<趣味性答题对战游戏>

测试用例

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 4/9/2017 | 1.0 | <详细信息> | 彭浩伦 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. 简介 4

1.1 目的 4

1.2 范围 4

1.3 定义、首字母缩写词和缩略语 4

1.4 参考资料 4

1.5 概述 4

2. 测试用例分类1 4

3. 测试用例酚类2 7

测试用例

# 简介

## 目的

本测试用例集是为了趣味性学习对战的功能，以及其运行稳定性。

## 范围

用于趣味性学习对战的测试。

## 定义、首字母缩写词和缩略语

无

## 参考资料

Java Web整合开发王者归来—刘京华 2010

## 概述

无

# 测试用例分类1

单个设备进行操作。设备包括：Windows计算机上使用Chrome浏览器和IE8浏览器，以及移动端 Chrome浏览器和Safari浏览器

## 测试用例 #1

1) 前置条件：无

2) 测试输入：登录界面使用“ben”“123”进行登录操作

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“no such user”

6) 后置条件：无

**2.2 测试用例#2**

1) 前置条件：无

2) 测试输入：登录界面使用“aaa”“aaa”进行登录操作

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：成功登录

6) 后置条件：无

**2.3测试用例#3**

1) 前置条件：无

2) 测试输入：登录界面使用“aaa”“”进行登录操作

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“password at least 3 characters”

6) 后置条件：无

**2.4测试用例#4**

1) 前置条件：无

2) 测试输入：登录界面使用“”“”进行登录操作

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“username at least 3 characters”和“password at least 3 characters”

6) 后置条件：无

**2.5测试用例#5**

1) 前置条件：无

2) 测试输入：注册界面使用“aaa”“aaa”“aaa”“aaa”进行注册

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“邮箱缺少@符号”

6) 后置条件：无

**2.6测试用例#6**

1) 前置条件：无

2) 测试输入：注测界面使用“aaa”“aaa@aaa.com”“aaa”“aaa”进行注册

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示username repeat

6) 后置条件：无

**2.7测试用例#7**

1) 前置条件：无

2) 测试输入：注测界面使用“bbb”“bbb@bbb.com”“bbb”“bbb”

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：注册成功，返回登录界面

6) 后置条件：无

**2.8测试用例#8**

1) 前置条件：无

2) 测试输入：注册界面使用“”“”“”“进行注册

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“username at least 3 characters”和“password at least 3 characters”

6) 后置条件：无

**2.9测试用例#9**

1) 前置条件：无

2) 测试输入：注册界面使用“ccc”“ccc@ccc.com”“123”“ccc”

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“2 passwords are not same”

6) 后置条件：无

**2.10测试用例#10**

1) 前置条件：登录成功

2) 测试输入：选择单人模式，选择难度1，并点击射手角色

3) 观察点：

4) 控制点：

5) 预期结果：进入游戏画面

6) 后置条件：

**2.11测试用例#11**

1) 前置条件：进入单人模式

2) 测试输入：进行游戏

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：游戏结束，显示结果

6) 后置条件：无

**2.12测试用例#12**

1) 前置条件：登录成功

2) 测试输入：选择排位模式，选择射手

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“正在匹配”

6) 后置条件：无

**2.13测试用例#13**

1) 前置条件：2位玩家成功匹配

2) 测试输入：进行游戏

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：游戏结束，在2位玩家的界面显示各自的结果。

6) 后置条件：无

**2.14测试用例#14**

1) 前置条件：登录成功

2) 测试输入：选择组队模式，选择射手，选择创建房间

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：房间创立，等待其他玩家进入

6) 后置条件：无

**2.15测试用例#15**

1) 前置条件：登录成功，且已有多于1间房间正在等待

2) 测试输入：选择组队模式，选择射手，选择正在等待的房间

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：进入房间

6) 后置条件：无

**2.16测试用例#16**

1) 前置条件：2位在组队房间内的成员都已准备

2) 测试输入：等待数秒，进入游戏界面，进行游戏

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：游戏结束，在2位玩家的界面显示各自的结果。

6) 后置条件：无

**2.17测试用例#17**

1) 前置条件：登录成功，进入游戏商城，金币数量为1000

2) 测试输入：选择价格为2000的拳师点击“购买”

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“金币不足，购买失败。”

6) 后置条件：无

**2.17测试用例#18**

1) 前置条件：登录成功，进入游戏商城，金币数量为3000

2) 测试输入：选择价格为2000的拳师点击“购买”

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：显示“购买成功”

6) 后置条件：无

**2.18测试用例#19**

1) 前置条件：登录成功

2) 测试输入：点击“退出登录”

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：返回登录界面

6) 后置条件：无

# 测试用例分类2

多个设备进行连线。设备包括：Windows计算机上使用Chrome浏览器和IE8浏览器，以及移动端Chrome浏览器和Safari浏览器

**3.1测试用例#1**

1) 前置条件：组队模式游戏开始

2) 测试输入：操控2位角色进行游戏

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：实时反馈对手行动，网络畅通时，误差小于0.1s，丢包率崩溃率小于5%

6) 后置条件：无

**3.2测试用例#2**

1) 前置条件：排位模式游戏开始

2) 测试输入：操控2位角色进行游戏

3) 观察点：无

4) 控制点：无

5) 预期结果：实时反馈对手行动，网络畅通时，误差小于0.1s，丢包率崩溃率小于5%

6) 后置条件：无