

系统测试用例文档

文档更新记录：

版本	作者	版本描述	日期
V 1.0	胡元	系统测试用例文档原始版本	2014/3/21
V1.1	蒋俊杰	添加后七个测试用例设计	2014/3/24

引言：

内容和说明	
1. 编写目的	此文档涉及软件的系统级测试用例所有方面，便于用户与开发人员等之间的交流
2. 对象与范围	此文档涵盖项目所有系统级测试用例内容，针对全体用户，专家和开发人员
3. 参考文献	第一循环《项目范围文档》、第二循环《需求规格说明文档》
4. 名词与术语	无

用例编号：UC001

场景编号：S001， 用户注册

系统测试矩阵编号：ST001， 用户注册系统测试如下。

需求规格	测试用例	状态
A1：用户注册	System Test Case A1	Done

System Test Case A1

测试用例标题：用户注册

设计人员：胡元 设计日期：2014/3/21

前置条件：系统已成功安装并配置好，网络处于连接状态。

基本事件流描述：（1）打开系统，并进入注册界面。

（2）填写基本信息，点击确认

（3）系统同步至服务器，添加信息至数据库，注册成功。

拓展事件流：3a 网络故障。

3a1：过程中网络无法连接服务器

3a2：显示网络故障

3b 服务器端更新失败。

3b1：服务器端:更新失败

3b2：显示注册失败提示页面

后置条件：得到注册后的账号，进入游戏。

特殊要求：（1）账号限定为数字，字母，4-16 个字符

（2）密码限定为数字，字母，4-18 个字符

系统的初始状态：登陆界面打开，跳转的注册界面。

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 只输入账号, 不输入密码	4-18 个字符的账号	提示没有输入密码		
2: 输入账号密码, 不确认密码	4-18 个字符的账号, 密码, 不确认密码	提示没有确认密码		
3: 只输入密码, 不输入账号	4-18 个字符的密码	提示没有输入账号		
4: 输入账号和密码	长度均大于 18 个字符	提示密码过长		
5: 输入账号和密码	长度均小于 4 个字符	提示密码过短		
6: 输入账号和密码	4-18 个字符的账号, 密码, 并确认密码	提示注册成功		

用例编号：UC002

场景编号：S002，用户登录

系统测试矩阵编号：ST002，用户登录系统测试如下。

需求规格	测试用例	状态
B1: 用户登录	System Test Case B1	Done

System Test Case B1

测试用例标题：用户登录测试

设计人员：胡元 设计时间：2014/3/21

前置条件：用户以成功注册，并获得账号

基本事件流描述：（1）进入登录界面，输入账号，密码

（2）登录成功，进入游戏界面

拓展事件流：3a 网络故障

3a1: 登录中网络无法连接服务器

3a2: 显示登录失败

后置条件：1.与服务器建立通信，开始游戏

特殊要求：记住账号，密码，（最多记住 5 个，记住密码可选择）

系统的初始状态：系统安装成功并且可以打开

系统的初始数据：1 第一次使用，无数据

2.后面每次使用会记住之前的账号，密码

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 输入未注册的账号	未注册账号	显示账号未注册		
2: 输入注册账号	正确密码	进入游戏		
3: 输入注册账号	错误密码	显示密码错误，重新输入		

4: 使用记住密码功能	注册账号及正确密码	进入游戏		
5: 选择记住的账号密码		进入游戏		

用例编号: UC003

场景编号: S003, 用户选择人物

系统测试矩阵编号: ST003, 用户选择人物系统测试如下。

需求规格	测试用例	状态
C1: 用户选择人物	System Test Case C1	Done

System Test Case C1

测试用例标题: 用户选择人物测试

设计人员: 胡元 设计时间: 2014/3/21

前置条件: 用户成功登陆游戏

基本事件流描述: (1) 用户点击开始游戏, 系统跳转到选择模式/人物界面
 (2) 用户点击已拥有的人物, 系统为用户选中该人物
 (3) 用户选择购买未拥有的人物, 系统验证用户购买请求。若金币足够, 向用户确认是否购买。否则, 提示金币不足。

拓展事件流: 3a 网络故障

3a1: 显示选择人物失败

后置条件: 1.选择人后开始游戏

特殊要求: 无

系统的初始状态: 已成功登陆游戏

系统的初始数据: 已解锁或已购买的人物

测试用例列表:

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 选择已解锁人物		选择成功		
2: 选择未解锁人物		提示购买		
3: 购买人物	(金币足够)	购买成功		
4: 购买人物	(金币不足)	购买失败		
5: 选择未解锁人物, 并未购买		选择失败		

用例编号: UC004

场景编号: S004, 用户查看道具或购买道具

系统测试矩阵编号: ST004, 用户查看道具或购买道具系统测试如下。

需求规格	测试用例	状态
D1: 用户查看道具或购买道具	System Test Case D1	Done

System Test Case D1

测试用例标题: 用户查看道具或购买道具

设计人员：胡元 设计时间：2014/3/21

前置条件：用户成功登陆游戏,并选择人物

基本事件流描述：（1）用户点击我的道具，系统跳转到道具界面

（2）用户点击购买某道具，系统向用户确认购买数量及购买结果

拓展事件流：3a 网络故障

3a1: 购买失败

4a 金币不够，购买失败

后置条件：购买道具后开始游戏

特殊要求：购买的道具无时间限制，知道使用

系统的初始状态：已成功登陆游戏

系统的初始数据：无

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 购买道具	(金币足够)	购买成功		
2: 购买道具, 并选择相应数量	(金币足够)	购买成功		
3: 购买道具	(金币不足)	购买失败		
4: 购买道具, 并选择相应数量	(金币不足)	购买失败		

用例编号：UC005

场景编号：S005，用户查看游戏排名（好友排名或全球排名）

系统测试矩阵编号：ST005，用户查看游戏排名（好友排名或全球排名）系统测试如下。

需求规格	测试用例	状态
E1: 用户查看游戏排名（好友排名或全球排名）	System Test Case E1	Done

System Test Case E1

测试用例标题：用户查看游戏排名（好友排名或全球排名）

设计人员：胡元 设计时间：2014/3/21

前置条件：用户成功登陆游戏

基本事件流描述：（1）用户点击全球排名标签，系统从好友排名切换至全球排名

（2）用户点击查看排名标签，系统显示好友排名

拓展事件流：3a 网络故障

3a1: 查看失败

后置条件：无

特殊要求：排名要实时更新

系统的初始状态：已成功登陆游戏

系统的初始数据：好友的得分，等级等，供排名参考

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 查看好友排名		显示好友排名		

2: 查看世界排名		显示世界排名		
-----------	--	--------	--	--

用例编号：UC006

场景编号：S006，用户查看个人信息

系统测试矩阵编号：ST006，用户查看个人信息系统测试如下。

需求规格	测试用例	状态
F1: 用户查看个人信息	System Test Case F1	Done

System Test Case F1

测试用例标题：用户查看个人信息

设计人员：胡元 设计时间：2014/3/21

前置条件：用户成功登陆游戏

基本事件流描述：（1）用户点击查看个人信息，系统显示个人信息

拓展事件流：3a 网络故障

3a1: 查看失败

后置条件：无

特殊要求：个人信息与数据库实时同步

系统的初始状态：已成功登陆游戏

系统的初始数据：用户初始数据

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 查看用户信息		显示用户信息		

用例编号：UC007

场景编号：S007，用户进行系统设置

系统测试矩阵编号：ST007，用户进行系统设置

需求规格	测试用例	状态
G1: 用户进行系统设置	System Test Case G1	Done

System Test Case G1

测试用例标题：用户进行系统设置

设计人员：胡元 设计时间：2014/3/21

前置条件：用户成功登陆游戏

基本事件流描述：（1）用户点击系统设置按钮，进入设置界面

（2）进行音效和音量的设置

拓展事件流：无

后置条件：无

特殊要求：无

系统的初始状态：已成功登陆游戏

系统的初始数据：无

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 设置音量	（增大）	音量增大		

2: 设置音量	(减小)	音量减小		
3: 设置音效	(增大)	音效增大		
4: 设置音效	(减小)	音效减小		

用例编号: UC008

场景编号: S008, 用户查看帮助

系统测试矩阵编号: ST008, 用户查看帮助系统测试

需求规格	测试用例	状态
H1: 用户查看帮助	System Test H1	Submitted

测试用例编号: System Test H1

测试用例标题: 用户查看帮助

设计人员: James 设计日期: 2014.3.21

前置条件: 用户成功登录系统

基本事件流描述: 1.进入主界面
2.用户点击帮助, 系统跳转到帮助界面
3.点击帮助界面下的条目, 系统显示相应信息

扩展事件流: 无

后置条件: 无

特殊要求: 无

系统的初始状态:

用户已经成功登录系统

测试用例列表:

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 在主界面中点击帮助	无	转入帮助界面		
2: 在帮助界面中点击帮助条目	无	显示条目详细内容		

用例编号: UC009

场景编号: S009, 用户选择单人模式进行单人游戏

系统测试矩阵编号: ST009, 用户选择单人模式进行单人游戏系统测试

需求规格	测试用例	状态
I1: 用户选择单人模式进行单人游戏	System Test I1	Submitted

测试用例编号: System Test I1

测试用例标题: 用户选择单人模式进行单人游戏系统测试

设计人员: James 设计日期: 2014.3.23

前置条件: 用户成功登录系统

基本事件流描述: 1.进入主界面
2.用户点击开始游戏, 界面跳转至选择模式界面
3.用户选择单人模式, 单人模式游戏开始
4.游戏结束, 结算分数, 用户选择再来一局
5.单人模式游戏开始

6. 游戏结束，结算分数，用户选择退出

7. 跳转至主界面

扩展事件流：无

后置条件：分数数据传到服务器

特殊要求：无

系统的初始状态：

用户已经成功登录系统

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1：在主界面中点击开始游戏	无	转入游戏模式选择界面		
2：在游戏模式选择界面选择单人游戏模式	无	开始游戏，游戏结束后数据提交服务器		
3：一局游戏结束后选择再来一局	无	开始新的游戏，游戏结束后数据提交服务器		
4：游戏结束后选择退出	无	游戏退回主界面		

用例编号：UC010

场景编号：S010，用户选择 pk 模式进行游戏

系统测试矩阵编号：ST010，用户选择 pk 模式进行游戏系统测试

需求规格	测试用例	状态
J1：用户选择 pk 模式进行游戏	System Test J1	Submitted

测试用例编号：System Test J1

测试用例标题：用户选择 pk 模式进行游戏

设计人员：James 设计日期：2014.3.23

前置条件：用户成功登录系统

基本事件流描述：1.进入主界面

- 2.用户点击开始游戏，界面跳转至选择模式界面
3. 用户选择 PK 模式, 系统转入匹配模式界面
4. 用户选择匹配模式，系统进行配对
5. 配对成功，游戏开始
6. 游戏结束、结算分数、用户选择加对方为好友
7. 对方同意，玩家双方成为好友
8. 用户选择退出，系统跳转至主界面

扩展事件流：

5a:

5a1：匹配失败

5a2：显示匹配失败界面

5a3：返回主事件流 8

7a：用户选择退出，系统跳转至主界面

后置条件：分数数据传到服务器

特殊要求：无

系统的初始状态：

用户已经成功登录系统

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1：在主界面中点击开始游戏	无	转入游戏模式选择界面		
2：在游戏模式选择界面选择pk游戏模式	无	转入匹配模式选择界面，匹配成功后游戏开始		
3：游戏结束后选择加对方玩家为好友	对方玩家选择同意	加好友成功		
	对方玩家选择不同意	添加好友失败		
4：游戏结束后选择退出	无	游戏退回主界面		

用例编号：UC011

场景编号：S011，用户选择协作模式进行游戏

系统测试矩阵编号：ST011，用户选择协作模式进行游戏

需求规格	测试用例	状态
K1：用户选择协作模式进行游戏	System Test K1	Submitted

测试用例编号：System Test K1

测试用例标题：用户选择协作模式进行游戏

设计人员：James 设计日期：2014.3.23

前置条件：用户成功登录系统

基本事件流描述：1.进入主界面

2.用户点击开始游戏，界面跳转至选择模式界面

3. 用户选择协作模式，跳转到匹配玩家界面（随机匹配，选择好友）

4. 用户选择匹配方式, 系统显示正在匹配界面

5. 开始游戏

6. 游戏结束、结算分数

7. 用户选择退出，系统跳转至主界面

扩展事件流：无

后置条件：分数数据传到服务器

特殊要求：无

系统的初始状态：

用户已经成功登录系统

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1：在主界面中	无	转入游戏模式		

点击开始游戏		选择界面		
2: 在游戏模式选择界面选择协作游戏模式	无	转入匹配模式选择界面, 匹配成功后游戏开始		
3: 游戏结束后选择退出	无	游戏退回主界面		

用例编号: UC012

场景编号: S012, 用户在游戏中使用道具

系统测试矩阵编号: ST012, 用户查看帮助系统测试

需求规格	测试用例	状态
L1: 用户在游戏中使用道具	System Test L1	Submitted

测试用例编号: System Test L1

测试用例标题: 用户在游戏中使用道具

设计人员: James 设计日期: 2014.3.23

前置条件: 游戏成功开始

基本事件流描述: 1. 用户点击界面下方的道具
2. 根据用户选择的道具产生相应的效果

扩展事件流: 无

后置条件: 无

特殊要求: 无

系统的初始状态:

用户已经成功登录系统

测试用例列表:

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 在游戏界面点击道具	无	产生相应效果		

用例编号: UC013

场景编号: S013, 用户注销当前账号

系统测试矩阵编号: ST013, 用户注销当前账号

需求规格	测试用例	状态
M1: 用户注销当前账号	System Test M1	Submitted

测试用例编号: System Test M1

测试用例标题: 用户注销当前账号

设计人员: James 设计日期: 2014.3.23

前置条件: 用户成功登录游戏

基本事件流描述: 1. 用户点击注销按钮
2. 系统注销用户当前账号, 跳转至登陆界面

扩展事件流: 无

后置条件: 无

特殊要求: 无

系统的初始状态:

用户已经成功登录系统

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 点击注销按钮	无	系统注销用户当前账号，跳转至登陆界面		

用例编号：UC014

场景编号：S014，用户退出游戏

系统测试矩阵编号：ST014，用户退出游戏

需求规格	测试用例	状态
N1: 用户退出游戏	System Test N1	Submitted

测试用例编号：System Test M1

测试用例标题：用户退出游戏

设计人员：James 设计日期：2014.3.23

前置条件：用户退出游戏

基本事件流描述：1. 用户选择退出游戏，结束整个程序

扩展事件流：无

后置条件：无

特殊要求：无

系统的初始状态：

用户已经成功登录系统

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
1: 点击退出游戏按钮	无	程序结束		