|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例编号** | | 1 | | | | | |
| **测试模块/对象** | | 首页 | | | | | |
| **是否有测试代码** | | 有 | **测试代码** | | Classes/ HelloWorld.cpp  Classes/ HelloWorld.h  Classes/ AppDelegate.cpp  Classes/ AppDelegate.h | | |
| **前提条件（如有）** | | 无 | | | | | |
| **序号** | **步骤及操作** | | | **预期结果** | | **测试结果** | **备注** |
| 1 | 产生测试方法,测试static cocos2d::CCScene\* scene(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 2 | 产生测试方法,测试void menuCloseCallback(cocos2d::Ref\* pSender); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 3 | 产生测试方法,测试 void menuNewGameCallback(cocos2d::Ref\* pSender); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 4 | 产生测试方法,测试void menuSoundCallback(cocos2d::Ref\* pSender); | | | 忽略 | | 忽略 |  |

**测试人员： 田荟双 测试日期：2017-5-29**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例编号** | | 2 | | | | | |
| **测试模块/对象** | | 总选择界面 | | | | | |
| **是否有测试代码** | | 有 | **测试代码** | | Classes/ GameStart.cpp  Classes/ GameStart.h  Classes/ AppDelegate.cpp  Classes/ AppDelegate.h | | |
| **前提条件（如有）** | | 无 | | | | | |
| **序号** | **步骤及操作** | | | **预期结果** | | **测试结果** | **备注** |
| 1 | 产生测试方法,测试static cocos2d::Scene\* scene(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 2 | 产生测试方法,测试  virtual bool init(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 3 | 产生测试方法,测试virtual void onEnter(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 4 | 产生测试方法,测试virtual void onExit(); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
|  | 产生测试方法,测试void menuEnter(); | | | 忽略 | | 忽略 |  |

**测试人员： 田荟双 测试日期：2017-5-29**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例编号** | | 3 | | | | | |
| **测试模块/对象** | | 关卡选择界面 | | | | | |
| **是否有测试代码** | | 有 | **测试代码** | | Classes/ t.cpp  Classes/ t.h  Classes/ AppDelegate.cpp  Classes/ AppDelegate.h  Classes/ LevelScene.cpp  Classes/ LevelScene.h | | |
| **前提条件（如有）** | | 无 | | | | | |
| **序号** | **步骤及操作** | | | **预期结果** | | **测试结果** | **备注** |
| 1 | 产生测试方法,测试static cocos2d::Scene\* createScene(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 2 | 产生测试方法,测试bool init(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 3 | 产生测试方法,测试void menuCloseCallback(cocos2d::Ref\* pSender); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
|  | 产生测试方法,测试virtual bool TouchBegan(Touch \* touch, Event \* pEvent); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
|  | 产生测试方法,测试virtual void TouchMoved(Touch \* touch, Event \* pEvent); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
|  | 产生测试方法,测试virtual void TouchEnded(Touch \* touch, Event \* pEvent); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
|  | 产生测试方法,测试virtual void TouchCancelled(Touch \*touch, Event \* event); | | | 忽略 | | 忽略 |  |

**测试人员： 田荟双 测试日期：2017-5-29**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例编号** | | 4 | | | | | |
| **测试模块/对象** | | 个人信息 | | | | | |
| **是否有测试代码** | | 是 | **测试代码** | | Classes/ PersonInfor.cpp  Classes/ PersonInfor.h  Classes/ AppDelegate.cpp  Classes/ AppDelegate.h | | |
| **前提条件（如有）** | | 无 | | | | | |
| **序号** | **步骤及操作** | | | **预期结果** | | **测试结果** | **备注** |
| 1 | 产生测试方法,测试void runTextFiledTTFManager(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 2 | 产生测试方法,测试CCScene\* cscene(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 3 | 产生测试方法,测试virtual void onEnter(); | | | 成功 | | 忽略 |  |

**测试人员： 田荟双 测试日期：2017-5-29**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例编号** | | 5 | | | | | |
| **测试模块/对象** | | Game界面 | | | | | |
| **是否有测试代码** | | 是 | **测试代码** | | Classes/ mainSence.cpp  Classes/ mainSence.h  Classes/ AppDelegate.cpp  Classes/ AppDelegate.h | | |
| **前提条件（如有）** | | 无 | | | | | |
| **序号** | **步骤及操作** | | | **预期结果** | | **测试结果** | **备注** |
| 1 | 产生测试方法,测试static cocos2d::Scene\* createScene(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 2 | 产生测试方法,测试virtual bool init(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 3 | 产生测试方法,测试void setPhyWorld(PhysicsWorld\* world){ m\_world = world; }; | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 4 | 产生测试方法,测试void tick(float dt); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 5 | 产生测试方法,测试void tick(float dt); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 6 | 产生测试方法,测试virtual void onEnter(); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 7 | 产生测试方法,测试virtual void onTouchMoved(Touch \*touch, Event \*unused\_event); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 8 | 产生测试方法,测试virtual void onTouchEnded(Touch \*touch, Event \*unused\_event); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 9 | 产生测试方法,测试virtual void onTouchCancelled(Touch \*touch, Event \*unused\_event); | | | 忽略 | | 忽略 |  |

**测试人员： 田荟双 测试日期：2017-5-29**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例编号** | | 6 | | | | | |
| **测试模块/对象** | | 游戏结束界面 | | | | | |
| **是否有测试代码** | | 是 | **测试代码** | | Classes/ GameOverScene.cpp  Classes/ GameOverScene.h  Classes/ AppDelegate.cpp  Classes/ AppDelegate.h | | |
| **前提条件（如有）** | | 无 | | | | | |
| **序号** | **步骤及操作** | | | **预期结果** | | **测试结果** | **备注** |
| 1 | 产生测试方法,测试GameOverLayer():\_label(NULL) {}; | | | 成功 | | 成功 |  |
| 2 | 产生测试方法,测试 GameOverScene :: bool init(); | | | 成功 | | 成功 |  |
| 3 | 产生测试方法,测试 virtual ~GameOverLayer(); | | | 忽略 | | 忽略 |  |
| 4 | 产生测试方法,测试void gameOverDone(); | | | 忽略 | | 忽略 |  |

**测试人员： 田荟双 测试日期：2017-5-29**