<项目名称>

测试用例

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| <日/月/年> | <x.x> | <详细信息> | <姓名> |
| 10/9/2017 | 1.0 | 测试用例 | 张诏崴，刘洋，吴烨 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

2.1 测试用例 #1 4

测试用例

# 简介

## 目的

## 范围

## 定义、首字母缩写词和缩略语

## 参考资料

## 概述

# 测试用例分类1

## 测试用例 #1

登陆测试

1. 前置条件

用户进入登陆界面

1. 测试输入

输入账号和密码，点击登陆

3) 观察点

4) 控制点

1.不输入账号和密码

2.输入账号不输入密码

3.输入密码不输入账号

4.输入正确账号和正确密码

5.输入错误账号和正确密码

6.输入正确账号和错误密码

7.输入错误账号和错误密码

5) 预期结果

1.系统提示缺少密码和账号

2.系统提示缺少密码

3.系统提示缺少账号

4.成功登陆

5.系统提示账号或密码错误

6.系统提示账号或密码错误

7.系统提示账号或密码错误

6) 后置条件

当显示成功登陆时进入系统否则返回登陆界面

**2.2测试用例#2**

注册测试

1. 前置条件

用户点击注册按钮，进入注册界面

1. 测试输入

用户输入用户名和密码，点击注册按钮

1. 观察点
2. 控制点
3. 用户未输入用户名和密码
4. 用户输入用户名未输入密码
5. 用户输入密码未输入用户名
6. 用户输入已存在用户名
7. 用户输入未存在用户名和密码
8. 预期结果
9. 系统提示输入用户名和密码
10. 系统提示输入密码
11. 系统提示输入用户名
12. 系统提示用户名已存在
13. 成功注册
14. 后置条件

成功注册时进入系统否则返回注册界面

**2.3测试用例#3**

查找游戏

1. 前置条件

用户进入系统点击查找游戏选项

1. 测试输入

输入查找的游戏名字，游戏平台，游戏地区点击确认

3）观察点

4）控制点

1.用户未输入

2.用户输入游戏名字未输入其他

3.用户输入游戏平台未输入其他

4.用户输入游戏地区未输入其他

5.用户输入正确

5）预期结果

1.系统提示请用户输入查找条件

2.系统返回按照游戏名字查找内容

3.系统返回按照游戏平台查找内容

4.系统返回按照游戏地区查找内容

5.系统返回按照输入条件查找内容

6）后置条件

返回查找内容并显示否则无反应

**2.4测试用例#4**

添加愿望单

1. 前置条件

用户进入游戏界面

1. 测试输入

用户输入point值并点击添加到愿望单

3）观察点

4）控制点

1.用户未输入point

2.用户输入point为非正整数

3.用户正确输入

5）预期结果

1.系统提示请用户输入point

2.系统提示请用户输入正整数

3.系统显示正确添加

6）后置条件

正确添加返回到愿望单

**2.5测试用例#5**

添加拥有游戏

1. 前置条件

用户进入游戏界面

1. 测试输入

用户输入point值并点击添加到拥有游戏单

3）观察点

4）控制点

1.用户未输入point值

2.用户输入point值为非正整数

3.用户正确输入

5）预期结果

1.系统提示请用户输入point

2.系统提示请用户输入正整数

3.系统提示正确添加

6）后置条件

正确添加时返回到拥有游戏单

**2.6测试用例#6**

匹配游戏

1. 前置条件

用户进入愿望单或者拥有游戏单

1. 测试输入

选择数个游戏点击匹配

3）观察点

4）控制点

1.用户未选择游戏

2.用户选择超过3个游戏

3.用户正确选择游戏

5）预期结果

1.系统提示用户需要选择游戏

2.系统提示用户选择过多游戏

3.系统进行匹配

6）后置条件

系统匹配成功返回可进行的交易

**2.7测试用例#7**

确认交易

1. 前置条件

用户成功匹配或者进入待确认交易

1. 测试输入

用户选择交易并点击确认

3）观察点

4）控制点

1.用户未选择交易

2.用户选择交易

5）预期结果

1.系统提示用户需要选择确认的交易

2.系统完成交易

6）后置条件

完成交易后返回主页面