**登陆集合页**

1. 畅由app放我方游戏集合页( BD后台可配的集合页，track码:changyou )；
2. 对方登录成功后，点击畅由游戏入口，通过请求我方sso接口实现H5游戏集合页免登；

3. 新用户进入H5游戏集合页，自动建档，传登录态，然后302跳转进入集合页；

4. 老用户再次进入H5游戏集合页，不会再建档，直接免登进入；

5. 多个用户切换帐户，查看用户信息是否同步更换；

6. 登录态丢失，跳转畅由登录url，后调我方sso接口重新免登；

7. H5游戏集合页的彩票不显示，商城后台配置显示；

8. H5游戏集合页的游戏能够正常玩；

9. 签到页底部下载按钮及游戏入口是否隐藏；

**个人中心**

1. 个人中心只显示游戏交易记录、欢乐值明显、欢乐豆、余额、完善个人信息、余额详情；
2. 余额详情只保留欢乐值、欢乐豆；
3. 完善个人信息只显示头像、用户ID、用户名、昵称、性别、手机号码、邮箱、联系地址；

**游戏支付**

1. 游戏充值使用对方提供的收银台；
2. 游戏点击充值，出现充值金额选择弹窗，选择金额，点击充值，我方生成订单，传递参数，跳转对方收银台；
3. 点击支付，扣款成功后，对方异步通知我们扣款结果，收到返回结果，我们调对方订单查询接口，验证通过，则加T点，验证不通过，不加T点；
4. 当对方通知支付状态为：支付中时，验证是否会给用户加T点；
5. 当对方交易结果通知返回失败时，不给用户加T点；
6. 若游戏充值自定义输入金额超过对方下单接口amount字段最大值，调对方收银台，对方下单接口报错，无法继续支付；

5、游戏充值，fiddler拦截订单，跳转对方收银台时，修改金额为负数或者小于一分（如：0.0001、-1、0），对方接口报错，无法继续支付；

6、游戏充值，fiddler拦截订单，跳转对方收银台时，修改金额为0、0.0或者为空，对方接口报错，无法继续支付；

7、游戏充值，fiddler拦截订单，跳转对方收银台时，修改userId为其他会员号，验证充值是否成功到账；

8、我方生成一笔订单，支付时，fiddler拦截，篡改amount金额 ，支付失败，充值不到账；

9、我方生成一笔订单，支付时，fiddler拦截，并发多条，当积分余额不足时，其余订单充值不到账；

10、生成一笔订单，复制订单号和金额，再次生成一笔订单，用fiddler设置断点，用第一笔已完

成的订单号和订单金额去替换现有的订单号和金额，充值失败；

11、检查支付订单在数据库中存储是否完整和正确 game\_deal\_flow 交易流水表 game\_inpour\_flow充值流水表 game\_inpour\_order充值订单表 game\_convert\_flow消费流水表 game\_convert\_order消费订单明细表；

**一致性监控**

**1、 验证SQL是否正确，跑批拉取订单是否一致**

**2、 有异常订单时，跑批结束后短信及邮件报警**

**常见异常状态：a 金额不一致**

**b 状态不一致**

**c 查询接口异常**

**d 订单不存在**

**3、 验证跑批开关锁功能（同一时间只有一个跑批可以执行）**

**开关锁缓存key：GAME:CROND:temp:渠道batchlock**

**用例：1、跑批执行时开关锁为关闭状态**

**2、跑批结束时开关锁为打开状态**

**3、开关锁为关闭状态时无法再次执行跑批**

**4、验证异常状态为b、c的订单三次反查功能**

**异常订单表：db\_wlt\_gameplatform.monitor\_batch\_error\_order\_log**

**用例：1、异常状态b、c订单跑批后正常入表，跑批次数字段“count”为1**

**2、调用异常订单跑批，表中数据跑批次数字段“count”+1**

**3、调用异常订单跑批未超过三次时订单反查正常，表中数据跑批标示字段“flag”由1变为0，表示订单不再跑批，同时发送报警解除短信**

**4、调用异常订单跑批三次后订单反查仍然异常，表中表中数据跑批标示字段“flag”由1变为0，表示订单不再跑批，同时发送报警短信通知订单异常"**

**5、验证异常订单差额止损功能**

**异常订单差额表：monitor\_batch\_diff\_amount\_log**

**读取后台配置阀值key：GAME:CROND:temp:渠道组ID\_pay\_channel\_exception\_freeze2016-12-30**

**读取差额key：GAME:CROND:temp:渠道组ID渠道AmountDifferenceTotal2016-12-30**

**用例：1、异常状态a、d订单跑批后计算差值，表中无数据则新增数据，各字段显示无误，有数据则更新，一天一条**

**2、异常状态b订单三次异常订单跑批后反查仍然异常计算差值，表中无数据则新增数据，各字段显示无误，有数据则更新，一天一条**

**3、差额达到阀值，调用JAVA止损接口禁用渠道**

**6、验证跑批12次无异常时报警功能**

**7、验证跑批结束时记录跑批时间功能**

**8、跑批时间日志表：monitor\_batch\_time\_log**

**用例：1、执行跑批，跑批开始时间入表**

**2、执行下一个跑批，跑批拉取订单数据的开始时间为上一个跑批的开始时间**