

姓名		学号		最终得分	
测试项目	测试要求	测试方法	评分标准	满分	实际得分
服务端与客户端	当只有一个玩家时，服务端能发送等待提示	启动服务端后，启动一个客户端，在没有其他玩家时与服务端进行连接。	服务端能向客户端发送等待提示（10分） 客户端能正确显示等待提示（10分） 等待提示在命令行、UI 处显示均可 如无提示，只有等待表现，-2分	20	
	另一个玩家加入时，服务端能正确地匹配对手	启动一个客户端，加入有玩家等待的服务端。	服务器能正确匹配双方进入同一局游戏（10分） 双方客户端能正确显示进入同一局游戏（10分）	20	
	游戏的正确进行	保持服务端运行，同时将四个客户端与服务端进行连接，令其两两配对进行两局游戏（配对的方式不作限制）。 测试两局游戏中，游戏双方是否可以轮流正确落子并同步显示棋局。 两局游戏分别测试一胜一负、双方平局的情况，观察是否能正确判断游戏结束并给出提示。	服务端可以正确判别该由哪位玩家落子（5分） 服务端可以正确判别游戏胜负，并正确地结束游戏（10分，双方一胜一负5分，平局5分） 如双方客户端信息显示不同步，此项最多得5分	15	
			客户端可以正确显示由哪位玩家落子（5分） 客户端可以正确显示游戏结束信息（10分，双方一胜一负5分，平局5分） 如双方客户端信息显示不同步，此项最多得5分 提示在命令行、UI 处显示均可	15	
GUI	能够以图形化界面呈现游戏	游戏进行中	使用 javafx 实现图形化界面，此项得满分 如使用其他方法实现图形化界面，此项不得分	15	

异常捕获	能够争取捕获 C/S 模式游戏中出现的异常	在游戏尚未结束时测试： 1、某一个客户端主动退出的异常处理表现（叉掉游戏或者断开连接） 2、服务端终止服务的异常处理表现	1、当一方客户端中断或退出游戏时，另一客户端可以收到相关提示信息（7.5 分） 2、当服务端中断时，客户端双方均可收到异常提示信息（7.5 分） 异常处理的提示信息在 UI、命令行处显示均可	15	
	其它异常	测试过程中	每出现一次未捕获的运行错误（主要针对程序逻辑错误），以及预期之外的结果，扣 2 分		
附加分	账户管理功能	1、展示已有账户的相关信息 2、注册一个新账户，并检测是否能正常登录 3、登录两个账户进行游戏对战，在游戏结束后检测其对应信息是否发生改变	能够实现用户注册（1 分） 能够实现用户登录（2 分） 每个用户账户可以记录场次胜负信息，并在每局游戏结束后更新（2 分）	5	
	对手选择功能	1、打开至少三个客户端连接到同一服务端，检测是否至少有一名玩家可以看到等待中的玩家列表。 2、令一名玩家退出与服务端的连接，检测等待中的玩家列表是否发生变化。 3、由一名玩家选择一名等待中的对手，检测双方是否可以正常进入游戏。	连接到服务端的玩家可以正确展示正在等待的对手列表（2 分） 玩家可以自由选择另一名玩家，正确进行游戏（3 分） （只要有上述表现即可，具体实现方式如房主-非房主、纯自由匹配等不做要求）	5	
	重新连接功能	1、在一局游戏尚未结束时，令一个客户端主动断开连接。 2、令断开连接的客户端进行重连操作，观察其重连后的游戏界面与后续游戏进行。	若重连后能正确恢复棋局信息，但无法继续游戏，得 2.5 分； 若重连后能正确恢复棋局信息，且能正常继续游戏直至游戏结束，得 5 分。	5	