

# 项目测试用例准备

自己准备下列所有的满足于你们自己项目的测试用例，每个一份。

## Task 2: 载入和存储游戏(20%)（没有准备下面的测试数据，少一项-2分）

检测出下列错误，要通过 GUI 反馈出错误编码，或者错误描述

假如棋盘格式按照第五次作业这样，同学们可以按照你们的设计自定义格式

```
_N_QK_NR
P_P_P_P
____B
____P_
_____
_____p
PP_PPPP_
r_b_kLAZ
w
```

这种格式读入，就是错误的:棋子并非六种之一，棋子并非黑白棋子

### 1. 棋盘错误

- 描述：棋盘并非 8\*8
- 错误编码：101

### 2. 棋子错误

- 描述：棋子并非六种之一，棋子并非黑白棋子
- 错误编码：102

### 3. 缺少行棋方

- 描述：导入数据只有棋盘，没有下一步行棋的方的提示
- 错误编码：103

### 4. 文件格式错误

- 描述：比如支持存储文件是 txt，导入的是 json

- 错误编码： 104

## **Task 3: 游戏运行(35%) 游戏胜负判定 ( 5% ) ( 没有准备下面的测试数据-2 分 )**

- 准备一方 3-5 步以内胜出的棋局

### **Bonus 8 ( 如果做了 , 需要准备测试数据才有分数 )**

- 吃过路兵： 准备两步内可以体现功能实现测试数据
- 王车易位： 准备 2-5 步内可以体现功能实现的测试数据  
( 满足 : i. 王和车之间不能有棋子阻隔 ii. 王不能正在被将军 iii. 王经过或者到达的位置受其他棋子攻击 iv. 王和车不能移动过 )
- 兵底线升变： 准备两步内可以体现功能实现测试数据

### **Bonus 9 ( 如果做了 , 需要准备测试数据才有分数 )**

- 长将和棋： 准 2-3 步内满足条件的测试数据： 某一方持续对另一方的“王”发动将军，且另一方无法避免，则判定 和棋。( 1% )
- 三次重复： 准备 2-3 步内，可以开启这种局面的测试数据。对于某一局面，连续重复超过 3 次，则判定和棋。
- 无子可动和棋： 准备 2-3 步内，可以开启这种局面的测试数据。发现没有可以移动的棋子，则判定和棋