**编号：首页 A**

**主页选择界面 B**

**关卡选择界面 C**

**个人信息界面 D**

**游戏界面 E**

**UI测试01**

**功能测试 02**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 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 |
| A01 | 无 | 首页 | 音效开启 | 功能测试 | 游戏开始时音效为开 | 有声音放出 | P |  |
| A02 | 音效关闭 | 点击音效按钮关闭 | 关闭声音 | P |  |
| A03 | 切换音效 | 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 | 程序音效开关情况变化，音效按钮图片编号变化 | P |  |
| A04 | 进入游戏  (登入) | 点击按钮进入游戏 | 进入游戏 | P |  |
| A05 | 退出游戏 | 点击按钮直接退出游戏 | 退出游戏 | P |  |
| 01 | UI | 显示主页选择界面 | 显示界面，按钮都可点击 | 显示界面，按钮都可点击 | P |  |
| B01 | 主页  选择界面 | 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 | P |  |
| B02 | 无 | 返回首页 | 点击返回按钮，返回首页重新选择 | 返回首页，音效与前一页面音效状态相同 | P |  |
| B03 | 个人信息 | 点击个人信息按钮进入个人信息界面 | 进入个人信息界面 | P |  |
| B04 | 公告显示 | 在主页界面显示游戏公告 | 公告显示，在界面下方从右到左滑动 | P |  |
| 01 | UI | 显示关卡选择界面 | UI测试 | 显示界面，按钮都可点击 | 显示界面，按钮都可点击 | P |  |
| C01 | 关卡选择界面 | 开始游戏 |  | 点击关卡，进入游戏开始挑战 | 进入游戏 | P |  |
| C02 | 关卡选择 | 关卡可滑动，选择想进入到关卡开始那一关游戏 | 进入特定一关游戏界面 | F |  |
| 01 | UI | 显示个人界面 | 显示界面，按钮都可点击 | 显示界面，按钮都可点击 | P |  |
| D01 | 个人信息界面 | 修改信息 | 进入个人信息界面点击提示范围，并输入昵称 | 修改个人昵称 | F |  |
| D02 | 非限定范围无法点击 | 进入个人信息界面点击非提示范围 | 无法修改昵称 | P |  |
| 01 | UI | 显示游戏界面 | 显示界面，按钮都可点击 | 显示界面，按钮都可点击 | P |  |
| E01 | 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 | F |  |
| E02 | 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 | F |  |
| E03 | 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 | F |  |
| E04 | 无 | 绘制竖直线 | 直线为障碍物，在屏幕上小球水平反弹 | 可以很容易绘制直线使小球反弹 | P |  |
| E05 | 绘制水平线 | 直线为障碍物，在屏幕上小球竖直反弹 | 小球竖直反弹 | P |  |
| E06 | 绘制斜线 | 直线为障碍物，在屏幕上根据斜线角度小球倾斜反弹 | 小球倾斜反弹 | P |  |
| E07 | 直线消失 | 小球与直线碰撞后反弹，直线消失 | 小球因直线方向进行反弹后，直线消失 | P |  |
| 小球与上一直线并未碰撞，在下一个直线绘制后自动消失 | 上一直线在下一个直线绘制后自动消失 | P |  |
| E08 | 小球无摩擦碰撞 | 小球与直线碰撞后反弹，总速度不变，有分速度产生 | 无摩擦反弹，有分速度产生 | P |  |
| 速度减小时系统进行适当调整 | 速度根据情况自动增加 | P |  |
| E09 |  |  | 碰撞（不同类型） |  | 小球与边缘碰撞，可检测边缘位置以使小球在范围内移动 | 小球在范围内移动 | P |  |
| 小球与障碍物碰撞，按照碰撞方向和障碍物方向进行移动 | 小球按规则移动 | P |  |
| E10 |  |  | 障碍物移动 |  | 除直线外的系统设置障碍物，障碍物按规律移动 | 障碍物按规律移动 | P |  |
| E11 | 无 |  | 此关重新开始 |  | 点击replay按钮，小球从初始位置重新弹出 | 小球从初始位置重新弹出 | P |  |
| E12 |  |  | 动画效果 |  | 在小球运行过程中，有动画效果，拖拽效果 | 小球产生拖拽效果 | P |  |
| E13 |  |  | 倒计时开始 |  | 游戏开始，开始倒计时 | 开始倒计时 | P |  |
| 倒计时结束 |  | 时间到，游戏自动结束 | 游戏自动结束 | P |  |