竞技场测试

# 内容

* 测试竞技场，是否会在设定时间开放，关闭；
* 测试玩家掉段位后，是否能合理匹配到相应对手；
* 测试玩家升段位后，是否能合理匹配到相应对手；
* 测试每周后玩家是否会进入新的段位，进行匹配；

## NPC

* 测试每个小时无玩家加入是否会加入NPC；每小时，依玩家创建好房间为开始，有玩家或npc加入，重新开始计算每个小时；
* 测试每个小时有玩家加入是否会加入NPC；
* 测试加入NPC，玩家是否是同等段位房间；
* 测试加入NPC的战斗力，等级；
* 测试NPC战斗力显示是否符合实际情况；

## 积分

* 测试积分变动是否正确；
* 测试排名是否正确；
* 测试高段位积分增加，减少是否正确；

## 奖励

* 每日奖励；
* 测试每日奖励什么时候可以领取；
* 测试奖励是否正确；
* 测试玩家点击竞技场，没有战斗是否可以领取；
* 测试玩家竞技场积分排名，是否可以领取正确奖励；
* 根据段位测试玩家是否可以领取相应段位奖励；
* 每周奖励
* 测试每周奖励是否会下方到玩家邮箱；
* 测试玩家没有竞技场战斗是否会下发奖励；
* 测试玩家竞技场战斗过是否会下发奖励；
* 测试玩家竞技场战斗，但没有积分变动是否有周奖励；
* 测试玩家奖励是否正确；
* 测试玩家是否根据表格掉段位；比如：王者掉落到黑铁多久；

# 工具

* 时间命令：主要用于快进时间，测试，每小时加入NPC，日奖励，周奖励；
* 段位命令：用于调整段位，测试各段位之间，奖励，战斗，匹配机制，掉分，掉段机制；