# 龙珠消消乐游戏 集成测试用例文档

#### 第10组 大保天天健

组员: 陈俭军 121250010

陈鹏 121250013蒋秉良 121250058焦紫顺 121250063李淳雨 121250066李豪俊 121250067

#### 目录

| 1. | 相关的组件和消息                | 3 |
|----|-------------------------|---|
|    | 集成测试用例                  |   |
| _, | Integation Text Case L1 |   |
|    | Integation Text Case L2 |   |
|    | Integation Text Case L3 |   |
|    | Integation Text Case L4 |   |
|    | Integation Text Case L5 |   |
|    | Integation Text Case L6 | 5 |
|    | Integation Text Case L7 |   |
|    | Integation Text Case L8 |   |
|    |                         |   |

团队名称:大保天天健(Team10) 编写人员:陈鹏、蒋秉良、焦紫顺

# 1.相关的组件和消息

#### 表 1 相关组件

| 相关的系统层次 | 相关的组件       |
|---------|-------------|
| 视图      | UI          |
| 17/15   | UIService   |
| 控制器     | IController |
|         | IService    |
|         | ServiceImpl |
| 模型      | IDTO        |
|         | IDAO        |
|         | Entity      |

#### 表 2 消息

| 消息编号     | 消息名     | 消息发送者       | 消息接收者       |
|----------|---------|-------------|-------------|
| [Msg001] | 用户请求    | UI          | IController |
| [Msg002] | 调用服务名称  | IController | IService    |
| [Msg003] | 数据集操作   | IService    | IDTO        |
| [Msg004] | 数据操作请求  | IDTO        | IDAO        |
| [Msg005] | 存储和读取信息 | IDAO        | Entity      |
| [Msg006] | 改变视图    | IService    | UIService   |

# 2.集成测试用例

#### **Integation Text Case L1**

测试用例标题:登录游戏的集成测试

设计人员: 陈鹏 设计日期: 2014/4/18

测试用例表

| 测试用例        | 测试用例 | 输入数据    |          | 预期输出 | 实际输出             | Pass/Fall | 备注 |
|-------------|------|---------|----------|------|------------------|-----------|----|
| ID          | 描述   | account | password | 以别制山 | <del>头</del> 胁制山 | rass/ran  | 亩庄 |
| Version-001 |      | 12345   | 12345    | 登录成功 |                  |           |    |
| Version-002 |      | 12345   | NULL     | 登录失败 |                  |           |    |
| Version-003 |      | 12345   | 123456   | 登录失败 |                  |           |    |
| Version-004 | 用户登录 | abc     | 12345    | 登录失败 |                  |           |    |
| Version-005 | 游戏   | abc     | abc      | 登录失败 |                  |           |    |
| Version-006 |      | abc     | NULL     | 登录失败 |                  |           |    |
| Version-007 |      | NULL    | 12345    | 登录失败 |                  |           |    |
| Version-008 |      | NULL    | NULL     | 登录失败 |                  |           |    |

#### **Integation Text Case L2**

测试用例标题:进入游戏大厅的集成测试(假设游戏大厅中已存在名为12345的用户)

设计人员: 陈鹏 设计日期: 2014/4/18

测试用例表

| 测试用例<br>ID  | 测试用例<br>描述 | 输入数据<br>account | 预期输出 | 实际输出 | Pass/Fall | 备注 |
|-------------|------------|-----------------|------|------|-----------|----|
| Version-001 | 田 宀 '艹 `   | 12345           | 进入失败 |      |           |    |
| Version-002 | 用户进入       | NULL            | 进入失败 |      |           |    |
| Version-003 | 游戏大厅       | abcde           | 进入成功 |      |           |    |

#### **Integation Text Case L3**

测试用例标题:退出游戏大厅的集成测试(假设游戏大厅中已存在名为12345的用户,且不存在名为abcde的用户)

设计人员: 陈鹏 设计日期: 2014/4/18

测试用例表

| 测试用例        | 测试用例 | 输入数据    | · 预期输出 | 实际输出 | Pass/Fall   | 备注 |
|-------------|------|---------|--------|------|-------------|----|
| ID          | 描述   | account | 少知期山   | 头阶制山 | 1 ass/1 all | 田工 |
| Version-001 | 田中油山 | 12345   | 退出成功   |      |             |    |
| Version-002 | 用户退出 | NULL    | 退出失败   |      |             |    |
| Version-003 | 游戏大厅 | abcde   | 退出失败   |      |             |    |

#### **Integation Text Case L4**

测试用例标题:用户进入房间的集成测试(假设房间中已存在名为12345的用户,且不存在名为abcde的用户,房间

上限4人)

设计人员: 陈鹏 设计日期: 2014/4/18

测试用例表

| ארניונו ווישנאו |      |         |            |           |      |                  |             |    |
|-----------------|------|---------|------------|-----------|------|------------------|-------------|----|
| 测试用例            | 测试用例 | 输入数据    | 输入数据       |           |      | <br>  实际输出       | Pass/Fall   | 备注 |
| ID              | 描述   | account | roommember | roomstate | 预期输出 | <del>文</del> 附制山 | 1 455/1 411 | 田仁 |
| Version-001     |      | 12345   | 3          | available | 进入失败 |                  |             |    |
| Version-002     |      | 12345   | 4          | full      | 进入失败 |                  |             |    |
| Version-003     |      | 12345   | 3          | game      | 进入失败 |                  |             |    |
| Version-004     |      | abcde   | 3          | available | 进入成功 |                  |             |    |
| Version-005     | 用户进入 | abcde   | 4          | full      | 进入失败 |                  |             |    |
| Version-006     | 房间   | abcde   | 4          | game      | 进入失败 |                  |             |    |
| Version-007     |      | abcde   | 3          | game      | 进入失败 |                  |             |    |
| Version-008     |      | NULL    | 3          | available | 进入失败 |                  |             |    |
| Version-009     |      | NULL    | 4          | full      | 进入失败 |                  |             |    |
| Version-010     |      | NULL    | 3          | game      | 进入失败 |                  |             |    |

#### **Integation Text Case L5**

测试用例标题:用户开始游戏的集成测试(假设房间中有2人,房主为12345,另一人为abcde)

设计人员: 陈鹏 设计日期: 2014/4/18

测试用例表

| 测试用例          | 测试用例          | 输入数据          | 预 期 输       | 实际输出 | Pass/Fall     | 各注            |
|---------------|---------------|---------------|-------------|------|---------------|---------------|
| 1/20 1/20 1/3 | 1/21/20/12/12 | וועאאי ינוד ו | נוד נען אנו |      | 1 4000/1 4411 | I <b>ш</b> /⊥ |

| ID          | 描述   | Master account | userstate  | acount | userstate  | 出         |  |
|-------------|------|----------------|------------|--------|------------|-----------|--|
| Version-001 |      | 12345          | roommaster | abcde  | ready      | 开始游<br>戏  |  |
| Version-002 |      | 12345          | roommaster | abcde  | leisure    | 无法 开始     |  |
| Version-003 |      | 12345          | roommaster | zxcvb  | leisure    | 无法 开始     |  |
| Version-004 |      | 12345          | roommaster | zxcvb  | ready      | 无法开始      |  |
| Version-005 |      | abcde          | leisure    | 12345  | roommaster | 无法开始      |  |
| Version-006 | 用户开始 | abcde          | ready      | 12345  | roommaster | 无法开 始     |  |
| Version-007 | 游戏   | abcde          | ready      | zxcvb  | leisure    | 无法开始      |  |
| Version-007 |      | abcde          | ready      | zxcvb  | ready      | 无法开始      |  |
| Version-008 |      | zxcvb          | roommaster | abcde  | ready      | 无法开始      |  |
| Version-009 |      | zxcvb          | roommaster | abcde  | leisure    | 无法开始      |  |
| Version-010 |      | zxcvb          | leisure    | abcde  | ready      | 无法开始      |  |
| Version-011 |      | zxcvb          | ready      | abcde  | ready      | 无法 开<br>始 |  |

### **Integation Text Case L6**

测试用例标题:用户退出房间的集成测试(假设房间中有2人,房主为12345,另一人为abcde)

设计人员: 陈鹏 设计日期: 2014/4/18

测试用例表

| 测试用例        | 测试用例 | 输入数据    |            | 预期输出 | <br>  实际输出 | Pass/Fall   | 备注 |
|-------------|------|---------|------------|------|------------|-------------|----|
| ID          | 描述   | account | userstate  | 以知制山 | 头沙制山       | 1 ass/1 all | 田仁 |
| Version-001 |      | 12345   | roommaster | 退出成功 |            |             |    |
| Version-002 | 用户退出 | abcde   | leisure    | 退出成功 |            |             |    |
| Version-003 | 房间   | abcde   | ready      | 退出失败 |            |             |    |
| Version-004 |      | abcde   | game       | 退出失败 |            |             |    |

## **Integation Text Case L7**

测试用例标题:游戏逻辑层棋盘组件集成测试

说明:棋盘中数字 0-4 代表普通棋子,5-9 代表 0-4 相应颜色的道具 A,B 代表道具 B,N 代表消除,X 代表任意 0-4 棋子,..代表后续位置略

输入格式: swap row col [ up | down | left | right ]

表示第 row 行第 col 列上的块与上/下/左/右方向上的块进行交换或直接触发

设计人员: 焦紫顺 设计日期: 2014/4/18

测试用例表

|               | 测         | 输入数   | 好据                   |                       |   |   |      |               |    |
|---------------|-----------|---|----------------------|-----------------------|---|---|------|---------------|----|
| 测试用例<br>ID    | 试用例描述     | 棋局  | swap<br>positio<br>n | swap<br>directio<br>n | 预期棋盘输出  | 预期输<br>出  | 实际输出 | Pass/Fa<br>II | 备注 |
| Board-0<br>01 | 开         | /   | /                    | /                     |   | 无开无可开得棋A、具局即除 30 无道   |      |               |    |
| Board-0<br>02 | 始游戏通过界一   | 4     4     1        0     2     4        1     2     0                 | 0,0                  | left                  | 4       4       1          0       2       4          1       2       0 | 无,<br>徐子<br>无,<br>是<br>。<br>及<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、<br>、 |      |               |    |
| Board-0<br>03 | 面或通信命令进行游 | 4       4       1          0       2       4          1       2       0 | 0,0                  | Down                  | 4       4       1          0       2       4          1       2       0 | 交功消无分奖交置换,除得无,励换复   |      |               |    |
| Board-0<br>06 | 游戏        | 4       4       1          0       2       4          1       2       0 | 2,3                  | Up                    | X X X<br>0 2 1<br>1 2 0<br>   | Swap<br>succes<br>s,<br>Score<br>+=<br>100  |      |               |    |
| Board-0<br>07 |           | 4     4     1        0     2     4                                      | 0,0                  | /                     | 4     4     1        0     2     4                                      | Swap<br>failed  |      |               |    |

| Board-0<br>08 | 1       2       0                0       2       4       3          1       2       0       2          3       0       1       1  | 2,3 up   | 1       2       0               0       2       1       3          1       2       0       2          3       0       1       1 | No score increas e Swap succes s, Score += 200, A item get |
|---------------|---|----------|---|--|
| Board-0<br>09 | 4       4       1       4          0       2       4       3          1       2       4       2          3       0       1       1  | 0,3 left | N N 9 N  0 2 N 3  1 2 N 2  3 0 1 1   X X X X  0 2 X 3  1 2 9 2  3 0 1 1   | Swap succes s, Score += 200, A item get                    |
| Board-0<br>10 | 2     3     4     0        4     4     1     4        1     2     4     2        3     0     1     1  | 1,3 Left | 2 3 N 0 N N 9 1 1 2 N 2 3 0 1 1  X X X X 0 2 3 X 1 1 2 9 2 3 0 1 1  | Swap succes s, Score += 200, A item get                    |
| Board-0<br>11 | 2       3       4       0       3       .         4       4       1       4       2       .         1       2       4       2       1       .         3       0       4       1       4       . | 1,3 left | 2 3 N 0 3 .  N N B 1 2 .  1 2 N 2 1 .  3 0 N 1 4 .  | Swap succes s, Score += 300, B item                        |

|               |                    |          |                                       | . get  |
|---------------|--------------------|----------|---------------------------------------|--|
|               | 2 3 1 2 3 .        |          | 2 3 1 2 3                             |  |
|               |                    |          |                                       |  |
|               |                    |          |                                       |  |
|               |                    |          |                                       |  |
|               |                    |          | \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ |  |
|               |                    |          | X X X 0 3<br>2 3 X 1 2                | <u></u>  |
|               |                    |          | 1 2 X 2 1                             | <u>.                                      </u> |
|               |                    |          | 2 0 P 1 /                             |  |
|               |                    |          | 2 3 1 2 3                             |  |
|               |                    |          |                                       |  |
|               |                    |          | 2 3 1 0 3                             |  |
|               |                    |          |                                       | ·  |
|               |                    |          | N N B N N                             |  |
|               | 2 3 4 0 3 .        |          | 1 2 3 2 1                             |  |
|               |                    |          |                                       |  |
|               | 4 4 1 4 4 .        |          | 3 0 4 1 4                             | Swap   |
|               |                    |          |                                       | succes .                                       |
| Do and O      | 1 2 3 2 1 .        |          | 2 3 1 2 3                             | S,   |
| Board-0<br>12 | 3 0 4 1 4 .        | 0,2 Down |                                       | Score +=                                       |
|               |                    |          |                                       | . 500,   |
|               | 2 3 1 2 3 .        |          |                                       | B item   |
|               |                    |          | ↓<br>X X 1 X X                        | get  |
|               |                    |          | X X 1 X X<br>2 3 B 0 3                |  |
|               |                    |          | 1 2 3 2 1                             |  |
|               |                    |          | 3 0 4 1 4                             |  |
|               |                    |          | 2 3 1 2 3                             |  |
|               |                    |          |                                       |  |
|               | 1 2 1 2 3 .        |          | 1 2 N 2 3                             |  |
|               |                    |          |                                       | <u> </u>                                       |
|               | 2 3 <b>B</b> 0 3 . |          | N N N N N                             |  |
| Board-0       | 1 2 3 2 1 .        |          | 1 2 N 2 1                             | Score  |
| 13            |                    | 1,2 .    |                                       | +=   |
|               | 3 0 4 1 4 .        |          | 3 0 N 1 4                             | 800  |
|               |                    |          |                                       |  |
|               | 2 3 1 2 3 .        |          | 2 3 N 2 3                             |  |
|               |                    |          |                                       |  |

|         |             |          | <b>↓</b>         |            |
|---------|-------------|----------|------------------|------------|
|         |             |          | X X X X X        |            |
|         |             |          | 1 2 <b>X</b> 2 3 |            |
|         |             |          | 1 2 X 2 1        |            |
|         |             |          | 3 0 X 1 4        |            |
|         |             |          | 2 3 X 2 3        |            |
|         |             |          | 1 N N N 3 .      |            |
|         |             |          |                  |            |
|         |             |          | 2 N N N 3 .      |            |
|         |             |          |                  |            |
|         | 1 2 1 2 3 . |          | 1 N N N 1 .      |            |
|         | 2 3 9 0 3 . |          |                  |            |
|         |             |          | 3 0 4 1 4 .      |            |
|         | 1 2 3 2 1 . |          |                  |            |
| Board-0 |             | 12 /     | 2 3 1 2 3 .      | Score      |
| 14      | 3 0 4 1 4 . | 1,2 /    |                  | +=<br>200  |
|         |             |          |                  | 200        |
|         | 2 3 1 2 3 . |          | 1                |            |
|         | •           |          | 1 X X X 3        |            |
|         |             |          | 2 X X X 3        |            |
|         |             |          | 1 X X X 1        |            |
|         |             |          | 3 0 4 1 4        |            |
|         |             |          | 2 3 1 2 3        |            |
|         | 0 9 1       |          | N N N            |            |
| Board-0 | 4 2 4       |          | N N N            | Score      |
| 15      | 1 2 0       | 0,1 Down | N N N            | +=         |
|         |             |          |                  | 300        |
|         | 1 2 1 2 3 . |          | 1 2 N N N .      |            |
|         |             |          |                  |            |
|         | 2 3 B 0 9 . |          | N N N N N .      |            |
| Board-0 |             | 1.2      | 1 2 N N N        | Sccore     |
| 16      | 1 2 3 2 1 . | 1,2      | 1 2 N N N .      | +=<br>1000 |
|         | 3 0 4 1 4 . |          | 3 0 N 1 4 .      |            |
|         |             |          |                  |            |
|         | 2 3 1 2 3 . |          | 2 3 N 2 3 .      |            |

|  |      |      |  |  |      |      |  |  | Ī |
|--|------|------|--|--|------|------|--|--|---|
|  | <br> | <br> |  |  | <br> | <br> |  |  |   |
|  |      |      |  |  |      |      |  |  |   |

## **Integation Text Case L8**

测试用例标题:游戏逻辑层计时组件集成测试

设计人员: 焦紫顺 设计日期: 2014/4/18

测试用例表

| 测试用例<br>ID | 测试用 例描述    | 输入数据   | 预期输出    | 实际<br>输出 | Pass/Fall | 备注 |
|------------|------------|--|---------|----------|-----------|----|
| Time = 001 | 开始游        |  | 时间剩余    |          |           |    |
| Time-001   | 戏          |  | 60s     |          |           |    |
|            |            |  | 进入超级    |          |           |    |
|            |            | 有 1c 中冻结式功器除 1 次,共四次                           | 模式,时间   |          |           |    |
| Time-002   |            | 每 1s 内连续成功消除 1 次 , 共四次                         | 5s 结束 , |          |           |    |
|            |            | 后再消除 3*1                                       | Score   |          |           |    |
|            |            |  | +=200   |          |           |    |
|            |            |  | 3s 后提示  |          |           |    |
| Time-003   | 次;<br>计田   | 3s 内不行动  | 可消除位    |          |           |    |
|            | 通过界        |  | 置       |          |           |    |
|            | 面或通<br>信命令 |  | 2s 后提示  |          |           |    |
| Time-004   |            | 开启道具 E 后, 2s 内不行动                              | 可消除位    |          |           |    |
|            | 进行游<br>戏   |  | 置       |          |           |    |
|            | ***        |  | 进入超级    |          |           |    |
|            |            | 每 1s 内连续成功消除 1 次,共四次<br>后再每 1s 内连续成功消除 1 次,共四次 | 模式,时间   |          |           |    |
| Time-005   |            |  | 再刷新为    |          |           |    |
|            |            | 几一节 13 P3 企实成为旧称 1 次 , 六口次                     | 5s ,    |          |           |    |
|            |            |  |         |          |           |    |
| Time-006   |            | 消除 60s   | 提示游戏    |          |           |    |
| 111110 000 |            | 11-14W 002                                     | 结束      |          |           |    |
| Time-007   |            | 60s 后移动棋子                                      | 移动失败,   |          |           |    |
| 111110 007 |            |  | 游戏结束    |          |           |    |
|            |            |  | 另一方某    |          |           |    |
|            | 对战模        |  | 颜色棋子    |          |           |    |
| Time-008   | 式          | 一方使用 B 道具                                      | (随机颜    |          |           |    |
|            | 20         |  | 色 )无法移  |          |           |    |
|            |            |  | 动两秒     |          |           |    |