

# 龙珠消消乐

## 系统测试用例文档

### 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

<b>用例编号 : UC001</b> .....	<b>3</b>
System Test Case A1 .....	3
System Test Case A2 .....	4
System Test Case A3 .....	4
<b>用例编号 : UC002</b> .....	<b>5</b>
System Test Case A4 .....	6
System Test Case A5 .....	6
<b>用例编号 : UC003</b> .....	<b>7</b>
System Test Case A6 .....	7
System Test Case A7 .....	8
<b>用例编号 : UC004</b> .....	<b>9</b>
System Test Case A8 .....	9
<b>用例编号 : UC005</b> .....	<b>10</b>
System Test Case A9 .....	10
<b>用例编号 : UC006</b> .....	<b>11</b>
System Test Case A10 .....	11
<b>用例编号 : UC007</b> .....	<b>12</b>
System Test Case A11 .....	12
<b>用例编号 : UC008</b> .....	<b>15</b>
System Test Case A12 .....	15
<b>用例编号 : UC009</b> .....	<b>16</b>
System Test Case A13 .....	16
<b>用例编号 : UC010</b> .....	<b>17</b>
System Test Case A14 .....	17

团队名称：大保天天健

文档撰写：陈鹏

日期：2014/3/28

## 用例编号：UC001

场景编号：S001，查看游戏中心

系统测试矩阵编号：ST001，查看游戏中心系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A1:查看角色与当前对手状态	System Test Case A1	?(Done/Rework/Submitted)
A2:购买道具	System Test Case A2	
A3:切换人物	System Test Case A3	

### System Test Case A1

测试用例标题：查看游戏中心——查看角色与当前对手状态

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家成功登录游戏

基本事件流描述：1、玩家选择“游戏中心”；  
2、玩家查看玩家角色信息与当前对手信息。

拓展事件流：2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2a3、返回事件流 1。

2b、服务器更新失败

4b1、服务器更新失败；

4b2、显示失败提示页面；

4b3、返回事件流 1。

后置条件：正常查看信息。

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家已经成功登录游戏。

系统的初始数据：

- 1、玩家当前金钱值；
- 2、玩家历史最高得分。

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“游戏中心”	无	查看玩家角色和当前对手的状态		

### System Test Case A2

测试用例标题：查看游戏中心——购买道具

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择了“游戏中心”

基本事件流描述：1、玩家单击“购买”

2、系统在当前道具数目之上加1；

拓展事件流：1a、玩家游戏金钱不够

1a1、显示失败页面；

2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2b、服务器更新失败

4b1、服务器更新失败；

4b2、显示失败提示页面；

后置条件：对应的道具数量增加1

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家选择了“游戏中心”

系统的初始数据：

- 1、玩家当前每种道具数量；

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：单击“购买”	金钱数量大于等于相应道具的价格	对应道具数量增1		
	金钱数量少于相应道具的价格	界面提示金钱不够		

### System Test Case A3

测试用例标题：查看游戏中心——切换人物

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择了“游戏中心”

基本事件流描述：

- 1、玩家选择一个图像为彩色的人物角色；
- 2、玩家单击确定按钮；
- 3、游戏中心界面的玩家角色图像和信息均被更新；

### 拓展事件流：3a、网络故障

3a1、过程中网络无法连接服务器；

3a2、显示失败提示页面；

### 3b、服务器更新失败

3b1、服务器更新失败；

3b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常切换角色。

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家已经选择了“游戏中心”。

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：选择一个彩色角色图案	无	游戏中心的角色图案会显示玩家显示的角色，并且状态值也会相应地变化		
2：选择一个灰色角色图案	无	显示失败提示页面		

### 用例编号：UC002

场景编号：S002，设置游戏

系统测试矩阵编号：ST002，设置游戏系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A4:选择下落模式	System Test Case A4	?(Done/Rework/Submitted)
A5:调节音量、音效	System Test Case A5	

## System Test Case A4

测试用例标题：设置游戏——选择下落模式

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“设置游戏”

基本事件流描述：1、玩家选择一种下落模式；

2、玩家提交选择结果；

拓展事件流：2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2b、服务器更新失败

4b1、服务器更新失败；

4b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常选择一种下落模式

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家已经选择了“设置游戏”。

系统的初始数据：

1、初次默认的下落模式为：从上往下；

2、以后初始状态为玩家当前选择的下落模式；

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：选择一种下落模式	无	选择成功		

## System Test Case A5

测试用例标题：设置游戏——调节音量、音效

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“设置游戏”

基本事件流描述：1、玩家调节音量、音效；

2、玩家提交选择结果；

拓展事件流：2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2b、服务器更新失败

4b1、服务器更新失败；

4b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常调节音量、音效

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家已经选择了“ 设置游戏 ”。

系统的初始数据：

- 1、初次默认的音量、音效均为中间值；
- 2、以后初始的音量、音效为玩家上次设定的值；

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：调节音量、音效	无	调节成功		

## 用例编号：UC003

场景编号：S003，管理账号

系统测试矩阵编号：ST003，管理账号系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A6:更换头像	System Test Case A6	?(Done/Rework/Submitted)
A7:修改昵称	System Test Case A7	

### System Test Case A6

测试用例标题：管理账号——更换头像

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择管理账号

基本事件流描述：1、玩家选择“更换头像”；  
2、系统显示可选的头像；  
3、玩家选择一个头像并确认；  
4、系统返回“管理账号”界面并更新头像；

拓展事件流：4a、网络故障

4a1、过程中网络无法连接服务器；

4a2、显示失败提示页面；

4b、服务器更新失败

4b1、服务器更新失败；

4b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常更改头像。

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家已经选择“管理账号”

系统的初始数据：

- 1、玩家当前头像；

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：更改头像	选中一个头像并确认	成功更换头像		
	未选中一个头像	系统显示错误		

### System Test Case A7

测试用例标题：管理账号——更换昵称

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择管理账号

基本事件流描述：1、玩家选择“更换昵称”；  
2、系统显示新的界面；  
3、玩家输入新的昵称并确认；  
4、系统返回“管理账号”界面并更新昵称；

拓展事件流：4a、网络故障

4a1、过程中网络无法连接服务器；

4a2、显示失败提示页面；

4b、服务器更新失败

4b1、服务器更新失败；

4b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常更改昵称

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家已经选择“管理账号”

系统的初始数据：

- 1、玩家当前昵称；

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：更改昵称	填写一个新的昵称并确认	成功更换昵称		
	未填写任何信息并确认	系统显示错误		



## 用例编号：UC004

场景编号：S004，查看单人版历史记录

系统测试矩阵编号：ST004，单人版历史纪录系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A8:查看单人版历史记录	System Test Case A8	?(Done/Rework/Submitted)

### System Test Case A8

测试用例标题：查看单人版历史记录——查看单人版历史记录

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“历史记录”

基本事件流描述：1、玩家选择“历史记录”；

2、系统显示玩家的总局数、平均得分、最高连击数目、最高得分、最近一周每局得分、每日局数曲线、每日平均得分曲线；

拓展事件流：2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2b、服务器更新失败

2b1、服务器更新失败；

2b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常显示历史记录。

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家选择“历史记录”

系统的初始数据：

- 1、玩家游戏的总局数；
- 2、玩家所有局数的平局得分；
- 3、玩家历史最高连击数目；
- 4、玩家历史最高得分；
- 5、玩家最近一周每局得分情况；
- 6、玩家每日局数曲线；
- 7、玩家每日平均得分曲线；

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：查看历史记录	无	系统显示所有历史记录		

## 用例编号：UC005

场景编号：S005，查看特殊成就

系统测试矩阵编号：ST005，查看特殊成就系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A9:查看特殊成就	System Test Case A9	?(Done/Rework/Submitted)

### System Test Case A9

测试用例标题：查看特殊成就——查看特殊成就

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“特殊成就”

基本事件流描述：1、玩家选择“特殊成就”；

2、系统显示玩家所达成的成就：达成的用彩色图案显示，未达成的用灰色图案显示；

拓展事件流：2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2b、服务器更新失败

2b1、服务器更新失败；

2b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常显示玩家达成的特殊成就。

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家选择“特殊成就”

系统的初始数据：

1、玩家达成的特殊成就；

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：查看特殊成就	无	系统显示玩家所有达成的特殊成就		

## 用例编号：UC006

场景编号：S006，查看挑战地图

系统测试矩阵编号：ST006，挑战地图系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A10:查看挑战地图	System Test Case A10	?(Done/Rework/Submitted)

### System Test Case A10

测试用例标题：查看挑战地图——查看挑战地图

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“挑战地图”

基本事件流描述：1、玩家选择“挑战地图”；

2、系统显示挑战对手的地图：已挑战成功的用彩色图案表示，未成功的用灰色图案表示；

3、将鼠标移至对手头像处；

4、出现浮窗显示对手的血值已经玩家已经挑战的次数；

5、点击“重新挑战”；

6、系统跳转至“开始游戏”画面；

拓展事件流：2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2b、服务器更新失败

2b1、服务器更新失败；

2b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常显示挑战地图。

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家选择“挑战地图”

系统的初始数据：

1、玩家已经挑战过的对手；

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：查看挑战地图	无	系统显示挑战的信息		

## 用例编号：UC007

场景编号：S007，单人版游戏

系统测试矩阵编号：ST007，单人版游戏系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A11:单人版游戏	System Test Case A11	?(Done/Rework/Submitted)

### System Test Case A11

测试用例标题：单人版游戏——单人版游戏

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“准备游戏”

基本事件流描述：1、玩家选择“准备游戏”；  
2、系统跳转至“准备游戏”界面；  
3、玩家选择是否使用道具；  
4、系统在相应的道具上显示玩家是否选择使用；  
5、玩家选择“开始游戏”；  
6、系统跳转至游戏界面，经倒计时后开始游戏；

拓展事件流：5a、网络故障

5a1、过程中网络无法连接服务器；

5a2、显示失败提示页面；

5b、服务器更新失败

5b1、服务器更新失败；

5b2、显示失败提示页面；

后置条件：开始游戏

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家选择“准备游戏”

系统的初始数据：











1、玩家的等级；

2、玩家的金钱；

测试用例列表：

动作	输入数据	输入描述	预期结果	实际结果	通过/失败
1:无道具状态		上面的棋子 向下形成 3 个连续图案	1、得分：100 2、无特效		
		上面的棋子 向下形成 3	1、得分：100 2、无特效		

		个连续图案			
		上面的棋子 向下形成 4 个连续图案	1、得分：200 2、产生道具 A，产生于红色 标志位置处		
		上面的棋子 向下形成 5 个连续图案	1、得分：500 2、产生道具 B， 产生于红色标 志处		
		上面的棋子 向下形成 L 型的 5 个连 续图案	1、得分：200 2、产生道具 A，产生于红色 标志处		
		上面的棋子 向下形成 T 字形的 5 个 连续图案	1、得分：200 2、产生道具 A，产生于红色 标志处		
		上面的棋子 向下横排形 成 4 个连续 图案，竖排形 成 3 个连续 图案	1、得分：300 2、产生 B 道 具，产生于红色 标志处		
		上面的棋子 向下横排形 成 5 个连续 图案，竖排形 成 3 个连续 图案	1、得分 600 2、产生道具 B， 产生于红色标 志处		
2：有道具 状态		中间一个为 道具 A，周围 有 7 个一般 图案，中间的 道具触发后 触发与其相 邻的道具 A	1、得分 400 2、无特效		

		中间一个为 道具 A ,周围 有 7 个一般 图案 ,中间的 道具触发后 触发与其相 邻的道具 B	1、得分 1000 2、无特效		
		道具 B 触发 后触发道具 A	1、得分 1000 2、无特效		
		绿色图案为 蓝色图案的 加强状态 ,向 下移动后直 接触发道具 A	1、得分 300 2、无特效		
			1、得分 300 2、无特效		
			1、得分 400 2、无特效		
			1、得分 700 2、无特效		
			1、得分 400 2、无特效		
			1、得分 400 2、无特效		
			1、得分 500 2、无特效		
			1、得分 800 2、无特效		
3 :使用 C 道具	无	无	将达到超级模 式的 1s 限制变		

			为 2s		
4 :使用 D 道具	无	无	将本局得分提升 10%		
5 : 使用 E 道具	无	无	将提示时间由 3s 变为 2s		

## 用例编号：UC008

场景编号：S008，查看协作版历史记录

系统测试矩阵编号：ST0012，协作版历史纪录系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A12:查看单人版历史记录	System Test Case A12	?(Done/Rework/Submitted)

### System Test Case A12

测试用例标题：查看协作版历史记录——查看协作版历史记录

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“协作模式”

基本事件流描述：1、玩家选择“历史记录”；

2、系统显示玩家的总局数、平均得分、最高连击数目、最高得分、最近一周每局得分；

拓展事件流：2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2b、服务器更新失败

2b1、服务器更新失败；

2b2、显示失败提示页面；

后置条件：正常显示历史记录。

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家选择“历史记录”

系统的初始数据：

- 1、玩家游戏的总局数；
- 2、玩家所有局数的平局得分；
- 3、玩家历史最高连击数目；
- 4、玩家历史最高得分；

5、玩家最近一周每局得分情况；

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：查看历史记录	无	系统显示所有历史记录		

## 用例编号：UC009

场景编号：S009，协作游戏

系统测试矩阵编号：ST009，协作游戏系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A13:查看单人版历史记录	System Test Case A13	?(Done/Rework/Submitted)

### System Test Case A13

测试用例标题：协作游戏——协作游戏

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“进入游戏”

基本事件流描述：1、玩家选择“进入游戏”；

2、系统显示游戏大厅，和每个房间的状态

3、玩家选择一个空闲的房间进入；

4、系统显示一个游戏房间内部的状态；

5、玩家选择“准备完毕”等待房主的开始游戏命令或者选择“开始游戏”来开始游戏；

6、系统显示游戏界面，倒计时后开始游戏；

拓展事件流：2a、网络故障

2a1、过程中网络无法连接服务器；

2a2、显示失败提示页面；

2b、服务器更新失败

2b1、服务器更新失败；

2b2、显示失败提示页面；

后置条件：开始游戏

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家选择“进入”准备游戏“界面

系统的初始数据：



1、玩家的金钱；

测试用例列表：

动作	输入数据	预期结果	实际结果	通过/失败
同单人版游戏				

## 用例编号：UC010

场景编号：S010，对战版游戏

系统测试矩阵编号：ST010，对战版游戏系统测试用例如下。

需求规格	测试用例	状态
A14:对战游戏	System Test Case A14	?(Done/Rework/Submitted)

### System Test Case A14

测试用例标题：对战游戏——对战游戏

设计人员：陈鹏

设计日期：2014/3/29

前置条件：玩家选择“对战游戏”模式

基本事件流描述：1、玩家选择“对战模式”；

2、系统显示对战游戏的历史纪录；

3、玩家选择“进入游戏”；

4、系统显示一个游戏大厅和每个优秀房间的状态；

5、玩家选择一个空闲的房间进入；

6、系统显示此房间内的状态；

7、玩家选择“准备完毕”等待房主开始游戏或选择“开始游戏”来开始游戏；

8、系统跳转至游戏界面，经倒计时后开始游戏；

拓展事件流：3a、网络故障

3a1、过程中网络无法连接服务器；

3a2、显示失败提示页面；

3b、服务器更新失败

3b1、服务器更新失败；

3b2、显示失败提示页面；

后置条件：开始对战游戏

特殊要求：无

系统的初始状态：玩家选择“对战游戏”模式

系统的初始数据：

1、玩家的金钱

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：同单人版游戏				
2：一方进入超级模式	无	另一方若使用 C 道具，则 C 道具无效		
3：一方使用道具 B	无	另一方某颜色棋子两秒内无法移动		