### 表1 棋盘无法放置多个棋子

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试人 | 李三木 | | | 时间 | | | 2020/4/2 | | | |
| 功能模块名 | sse.Board#setChess | | | 功能编号 | | | N/A | | | |
| 用例编号 | UT-002 | | | | | | | | | |
| 严重程度 | 高 | | 优先级 | | | 高 | | | 状态 | 关闭 |
| 分配给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 发送给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 缺陷标题 | 棋盘无法放置多个棋子 | | | | | | | | | |
| *详细描述*  Board#setChess无法在同一列放置多个棋子  *预期结果：*  多次调用函数均返回true，棋盘上的棋子被设置。  *实际结果：*  函数返回true，棋盘上只设置一个棋子 | | | | | | | | | | |
| 附件 | |  | | | | | | | | |
| 相关缺陷 | | 无 | | | | | | | | |
| 注释 | |  | | | | | | | | |
| 解决 | | | | | | | | | | |
| 解决者 | | 李三木 | | | 解决日期 | | | 2020/4/3 | | |
| 解决build | | 1.0Build20200403 | | | 解决方案 | | | Fixed | | |
| 解决详细描述 | | setChess中代码逻辑错误，导致break始终被执行，修改代码逻辑 | | | | | | | | |
| 关闭者 | | 李三木 | | | | | | | | |

### 表2 棋盘可以放置未定义的棋子

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试人 | 李三木 | | | 时间 | | | 2020/4/2 | | | |
| 功能模块名 | sse.Board#setChess | | | 功能编号 | | | N/A | | | |
| 用例编号 | UT-006,UT-007 | | | | | | | | | |
| 严重程度 | 中 | | 优先级 | | | 高 | | | 状态 | 关闭 |
| 分配给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 发送给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 缺陷标题 | 棋盘可以放置未定义的棋子 | | | | | | | | | |
| *详细描述*  Board#setChess方法可以设置除player1Chess和player2Chess以外的棋子。  *预期结果：*  棋子无效，放置失败，函数返回false。  *实际结果：*  函数返回true | | | | | | | | | | |
| 附件 | |  | | | | | | | | |
| 相关缺陷 | | 无 | | | | | | | | |
| 注释 | |  | | | | | | | | |
| 解决 | | | | | | | | | | |
| 解决者 | | 李三木 | | | 解决日期 | | | 2020/4/3 | | |
| 解决build | | 1.0Build20200403 | | | 解决方案 | | | Fixed | | |
| 解决详细描述 | | 在setChess中添加了guarding，检查棋子类型。 | | | | | | | | |
| 关闭者 | | 李三木 | | | | | | | | |

### 表3 落子失败后仍然切换到另一玩家

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试人 | 李澳 | | | 时间 | | | 2020/4/3 | | | |
| 功能模块名 | sse.GameController#setChess | | | 功能编号 | | | N/A | | | |
| 用例编号 | UT-016,UT-017，UT-018 | | | | | | | | | |
| 严重程度 | 高 | | 优先级 | | | 高 | | | 状态 | 关闭 |
| 分配给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 发送给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 缺陷标题 | 落子失败后仍然切换到另一玩家 | | | | | | | | | |
| *详细描述*  GameController 在落子失败时仍然切换到另一玩家下棋。  *预期结果：*  返回False，棋盘未被设置，player不变  *实际结果：*  返回False，棋盘未被设置，player更新 | | | | | | | | | | |
| 附件 | |  | | | | | | | | |
| 相关缺陷 | | 无 | | | | | | | | |
| 注释 | |  | | | | | | | | |
| 解决 | | | | | | | | | | |
| 解决者 | | 李三木 | | | 解决日期 | | | 2020/4/4 | | |
| 解决build | | 1.0Build20200404 | | | 解决方案 | | | Fixed | | |
| 解决详细描述 | | setChess中未针对返回值处理，已根据返回值作出判断 | | | | | | | | |
| 关闭者 | | 李三木 | | | | | | | | |

### 表4 棋盘竖直方向连续时抛出异常

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试人 | 李澳 | | | 时间 | | | 2020/4/4 | | | |
| 功能模块名 | sse.GameController#checkWinning | | | 功能编号 | | | N/A | | | |
| 用例编号 | UT-020 | | | | | | | | | |
| 严重程度 | 高 | | 优先级 | | | 高 | | | 状态 | 关闭 |
| 分配给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 发送给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 缺陷标题 | 棋盘竖直方向连续时抛出异常 | | | | | | | | | |
| *详细描述*  checkWinning(int lastColumnIndex)函数在检查竖直方向连续时，函数会抛出数组边界异常  *预期结果：*  应当根据棋子情况返回True或False  *实际结果：*  函数抛出数组下标越界异常 | | | | | | | | | | |
| 附件 | |  | | | | | | | | |
| 相关缺陷 | | 无 | | | | | | | | |
| 注释 | |  | | | | | | | | |
| 解决 | | | | | | | | | | |
| 解决者 | | 李三木 | | | 解决日期 | | | 2020/4/4 | | |
| 解决build | | 1.0Build20200404 | | | 解决方案 | | | Fixed | | |
| 解决详细描述 | | 循环的次数多了一次，由于竖直方向未加判断，导致出错。减少判断次数。 | | | | | | | | |
| 关闭者 | | 李三木 | | | | | | | | |

### 表5 棋盘为空时执行checkWinning(int lastColumnIndex)函数检查胜负产生会报错

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试人 | 李澳 | | | 时间 | | | 2020/4/4 | | | |
| 功能模块名 | sse.GameController#checkWinning | | | 功能编号 | | | N/A | | | |
| 用例编号 | UT-002 | | | | | | | | | |
| 严重程度 | 高 | | 优先级 | | | 高 | | | 状态 | 关闭 |
| 分配给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 发送给 | 李三木 | | | | | | | | | |
| 缺陷标题 | 棋盘为空时执行checkWinning(int lastColumnIndex)函数检查胜负产生会报错 | | | | | | | | | |
| *详细描述*  checkWinning(int lastColumnIndex)函数在棋盘为空时，lastRowIndex--后变为-1，函数会抛出数组边界异常  *预期结果：*  棋盘为空时，不论接受0-6的任何lastColumnIndex都能保证函数正常运行且返回false（未产生胜负）  *实际结果：*  函数抛出异常 | | | | | | | | | | |
| 附件 | |  | | | | | | | | |
| 相关缺陷 | | 无 | | | | | | | | |
| 注释 | |  | | | | | | | | |
| 解决 | | | | | | | | | | |
| 解决者 | | 李三木 | | | 解决日期 | | | 2020/4/4 | | |
| 解决build | | 1.0Build20200404 | | | 解决方案 | | | Fixed | | |
| 解决详细描述 | | 由于此时类内部的lastMove被初始化为-1，导致错误。已经增加了guarding。 | | | | | | | | |
| 关闭者 | | 李三木 | | | | | | | | |