|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 用例标识 | Tc01 | 项目名称 | BallRun | | | | 开发人员 |  | 系统名称 | BallRun | | | | 用例作者 |  | 参考信息 |  | | | | 测试类型 |  | 设计日期 | 2017-5-27 | 测试人员 |  | | 测试方法 | 黑盒 | 测试日期 |  |  |  | | 用例描述 |  | | | | | | 前置条件 |  | | | | | | | | | | | | | |
| 编号 | 权限（并列关系） | 测试项 | | 测试类别 | 描述/输入/操作 | 期望结果 | 真实结果 | 备注 |
| 01 | 无 | 首页 | 音效开关 | 功能测试 | 玩家通过按键可切换音效的开启和关闭，显示相应开启关闭图片，并记录玩家选择，下次登录时音效的开关为上次玩家选择/点击  音效按钮  " | 程序音效开关情况变化，音效按钮图片编号 |  |  |
| 02 | 启动时音效播放 | 第一次进入时默认为on（打开音效），之后的开启时音效情况根据用户选择情况 | 音效响起或关闭，首页音效按钮图片显示on或者off |  |  |
| 03 | 进入游戏  (登入) | 点击按钮进入游戏 | 进入游戏 |  |  |
| 04 | 退出游戏 | 点击按钮直接退出游戏 | 退出游戏 |  |  |
| 05 | 主页界面 | 挑战关卡 | 进入关卡选择界面，选择挑战的关卡 | 跳转到关卡页面开始选择关卡 |  |  |
| 06 | 无 |  | 个人信息 | 功能测试 | 点击个人信息按钮进入个人信息，进入后可修改昵称 | 进入个人信息界面，修改昵称，成功。 |  |  |
| 07 | 公告显示 | 在主页界面显示游戏公告 | 公告显示 |  |  |
| 08 | 游戏界面 | 记录玩家关卡数据 | 第一次进入时数据为0，完成引导关卡后修改数据为1，并记录在用户配置表。之后通关时改变数据为下一关卡编号 | 程序响应完成关卡后相关事件，获得当前最大关卡数并增加1，返回该值并记录在用户配置表中 |  |  |
| 09 | 记录玩家最高分数数据 | 第一次进入时数据为0，并记录在用户配置表。之后通关时根据计算所得的分数比较高低并选择最高值记录 | 程序响应完成关卡后相关事件，获得当前分数，比较当前分数和表中记录的分数，返回最大值记录在用户配置表中 |  |  |
| 10 | 计算当前关卡游戏得分 | 根据完成时间，是否完成当前关卡，未完成情况下根据部分完成率，当前难度等因素计算该次关卡得分 | 程序在关卡结算时，接收相关数据并调用函数使用算法进行计算得到最后分数 |  |  |
| 11 |  | 绘制直线 | 在屏幕上绘制直线使为小球反弹障碍物 | 可以很容易绘制直线，绘制下一条直线时上一条消失 |  |  |
| 12 |  | 小球无摩擦碰撞 | 小球与直线碰撞后反弹，能持久保持速度 | 通过碰撞，小球与中心球碰撞后完成游戏 |  |  |