / 触摸“英雄”图标
- 4. 察看界面变化是否和预期一致

编号	mali-ft-main-12.01			
名称	成就按钮-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：成就图标

前置条件

- 1. 用户退出登录

输入

鼠标点击 / 触摸“成就”图标

预期输出

- 1. 加载成就界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面，已登录用户退出登录
- 2. 点击 / 触摸“成就”图标
- 3. 察看界面变化是否和预期一致



编号	mali-ft-main-12.02			
名称	成就按钮-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：成就图标

前置条件

- 1. 已登录用户

输入

鼠标点击 / 触摸“成就”图标

预期输出

- 1. 加载成就界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面
- 2. 登录
- 3. 点击 / 触摸“成就”图标
- 4. 察看界面变化是否和预期一致

编号	mali-ft-main-13.01			
名称	商城-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：商城图标

前置条件

- 1. 用户退出登录

输入

鼠标点击 / 触摸“商城”图标

预期输出

- 1. 加载商城界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面，已登录用户退出登录
- 2. 点击 / 触摸“商城”图标
- 3. 察看界面变化是否和预期一致

编号	mali-ft-main-13.02			
名称	商城-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 主界面（MAIN）：商城图标

前置条件

- 1. 用户已登录

输入

鼠标点击 / 触摸“商城”图标

预期输出

- 1. 加载商城界面

测试步骤

- 1. 打开浏览器，导航到主界面
- 2. 登录
- 3. 点击 / 触摸“商城”图标
- 4. 察看界面变化是否和预期一致

## 外观要求

- [外观](#)

## 辅助功能

- [关闭](#)
- [跳转注册](#)
- [跳转QQ注册](#)

## 登录功能

- [有效用户登录](#)
- [使用错误登录名登录](#)
- [使用错误密码登录](#)
- [首尾空格用户名登录](#)
- [首尾空格密码登录](#)

## 输入提示

- [空白登录名](#)
- [错误格式](#)
- [空密码](#)
- [首尾空格密码](#)

编号	mali-ft-login-01			
名称	登录-外观			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

登录模块（login）登录

前置条件

- 1. 用户尚未登录

输入

无

预期输出

- 1. 效果图



测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面，点击登录图标
- 3. 查看显示的登录界面是否和预期一致

编号	mali-ft-login-02			
名称	登录-关闭			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

用户可取消登录

## 前置条件

1. 用户尚未登录进系统
2. 加载登录界面

## 输入

鼠标点击 / 触摸

## 预期输出

1. 登录界面关闭

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击登录，等待登录界面出现
3. 在登录界面中，点击 / 触摸右上角关闭按钮
4. 查看登录界面是否关闭

## 伪代码

# module 登录模块（LOGIN）

## 用例集（describe）：登录界面（login page）

(可集成)

### 用例（it）：页面可以关闭（page could be closed）

1. 定位X关闭按钮
2. 点击关闭按钮
3. 断言（expect）回到了首页
4. 断言（expect）

编号	mali-ft-login-03			
名称	登录-跳转注册			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

登录

## 前置条件

1. 用户尚未登录进系统
2. 加载登录界面

## 输入

鼠标点击/触摸

## 预期输出

1. 登录界面关闭
2. 跳转到注册界面

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击登录图标，等待登录界面加载
3. 点击注册文字
4. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

## 用例集（describe）:to page of

b4 each 加载登录界面

- 用例（it）：注册图标（register）
  - 点击注册新账号
  - 断言（expect）跳转到注册界面

编号	mali-ft-login-04			
名称	登录-跳转QQ登录			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

登录模块（LOGIN）使用qq账号登录

## 前置条件

1. 用户尚未登录进系统
2. 加载登录界面

## 输入

鼠标点击/触摸

## 预期输出

1. 登录界面关闭
2. 跳转到QQ登录界面

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击登录图标，等待登录界面加载
3. 点击QQ登录文字
4. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

## 用例集（describe）:to page of

b4 each 加载登录界面

- 用例（it）:QQ登录（qq login）
  - 点击qq图标 断言（expect）跳转到qq登录链接



编号	mali-ft-login-05			
名称	登录-有效用户登录			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

登录模块（login）有效性

## 前置条件

1. 已有注册用户，且该注册用户使用合格的电子邮箱名注册
2. 用户尚未登录进系统
3. 浏览器相关缓存，**cookie**和其他浏览数据都已清除

## 输入

1. 已注册用户的邮箱
2. 该用户的密码

## 预期输出

1. 登录界面消失
2. 主界面显示用户信息

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除相关的缓存，**cookie**和其他浏览数据
2. 通过浏览器，导航到主界面，
3. 点击主界面中的"登录"按钮, 等待登录对话框弹出
4. 在登录对话框中，输入已注册用户的邮箱和密码，点击登录
5. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

# module 登录模块（LOGIN）

用例集（**describe**）：登录界面（**login page**）

编号	mali-ft-login-06			
名称	登录-使用错误登录名登录			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

登录模块（login）登录

## 前置条件

1. 用户尚未登录进系统
2. 浏览器相关缓存，cookie和其他浏览数据都已清除

## 输入

1. 登录名 不存在邮箱地址“aa@qq.com（例）”
2. 密码 任意6~8位密码

## 预期输出

1. 登录失败提示：跳出提示框：“登录失败，请检查密码是否输入正确！”

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除相关的缓存，cookie和其他浏览数据
2. 通过浏览器，导航到主界面，
3. 点击主界面中的"登录"按钮，等待登录对话框弹出
4. 在登录对话框中，输入不存在的注册邮箱名“aa@qq.com（例）”和密码，点击登录
5. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

## module 登录模块（LOGIN）

## 用例集（describe）：登录界面（login page）

编号	mali-ft-login-07			
名称	登录-使用错误密码登录			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

已注册用户使用错误密码登录

## 前置条件

1. 用户尚未登录进系统
2. 浏览器相关缓存，cookie和其他浏览数据都已清除

## 输入

1. 已注册用户的电子邮箱名
2. 错误密码“1236（例）”

## 预期输出

1. 登录失败提示：跳出提示框：“登录失败，请检查密码是否输入正确！”

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除相关的缓存，cookie和其他浏览数据
2. 通过浏览器，导航到主界面，
3. 点击主界面中的"登录"按钮，等待登录对话框弹出
4. 在登录对话框中，输入已注册的邮箱名“test@malichina.com”和错误密码，点击登录
5. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

## module 登录模块（LOGIN）

## 用例集（describe）：登录界面（login page）

编号	mali-ft-login-08			
名称	登录-首尾空格用户名登录			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（login）注册时截除首尾空格

## 前置条件

1. 用户尚未注册
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 已注册用户电子邮箱名
2. 密码

## 预期输出

1. 登录界面消失
2. 主界面显示用户信息

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到登录界面
3. 在电子邮件中输入选好的邮箱名, 输入时，首尾加上空格
4. 继续输入密码，点击登录
5. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块（login）

## 用例集（describe）：注册界面（login page）

编号	mali-ft-login-09			
名称	登录-首尾空格密码登录			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（login）注册时截除首尾空格

## 前置条件

1. 用户尚未注册
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 已注册用户电子邮箱名
2. 密码

## 预期输出

1. 登录界面消失
2. 主界面显示用户信息

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到登录界面
3. 在电子邮件中输入邮箱名, 在输入选好的密码时，首尾加上空格
4. 点击登录
5. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块（login）

## 用例集（describe）：注册界面（login page）

编号	mali-ft-login-10.01			
名称	点击忘记密码			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

module 登录模块（LOGIN） “忘记密码？”

## 前置条件

加载登录界面

## 输入

无

## 预期输出

跳转到“发送邮件链接”界面

## 测试步骤

1. 点击“忘记密码？”

## 伪代码

## 用例集（describe）:to page of

b4 each 加载登录界面

- 用例（it）:忘记密码（forget pwd）
  - 点击忘记密码
    - 断言（expect）跳出找回账号
    - 用例集（describe）邮箱（email）
      - 用例（it）: 输入有效（input is valid）
        - 断言（expect）得到的文本=输入的
      - 用例（it）: 邮箱有效（email is valid）（同样内容可以做成自定义expect）
        - 断言（expect）符合邮件格式
      - 用例（it）发送链接（send link）
        - 点击发送重置链接
        - 断言（expect）回到登录界面

编号	mali-ft-login-20.01			
名称	登录名输入提示-空白登录名			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

登录模块（login）登录登录名提示

## 前置条件

1. 加载登录界面

## 输入

## 预期输出

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除相关的缓存，cookie和其他浏览数据
2. 通过浏览器，导航到主界面，
3. 点击主界面中的"登录"按钮, 等待登录对话框弹出
4. 在登录对话框中，不输入邮箱名，点击登录
5. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

# module 登录模块（LOGIN）

## 用例集（describe）：登录界面（login page）

编号	mali-ft-login-20.02			
名称	登录名输入提示-错误格式			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

登录模块（login）登录界面邮箱文本框

## 前置条件

1. 加载登录界面

## 输入

错误格式的邮件名“dsfsfs（例）”

## 预期输出

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除相关的缓存，cookie和其他浏览数据
2. 通过浏览器，导航到主界面，
3. 点击主界面中的"登录"按钮, 等待登录对话框弹出
4. 在登录对话框中，输入错误邮箱名“aa@qq.com（例）”，点击登录
5. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

# module 登录模块（LOGIN）

## 用例集（describe）：登录界面（login page）



编号	mali-ft-login-30.01			
名称	密码输入提示-空密码			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

登录模块（login）登录密码输入提示

## 前置条件

## 输入

无

## 预期输出

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除相关的缓存，cookie和其他浏览数据
2. 通过浏览器，导航到主界面，
3. 点击主界面中的"登录"按钮, 等待登录对话框弹出
4. 在登录对话框中，输入注册邮箱名“aa@qq.com（例）”，不输入密码，点击登录
5. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

# module 登录模块（LOGIN）

## 用例集（describe）：登录界面（login page）

编号	mali-ft-login-30.02			
名称	密码输入提示-首尾空格密码			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

登录模块（login）登录密码输入提示

## 前置条件

## 输入

无

## 预期输出

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除相关的缓存，cookie和其他浏览数据
2. 通过浏览器，导航到主界面，
3. 点击主界面中的"登录"按钮, 等待登录对话框弹出
4. 在登录对话框中，输入注册邮箱名“aa@qq.com（例）”，密码首尾加入空白符号，点击登录
5. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

# module 登录模块（LOGIN）

## 用例集（describe）：登录界面（login page）

## 年龄页

- [外观](#)
- [关闭](#)
- [登录跳转](#)
- [格式验证-有效值](#)
- [格式验证-置空](#)
- [格式验证-非数字验证](#)

## 注册页

- [外观](#)
- [关闭](#)
- [登录跳转](#)
- [有效注册](#)
- [重复登录名注册](#)
- [空用户名注册](#)
- [空密码注册](#)
- [首尾空格密码注册](#)
- [勾选接收电子邮件](#)
- [登录名输入提示](#)
  - [空白电子邮件](#)
  - [非电子邮件格式](#)
- [密码输入提示](#)
  - [空白密码](#)
  - [过短密码](#)
- [昵称输入提示](#)
  - [空白昵称](#)
  - [敏感词过滤](#)

编号	mali-ft-register-01.01			
名称	注册-年龄-界面			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

注册模块（register）注册年龄界面

前置条件

- 1. 用户尚未登录

输入

无

预期输出

- 1. 效果图



测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面，点击注册图标
- 3. 查看显示的界面是否和预期一致

伪代码

## 注册模块（**REGISTER**）

用例集（**describe**）：注册界面（**register page**）

编号	mali-ft-register-01.02			
名称	注册-关闭			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

用户可取消注册

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

鼠标点击 / 触摸

## 预期输出

1. 注册界面关闭

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击注册，等待注册界面出现
3. 在注册界面中，点击 / 触摸右上角关闭按钮
4. 查看注册界面是否关闭

编号	mali-ft-register-01.03			
名称	注册-登录按钮			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

module 注册模块（REGISTER）

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

鼠标点击 / 触摸

## 预期输出

1. 注册界面关闭
2. 跳转到登录界面

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击注册，等待注册界面出现
3. 在注册界面中，点击 / 触摸登录文字
4. 查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

## module: 注册模块(REGISTER)

用例集（**describe**）：注册页跳转到（**register page goes to page of**）

用例（**it**）：（点击已有账号后）**login**

1. 点击已有账号
2. **expect** 跳转到登录界面

编号	mali-ft-register-01.04			
名称	年龄页-格式验证-有效值			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（REGISTER） 年龄页

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 有效年龄值，1～99

## 预期输出

1. 年龄界面关闭
2. 跳转到注册主界面

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击注册，等待注册界面出现
3. 在注册界面中的年龄框中，输入有效年龄值
4. 点击下一步，查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块（REGISTER）

## 用例集（describe）:加载填写年龄页面（EnterAgePage）

### 用例（it）: 输入有效（age is valid）

1. 加载注册页
2. 输入年龄
3. 点击下一步
4. 断言（expect）不输入，有提示，返回false
5. 断言（expect）输入非数字，有提示，返回false
6. 断言（expect）输入正确数字，返回true



## 用例（**it**）：**could be closed**

7. 点击关闭按钮
8. 断言（**expect**）返回index页面

编号	mali-ft-register-01.05			
名称	年龄页-格式验证-置空			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（REGISTER） 年龄页

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

无

## 预期输出

无变化

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击注册，等待注册界面出现
3. 直接点击下一步，查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块（REGISTER）

## 用例集（describe）:加载填写年龄页面（EnterAgePage）

### 用例（it）: 输入有效（age is valid）

1. 加载注册页
2. 输入年龄
3. 点击下一步
4. 断言（expect）不输入，有提示，返回false
5. 断言（expect）输入非数字，有提示，返回false
6. 断言（expect）输入正确数字，返回true

### 用例（it）: could be closed

7. 点击关闭按钮

## 8. 断言 (expect) 返回index页面

编号	mali-ft-register-01.06			
名称	年龄页-非数字验证			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（REGISTER） 年龄页

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

输入错误格式年龄，如“sdf”

## 预期输出

无法键入

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击注册，等待注册界面出现
3. 在注册界面中的年龄框中，输入错误格式年龄，如“sdf”
4. 点击下一步，查看界面变化是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块（REGISTER）

## 用例集（describe）:加载填写年龄页面（EnterAgePage）

### 用例（it）: 输入有效（age is valid）

1. 加载注册页
2. 输入年龄
3. 点击下一步
4. 断言（expect）输入非数字，返回false

### 用例（it）: could be closed

5. 点击关闭按钮
6. 断言（expect）返回index页面

编号	mali-ft-register-02.01			
名称	注册-外观			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

注册模块（register）注册界面

前置条件

- 1. 用户尚未登录

输入

无

预期输出

- 1. 效果图



测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面，点击注册图标，在年龄框中输入有效值，点击下一步
- 3. 等待注册界面加载，查看显示的界面是否和预期一致

伪代码

## 注册模块（**REGISTER**）

用例集（**describe**）：注册界面（**register page**）

编号	mali-ft-register-02.02			
名称	注册-关闭			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

用户可取消注册

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 加载注册界面

## 输入

鼠标点击 / 触摸

## 预期输出

1. 注册界面关闭

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击登录，等待登录界面出现
3. 在登录界面中，点击 / 触摸右上角关闭按钮
4. 查看登录界面是否关闭

编号	mali-ft-register-02.03			
名称	注册-登录跳转			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

module 注册模块（REGISTER） 登录跳转

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

无

## 预期输出

1. 注册界面关闭
2. 跳转到登录界面

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击注册，在年龄主页界面中输入有效年龄
3. 在注册界面中，点击 / 触摸 已有账号
4. 查看界面变化是否如预期

## 伪代码

## module: 注册模块(REGISTER)

用例集（**describe**）：注册页跳转到（**register page goes to page of**）

用例（**it**）：（点击注册号后）**after click register**

1. 输入正确的邮件，密码，昵称
2. 勾选接受协议
3. 点击注册
4. **expect** 回到index页面
5. **expect session**的email/昵称跟输入的一样



编号	mali-ft-register-02.04			
名称	注册-有效注册			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）有效注册

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 尚未注册的邮箱名

## 预期输出

1. 注册成功提示
2. 注册页面关闭
3. 主界面用户状态处显示该注册用户信息
4. 注册名不能超过六个字

## 测试步骤

1. 选择未注册的电子邮箱名（可通过浏览数据库，确保该邮箱尚未注册）
2. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
3. 导航到注册界面
4. 在电子邮件中输入选好的邮箱名, 设置好密码，昵称
5. 点击注册
6. 查看界面反馈是否和预期一致
7. 退出登录，清除浏览器缓存，cookie等
8. 使用刚注册的用户电子邮箱名，密码登录

## 伪代码

## module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册界面（login page）

编号	mali-ft-register-02.05			
名称	注册-重复登录名注册			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）

## 前置条件

1. 用户尚未注册
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 已注册用户电子邮箱名

## 预期输出

1. 注册失败提示

## 测试步骤

1. 选择已注册的电子邮箱名
2. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
3. 导航到注册界面
4. 在电子邮件中输入选好的邮箱名, 设置好密码，昵称
5. 点击注册
6. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

## module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册界面（login page）

编号	mali-ft-register-02.06			
名称	注册-空用户名注册			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）

## 前置条件

1. 用户尚未注册
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 密码

## 预期输出

1. 注册失败提示

## 测试步骤

1. 选择已注册的电子邮箱名
2. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
3. 导航到注册界面
4. 电子邮件框中不输入任何字符，设置好密码，昵称
5. 点击注册
6. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

## module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册界面（login page）

编号	mali-ft-register-02.07			
名称	注册-空密码注册			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）

## 前置条件

1. 用户尚未注册
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 未使用过的用户电子邮箱名

## 预期输出

1. 注册失败提示

## 测试步骤

1. 选择未注册过的电子邮箱名
2. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
3. 导航到注册界面
4. 在电子邮件中输入选好的邮箱名, 保留密码为空
5. 点击注册
6. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

## module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册界面（login page）

编号	mali-ft-register-02.09			
名称	注册-勾选接收电子邮件			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（REGISTER） 注册页-勾选框

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册页界面已加载

## 输入

1. 未注册过的电子邮箱账号

## 预期输出

1. 注册成功提示
2. 数据库中用户表接受电子邮件字段为真

## 测试步骤

1. 选好未注册的电子邮件账号
2. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
3. 导航到注册界面，输入电子邮件，密码，昵称，勾选接收邮件选项，点击注册
4. 检查数据库数据是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块(REGISTER)

## 用例集（describe）：register page

### 用例（it）：checkbox is valid

1. 获取勾选框状态
2. 点击勾选框
3. 获取勾选框状态
4. expect 两次状态相反（也可以封装）

编号	mali-ft-register-02.20.01			
名称	注册邮箱-空白电子邮件			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）注册界面邮箱文本框

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 有效密码
2. 有效昵称

## 预期输出

1. 注册失败
2. 注册提示

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到注册页面
3. 保留电子邮箱为空，输入有效密码，昵称，点击注册
4. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册界面（login page）

编号	mali-ft-register-02.20.02			
名称	注册邮箱-非电子邮件格式			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）注册界面邮箱文本框

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 非有效电子邮箱格式
2. 有效密码
3. 有效昵称

## 预期输出

1. 注册失败
2. 注册提示

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到注册页面
3. 在电子邮件中输入非电子邮箱格式，输入有效密码，昵称，点击注册
4. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册界面（login page）

编号	mali-ft-register-02.30.01			
名称	注册-密码输入提示-空白密码			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）注册界面密码文本框

## 前置条件

1. 用户尚未注册
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 未使用过的用户电子邮箱名

## 预期输出

1. 注册失败提示

## 测试步骤

1. 选择未注册过的电子邮箱名
2. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
3. 导航到注册界面
4. 在电子邮件中输入选好的邮箱名, 保留密码为空
5. 点击注册
6. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

## module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册界面（register page）



编号	mali-ft-register-02.30.01			
名称	注册-密码输入提示-过短密码			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）注册界面密码文本框

## 前置条件

1. 用户尚未注册
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 未使用过的用户电子邮箱名
2. 短密码

## 预期输出

1. 注册失败提示

## 测试步骤

1. 选择未注册过的电子邮箱名
2. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
3. 导航到注册界面
4. 在电子邮件中输入选好的邮箱名, 输入1位短密码
5. 点击注册
6. 查看界面反馈是否和预期一致

## 伪代码

# module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册界面（register page）

编号	mali-ft-register-02.40.01			
名称	注册-昵称输入提示-空白昵称			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）注册界面-昵称文本框

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 未注册电子邮箱
2. 密码

## 预期输出

1. 注册提示

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookide等
2. 导航到注册页面
3. 昵称保留为空，输入未注册用户电子邮箱，密码
4. 点击注册
5. 查看界面变黄是否如预期

## 伪代码

# module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册页面（register page）

**before each:** 进入注册界面

(可集成)

用例（it）：输入昵称（input name）

输入昵称/ 不输入内容

- expect 昵称输入有效

编号	mali-ft-register-02.40.02			
名称	注册-昵称输入提示-敏感词验证			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

注册模块（register）注册界面-昵称文本框

## 前置条件

1. 用户尚未登录
2. 注册界面已加载

## 输入

1. 输入<预设敏感词>

## 预期输出

1. 跳出提示：“名称含敏感词！”（猜测，按需求来）

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到注册页面
3. 昵称文本框，输入含敏感词文本
4. 查看界面反馈是否如预期

## 伪代码

# module 注册模块（register）

## 用例集（describe）：注册页面（register page）

**before each:** 进入注册界面

(可集成)

用例（it）：输入昵称（input name）

输入昵称/ 不输入内容

- expect 昵称输入有效

## 外观要求

- [外观](#)

## 功能

- [关闭](#)
- [开启音效](#)
- [关闭音效](#)
- [用户头像设置](#)
- [修改昵称](#)
- [修改密码](#)

编号	mali-ft-set-01			
名称	设置-外观			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

设置模块（SET）设置界面

前置条件

- 1. 用户已登录

输入

预期输出

- 1. 效果图



测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面，登录，点击设置图标
- 3. 查看设置界面是否和预期一致

伪代码

module 设置模块（SET）

---

## 用例（**it**）：可选不同角色（**could choose dif roles**）

1. 点击设置头像
2. 断言（**expect**）出现不同人物

编号	mali-ft-set-02			
名称	设置-关闭			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

设置模块（**set**）设置界面右上角关闭图标

## 前置条件

1. 用户已登录
2. 设置界面已加载

## 输入

1. 鼠标点击 / 触摸

## 预期输出

1. 设置界面关闭

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，**cookie**等
2. 导航到主界面，登录，点击设置图标
3. 在设置界面中点击 / 触摸关闭按钮
4. 查看设置界面是否关闭

## 伪代码

# module 设置模块（**SET**）

## 用例集（**describe**）：设置界面（**set page**）

(可集成)

### 用例（**it**）：页面可以关闭（**page could be closed**）

1. 定位X关闭按钮
2. 点击关闭按钮
3. 断言（**expect**）回到了首页
4. 断言（**expect**）

编号	mali-ft-set-03			
名称	设置-开启音效			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

module 设置模块（SET）设置界面 音乐

前置条件

- 1. 用户已登录
- 2. 设置界面已加载

输入

- 1. 鼠标点击 / 触摸

预期输出

- 1. 游戏过程播放背景音乐

测试步骤

- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 导航到主界面，登录，点击设置图标
- 3. 在设置界面中勾选“开启音乐”，点击保存
- 4. 导航到主界面，查看是否播放背景音效
- 5. 导航到探险之路，查看是否播放背景音效
- 6. 退出登录，清除缓存，cookie
- 7. 再次登录，检查音效是否开启

伪代码

module 设置模块（SET）

用例（it）：音效可以被设置（music could be executed）

- 1. 判断勾选框状态
- 2. 点击开启音乐勾选框
- 3. 判断勾选框状态 expect 两次状态互非  
...



编号	mali-ft-set-04			
名称	设置-关闭音效			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

设置模块（SET）设置界面 音乐

## 前置条件

1. 用户已登录
2. 设置界面已加载

## 输入

1. 鼠标点击 / 触摸

## 预期输出

1. 游戏过程背景音乐关闭

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，登录，点击设置图标
3. 在设置界面中去除勾选“开启音乐”，点击保存
4. 导航到主界面，查看是否播放背景音效
5. 导航到探险之路，查看是否播放背景音效
6. 退出登录，清除缓存，cookie
7. 再次登录，检查音效是否关闭

## 伪代码

# module 设置模块（SET）

用例（it）：音效可以被设置（music could be executed）

1. 判断勾选框状态
2. 点击开启音乐勾选框
3. 判断勾选框状态 expect 两次状态互非  
...

编号	mali-ft-set-05			
名称	设置-用户头像设置			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

设置模块（SET）设置界面“上传图片”

前置条件

- 1. 用户已登录
- 2. 设置界面已加载

输入

无

预期输出

- 1. 设置界面头像区域显示上传的图片
- 2. 保存后，各个场景显示的头像都变成上传的图片

测试步骤

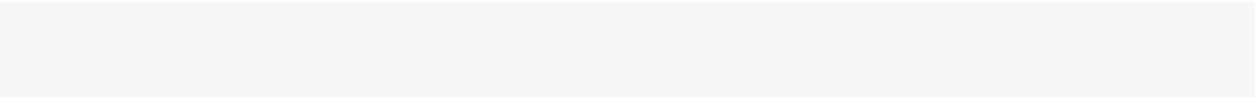
- 1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
- 2. 登录，导航到设置界面
- 3. 在设置界面中，点击“上传图片”，选择头像图片上传
- 4. 点击保存
- 5. 查看主界面，探险之路界面，战斗界面等用户头像是否和预期一致
- 6. 退出登录，清除缓存，cookie
- 7. 再次登录，检查头像是否如预期

伪代码

module 设置模块（SET）

用例集（describe）：设置页面（set page）

before each: 进入设置界面



(可集成)

用例（**it**）：上传图片可以被执行（**upload pics could be executed**）

1. 点击上传图片 **expect** 跳出文件选择界面
2. 选择图片 **expect** 旁边预览框加载了图片。。。？
3. 点击保存 **expect** 回到主界面 ``

编号	mali-ft-set-06			
名称	设置-修改昵称			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

module 设置模块（OPTION）设置界面

## 前置条件

1. 用户已登录
2. 设置界面已加载

## 输入

1. 合法的昵称

## 预期输出

1. 游戏所有界面中昵称，变为所输入的昵称

## 测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 登录，导航到设置页面
3. 修改昵称，点击保存
4. 查看主界面，战斗界面昵称变化
5. 退出登录，再次登录，检查昵称变化

## 伪代码

# module 设置模块（OPTION）

## 用例集（describe）：设置页面（set page）

### before each: 进入设置界面

```

###(可集成)
### 用例（it）：输入昵称（input name）
输入昵称/
    不输入内容
* expect 昵称输入有效

```

编号	mali-ft-set-07			
名称	设置-修改密码			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

设置模块（SET）设置界面新密码文本框和再输一遍新密码文本框

## 前置条件

1. 用户为登录状态
2. 设置界面已加载

## 输入

1. 新密码
2. 再输一遍新密码

## 预期输出

1. 用新密码能够再次登录

## 测试步骤

1. 打开浏览器，导航到设置界面
2. 在“新密码”文本框输入任意有效密码，如“123456”
3. 在“再输一遍新密码”文本框输入与2.相同内容任意有效密码“123456”
4. 点击“保存”
5. 退出登录，关闭浏览器
6. 重新打开浏览器，清除缓存，cookie等
7. 导航到主界面，使用新密码登录

## 伪代码

# module 设置模块（LOGIN）

用例集（describe）：设置界面（login page）

## 外观要求

- [外观](#)

## 功能

- [关闭](#)
- [选择js语言出战-匿名用户](#)
- [选择python语言出战-匿名用户](#)
- [选择js语言出战-已登录用户](#)
- [选择python语言出战-已登录用户](#)

## 人物设定

### 郭大靖

- [浏览](#)
- [选定英雄出战-匿名用户](#)
- [选定英雄出战-已登录用户](#)

### 黄小蓉

- [浏览](#)
- [选定英雄出战-匿名用户](#)
- [选定英雄出战-已登录用户](#)

### 霍梅

- [浏览](#)
- [选定英雄出战-匿名用户](#)
- [选定英雄出战-已登录用户](#)

编号	mali-ft-hero-01			
名称	英雄-外观			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

英雄模块（HERO）英雄界面

前置条件

输入

无

预期输出

1. 效果图



测试步骤

1. 打开浏览器，清除缓存，cookie等
2. 导航到主界面，点击 / 触摸英雄图标
3. 查看英雄界面背景、各UI元素布局等外观和预期是否一致

伪代码

module 英雄模块（HERO）

---

## 用例（**it**）：可选不同角色（**could choose dif roles**）

1. 点击英雄头像
2. 断言（**expect**）出现不同人物



编号	mali-ft-hero-02			
名称	英雄-关闭			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

英雄模块（HERO）英雄界面右上角关闭图标

## 前置条件

1. 加载英雄界面

## 输入

鼠标点击 / 触摸

## 预期输出

1. 英雄选择界面关闭

## 测试步骤

1. 打开浏览器
2. 导航到英雄界面
3. 点击 / 触摸关闭按钮
4. 查看英雄界面是否关闭

## 伪代码

# module 英雄模块（ACHIEVE）

## 用例集（describe）：英雄界面（hero page）

(可集成)

### 用例（it）：页面可以关闭（page could be closed）

1. 定位X关闭按钮
2. 点击关闭按钮
3. 断言（expect）回到了首页
4. 断言（expect）

编号	mali-ft-hero-03			
名称	英雄-选择js语言出战-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

英雄模块（HERO）英雄界面语言选择

前置条件

- 1. 用户未登录
- 2. 加载英雄界面

输入

- 1. javascript

预期输出

- 1. 战斗场景编辑框内代码为javascript代码（如查找获得的代码区文本中是否有“this”字样）
- 2. 战斗场景编辑框右上角显示为javascript

测试步骤

- 1. 打开浏览器
- 2. 导航到英雄界面
- 3. 选择javascript语言，点击出战
- 4. 检查战斗场景，是否和预期一致
- 5. 记录当前关卡，关闭浏览器
- 6. 打开浏览器，导航到步骤5的关卡
- 7. 检查战斗场景，是否和预期一致

伪代码

module 英雄模块（HERO）

用例（it）：可选不同角色（could choose dif roles）

- 1. 点击英雄头像
- 2. 断言（expect）出现不同人物

编号	mali-ft-hero-04			
名称	英雄-选择python语言出战-匿名用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

英雄模块（HERO）英雄界面语言选择

前置条件

- 1. 用户未登录
- 2. 加载英雄界面

输入

- 1. Python

预期输出

- 1. 战斗场景编辑框内代码为Python代码（如查找获得的代码区文本中是否有“self”字样）
- 2. 战斗场景编辑框右上角显示为Python

测试步骤

- 1. 打开浏览器
- 2. 导航到英雄界面
- 3. 选择Python语言，点击出战
- 4. 检查战斗场景，是否和预期一致
- 5. 记录当前关卡，关闭浏览器
- 6. 打开浏览器，导航到步骤5的关卡
- 7. 检查战斗场景，是否和预期一致

伪代码

module 英雄模块（HERO）

用例（it）：可选不同角色（could choose dif roles）

- 1. 点击英雄头像
- 2. 断言（expect）出现不同人物

编号	mali-ft-hero-05			
名称	英雄-选择js语言出战-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

### 测试范围

英雄模块（HERO）英雄界面语言选择

### 前置条件

- 1. 用户已登录
- 2. 加载英雄界面

### 输入

- 1. javascript

### 预期输出

- 1. 战斗场景编辑框内代码为javascript代码（如查找获得的代码区文本中是否有“this”字样）
- 2. 战斗场景编辑框右上角显示为javascript

### 测试步骤

- 1. 打开浏览器
- 2. 导航到英雄界面，登录
- 3. 选择javascript语言，点击出战
- 4. 检查战斗场景，是否和预期一致
- 5. 记录当前关卡，退出登录，关闭浏览器
- 6. 打开浏览器，登录，导航到步骤5的关卡
- 7. 检查战斗场景，是否和预期一致

### 伪代码

## module 英雄模块（HERO）

### 用例（it）：可选不同角色（could choose dif roles）

- 1. 点击英雄头像
- 2. 断言（expect）出现不同人物

编号	mali-ft-hero-06			
名称	英雄-选择python语言出战-已登录用户			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

英雄模块（HERO）英雄界面语言选择

前置条件

- 1. 用户已登录
- 2. 加载英雄界面

输入

- 1. Python

预期输出

- 1. 战斗场景编辑框内代码为Python代码（如查找获得的代码区文本中是否有“self”字样）
- 2. 战斗场景编辑框右上角显示为Python

测试步骤

- 1. 打开浏览器
- 2. 导航到英雄界面，登录
- 3. 选择Python语言，点击出战
- 4. 检查战斗场景，是否和预期一致
- 5. 记录当前关卡，退出登录，关闭浏览器
- 6. 打开浏览器，登录，导航到步骤5的关卡
- 7. 检查战斗场景，是否和预期一致

伪代码

module 英雄模块（HERO）

用例（it）：可选不同角色（could choose dif roles）

- 1. 点击英雄头像
- 2. 断言（expect）出现不同人物

## 外观要求

- [外观](#)

## 功能

- [关闭](#)
- [右翻页](#)
- [左翻页](#)
- [页数](#)

## 数值设定

- [名称](#)

编号	mali-ft-achieve-01			
名称	成就-外观			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

成就模块（ACHIEVE）成就界面
-------------------

前置条件

- 1. 点击主界面成就图标并加载出成就界面 或
- 2. 点击地图界面右下角的成就图标并加载出成就界面

输入

无

预期输出

界面按需求完整显示（\*\*.jpg）在正确位置

测试步骤

- i. 人工观察：成就界面，单个成就显示效果

伪代码

略

编号	mali-ft-achieve-02			
名称	成就-关闭			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

成就模块（ACHIEVE）成就界面右上角关闭图标

## 前置条件

加载成就界面

## 输入

无

## 预期输出

回到上一层界面。

## 测试步骤

1.点击关闭按钮

## 伪代码

# module 成就模块（ACHIEVE）

用例集（**describe**）：首页的成就图标（**achievement index page**）

(可集成)

用例（**it**）：页面可以关闭（**page could be closed**）

1. 定位X关闭按钮
2. 点击关闭按钮
3. 断言（**expect**）回到了首页
4. 断言（**expect**）



编号	mali-ft-achieve-04			
名称	成就-名称			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

成就模块（ACHIEVE）成就界面上方显示名称位置

前置条件

- 1. 点击主界面成就图标并加载出成就界面 或
- 2. 点击地图界面右下角的成就图标并加载出成就界面

输入

无

预期输出

- i. 名称“成就”正确显示在上方需求要求的位置，
- ii. 名称正确

测试步骤

- iii. 获取上方标题处文本
- iv. 获取上方标题处截图
- v. 1,2进行比较，验证是否符合预期输出

伪代码

略

遗迹星球

太空之城

炽热沙漠

## 地图

- [外观](#)
- [关闭](#)
- [导航到下一地图](#)
- [进入章节](#)

## 章节1

### 章节界面

- [外观](#)
- [关闭](#)
- [滚动条](#)
- [点击战斗](#)
- [点击重新战斗](#)
- [点击锁定的关卡](#)

### 关卡1-1-1

#### 装备界面

- [外观](#)
- [关闭](#)
- [滚动条](#)
- [被锁定装备](#)
- [不装备可用装备-点击开始](#)
- [装备可用装备-点击开始](#)
- [重新战斗-解除装备-点击开始](#)

#### 游戏界面

#### 代码编辑器

- [JavaScript代码输入提示](#)
- [Python代码输入提示](#)
- [JavaScript代码提交](#)
- [Python代码提交](#)
- [JavaScript代码注释](#)
- [Python代码注释](#)
- [JavaScript代码输入](#)
- [Python代码输入](#)
- [JavaScript代码错误显示](#)
- [Python代码错误显示](#)
- [JavaScript代码运行](#)
- [Python代码运行](#)

#### 合作测试

- [j代码-键盘-正确顺序](#)
- [p代码-技能块-下炸弹](#)
- [p代码-技能块-左炸弹](#)
- [p代码-技能块-正确顺序-颜色-速度](#)

- p代码-技能块-错误技能块-调试指针
- p代码-键盘-正确顺序-细测
- p代码-键盘-错误技能代码-
- p代码-键盘-错误非代码文本
- p代码-键盘-错误顺序-换行-速度

#### 技能区

- 上下箭头翻页
- 换样式
- 文字高亮及提示
- 滚动条翻页

#### 设置

- 继续按钮
- 设置按钮-点击
- 退出按钮
- 重新开始按钮
- 音乐按钮
- 音效按钮
- 冒险日志按钮-点击
- 战斗主界面
- 放大缩小图标
- 用户信息界面-匿名
- 用户信息界面-已登录
- ? 小地图按钮

编号	mali-ft-adventure-01.00.01			
名称	探险之路-遗迹星球-地图-外观			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

探险模块（adventure）遗迹星球背景图片，UI元素位置

前置条件

无

输入

无

预期输出

1. 背景如下图



- 2. 关卡章节均匀排列
- 3. 关闭按钮排列在右上角
- 4. 左上角用户信息栏
- 5. 右下角工具栏
- 6. 右翻页箭头，
- 7. 鼠标悬浮在翻页箭头时，显示焦点特效

测试步骤

1. 打开浏览器
2. 导航到相应界面
3. 察看显示是否和预期相符
4. 移动鼠标到翻页箭头，察看焦点特效

编号	mali-ft-adventure-01.00.02			
名称	探险之路-遗迹星球-地图-关闭			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

用户可离开遗迹星球战役

## 前置条件

加载遗迹星球界面

## 输入

鼠标点击或平板触摸关闭按钮

## 预期输出

当前战役场景关闭，返回到主界面。

## 测试步骤

1. 打开浏览器
2. 导航到遗迹星球战役场景
3. 点击 / 触摸右上角关闭按钮

编号	mali-ft-adventure-01.00.03			
名称	探险之路-遗迹星球-地图-导航到下一地图			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

遗迹星球场景可导航到下一战役场景

## 前置条件

加载遗迹星球场景

## 输入

鼠标点击或触摸导航箭头

## 预期输出

1. 本场景关闭
2. 出现下一场景太空之城

## 测试步骤

1. 打开浏览器
2. 导航到遗迹星球场景
3. 点击右翻箭头

## 伪代码

# module 英雄模块（HERO）

(可集成)

## 用例集（describe）：英雄界面（hero page）

用例（it）：可用箭头翻看英雄（could use arrow）

1. 获取当前英雄头像区域图像
2. 点击右箭头
3. 获取当前英雄头像区域图像
4. 断言（expect）英雄头像区域图像变化



编号	mali-ft-adventure-01.00.04			
名称	探险之路-遗迹星球-地图-进入章节			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

测试范围

探险模块（ADVENTURE） 地图界面

前置条件

加载"探险之路"地图界面

输入

无

预期输出

- 1. 跳出提示框：“请先通关前置关卡，解锁本章节”
- 2. 在点击“确定”后，回到当前地图界面
- 3. 步骤3之后，进入第一章节的界面

测试步骤

- 4. 点击除章节“1”之外的其他有锁定图标的按钮。
- 5. 如果弹出对话框，点击提示框的“确定”按钮
- 6. 点击章节“1”

伪代码

编号	mali-ft-adventure-01.01.00.01			
名称	探险之路-遗迹星球-章节1-外观			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	低	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

探险模块（adventure）遗迹星球-章节界面

## 前置条件

加载关卡“1”界面

## 输入

无

## 预期输出

界面按需求完整显示（\*\*.jpg）在正确位置: 界面完整性， 关闭按钮， 每关卡名称， 每关卡消耗体力值， 每关卡知识点， 已游戏关卡星星， 未开始关卡星星， 每关卡奖励图示。

## 测试步骤

1. 人工观察

伪代码

## module 登录模块（adventure）

## 用例集（describe）：登录界面（adventure page）

编号	mali-ft-adventure-01.01.00.02			
名称	探险之路-遗迹星球-章节1-关闭			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

探险之路模块（adventure）章节界面右上角关闭图标

## 前置条件

加载装备界面

## 输入

无

## 预期输出

回到上一层界面。

## 测试步骤

1.点击关闭按钮

## 伪代码

# module 装备模块（adventure）

## 用例集（describe）：装备界面（adventure page）

(可集成)

### 用例（it）：页面可以关闭（page could be closed）

1. 定位X关闭按钮
2. 点击关闭按钮
3. 断言（expect）回到了首页
4. 断言（expect）

编号	mali-ft-adventure-01.01.00.03			
名称	探险之路-遗迹星球-章节1-滚动条			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

探险模块（ADVENTURE） 章节界面-滚动条

## 前置条件

加载章节界面

## 输入

## 预期输出

页面可以翻动

## 测试步骤

1.鼠标放置在滚动条位置，使用鼠标滚动轮上下滚动

## 伪代码

# module 探险模块（ADVENTURE）

## 用例集（describe）： 关卡页面（level page game）

- before each加载关卡页面

编号	mali-ft-adventure-01.01.00.04			
名称	探险之路-遗迹星球-章节1-点击战斗			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

探险模块（ADVENTURE） 章节界面

## 前置条件

加载章节界面

## 输入

模拟鼠标点击

## 预期输出

跳转到装备界面

## 测试步骤

1. 点击关卡“1-\*”的战斗按钮

## 伪代码

# module 探险模块（ADVENTURE）

## 用例集（describe）： 关卡页面（level page game）

- before each加载关卡页面

## 用例（it）:点击战斗能进入装备页面（click fight could go to equip page）

1. 点击关卡1-1/2/3...的战斗按钮
2. 断言（expect）断言： 跳转到装备页面

编号	mali-ft-adventure-01.01.00.05			
名称	探险之路-遗迹星球-章节1-重新战斗			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	高	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

探险模块（ADVENTURE） 章节界面

## 前置条件

1. 使用已游戏超过1关的用户登录。
2. 加载章节界面

## 输入

无

## 预期输出

- i. 进入装备界面
- ii. 可用装备为空，英雄已经佩戴鞋子，鞋子装备在左侧人物装备栏“鞋子”里

## 测试步骤

- iii. 点击关卡“1-1”（当前测试关卡是上一游戏过的关卡）的“重新战斗”

## 伪代码

# module 探险模块（ADVENTURE）

## 用例集（describe）： 关卡页面（level page game）

- before each加载关卡页面

用例（it）： 点击重新战斗能进入装备页面（click refight could go to equip page）

- 如果没有“重新战斗”按钮
- 断言（expect）断言：返回“noRebattle”/返回false.ToBe（false），表示断言过关且重新战斗不存在
- else 点击重新战斗按钮
- 断言（expect）断言：跳转到装备界面

编号	mali-ft-adventure-01.01.00.06			
名称	探险之路-遗迹星球-章节1-点击锁定的关卡			
版本	作者	日期	优先级	执行次序
v1.0	任家依	2016-11-07	中	
执行模式	执行者			
NaN				

## 测试范围

探险模块（ADVENTURE） 章节界面

## 前置条件

加载章节界面

## 输入

无

## 预期输出

界面没有反应，仍旧停留在当前页面

## 测试步骤

1. 点击锁定关卡“-”（当前测试关卡的下一关卡，下下关卡，...）

## 伪代码

# module 探险模块（ADVENTURE）

## 用例集（describe）： 关卡页面（level page game）

- before each加载关卡页面

## 用例（it）： 点击锁定关卡，不能产生变化（could not make any change）

- 断言（expect）断言： 有指定元素，能标示为该页面
- 点击关卡1-1/2/3...（锁定关卡）
- 断言（expect）断言： 仍是当前url
- 断言（expect）断言： 有指定元素，能标示为该页面