**系统测试报告**

**文档更新记录：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 作者 | 版本描述 | 日期 |
| V 1.0 | 胡元 | 系统测试报告 | 2014/6/1 |

**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 | 提示没有输入密码 | 通过 |
| 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 | 提示没有确认密码 | 通过 |
| 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 | 提示没有输入账号 | 通过 |
| 4：输入账号和密码 | 长度均大于18个字符 | 提示密码过长 | 提示密码过长 | 通过 |
| 5：输入账号和密码 | 长度均小于4个字符 | 提示密码过短 | 提示密码过短 | 通过 |
| 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 | 提示注册成功 | 通过 |

**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 | 显示账号未注册 | 通过 |
| 2：输入注册账号 | 正确密码 | 进入游戏 | 成功进入游戏 | 通过 |
| 3：输入注册账号 | 错误密码 | 显示密码错误，重新输入 | 显示密码错误，重新输入 | 通过 |
| 4：使用记住密码功能 | 注册账号及正确密码 | 进入游戏 | 成功进入游戏 | 通过 |
| 5：选择记住的账号密码 |  | 进入游戏 | 成功进入游戏 | 通过 |

**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 | 选择成功 | 通过 |
| 2：选择未解锁人物 |  | 提示购买 | 无法购买， | 通过，在此基础上应给以玩家提示 |
| 3：购买人物 | （金币足够） | 购买成功 | 购买成功 | 通过 |
| 4：购买人物 | （金币不足） | 购买失败 | 购买失败 | 通过 |
| 5：选择未解锁人物，并未购买 |  | 选择失败 | 选择失败 | 通过 |

**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 | 购买成功 | 通过 |
| 2：购买道具，并选择相应数量 | （金币足够） | 购买成功 | 购买成功 | 通过 |
| 3：购买道具 | （金币不足） | 购买失败 | 购买失败 | 通过 |
| 4：购买道具，并选择相应数量 | （金币不足） | 购买失败 | 购买失败 | 通过 |

**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 | 显示好友排名 | 通过 |
| 2：查看世界排名 |  | 显示世界排名 | 显示世界排名 | 失败：排名有重复  原因：排序算法有问题  修改后通过 |

**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 | 显示用户信息 | 通过 |
|  |  |  |  |  |

**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 | （开） | 音量开 | 音量开 | 通过 |
| 2：设置音量 | （关） | 音量关 | 音量关 | 通过 |
| 3：设置音效 | （开） | 音效开 | 音效开 | 通过 |
| 4：设置音效 | （关） | 音效关 | 音效关 | 通过 |

**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 | 转入帮助界面 | 通过 |
| 2：在帮助界面中点击帮助条目 | 无 | 显示条目详细内容 | 显示条目详细内容 | 通过 |

**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 | 转入游戏模式选择界面 | 通过 |
| 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 | 开始游戏，游戏结束后数据提交服务器 | 通过 |
| 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 | 开始新的游戏，游戏结束后数据提交服务器 | 通过 |
| 4：游戏结束后选择退出 | 无 | 游戏退回主界面 | 游戏退回主界面 | 通过 |

**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 | 转入游戏模式选择界面 | 通过 |
| 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 | 转入匹配模式选择界面，匹配成功后游戏开始 | 通过 |
| 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 | 加好友成功  添加好友失败 | 通过 |
| 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 | 游戏退回主界面 | 通过 |

**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：在主界面中点击开始游戏 | 无 | 转入游戏模式选择界面 | 转入游戏模式选择界面 | 通过 |
| 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 | 转入匹配模式选择界面，匹配成功后游戏开始 | 失败，1.协作模式下两边显示的游戏界面不稳定，会有一定的几率产生差异。2.存在消除错误的情况  通过改进算法，BUG已解决 |
| 3：游戏结束后选择退出 | 无 | 游戏退回主界面 | 游戏退回主界 | 通过 |

**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 | 产生效果有异常 | 失败，算法存在错误。  通过改进算法已解决。 |

**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 | 系统注销用户当前账号，跳转至登陆界面 | 通过 |

**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 | 退出游戏 | 通过 |