

家族切水果梳理文档

切水果

1. 用户身份验证

- a. 无家族用户，进入活动页面，弹出无家族提示弹窗，无法参与游戏
- b. 有家族用户，进入活动页面，不弹无家族提示弹窗，可直接切水果

2. 使用金币切出不同种类水果获得不同积分功能测试

a. 二次确认弹窗验证：

- i. 点击切水果，弹出二次确认弹窗
- ii. 二次确认弹窗上点击关闭按钮，可正常关闭二次确认弹窗
- iii. 勾选不再提示，点击确认，调用切水果接口，下次点击切水果，二次确认弹窗不再出现
- iv. 不勾选不再提示，点击确认，调用切水果接口，下次点击切水果，弹出二次确认弹窗

b. 消耗金币验证：

- i. 金币充足，选择切1次水果，切出1类水果，消耗3金币
- ii. 金币充足，选择切n次水果，切出n类水果，消耗 $3n$ 金币
- iii. 金币不足，选择切n次水果，toast提示：金币不足，跳转充值页面

c. 切水果过程水果动画验证：

- i. 选择切1次水果，展示1种水果被切
- ii. 选择切5次水果，展示5种水果被切
- iii. 选择切10次水果，展示10种水果被切
- iv. 选择切50次水果，展示20种水果被切
- v. 选择切100次水果，展示20种水果被切

d. 切水果过程水果积分展示验证：

- i. 切到单个火龙果，展示1积分
- ii. 切到单个菠萝，展示2积分
- iii. 切到单个榴莲，展示3积分
- iv. 切到单个葡萄，展示4积分
- v. 切到单个西瓜，展示5积分
- vi. 切到单个香蕉，展示6积分

vii. 切到普通炸弹，展示-1积分

viii. 切到超级炸弹，不扣减自己家族积分

ix. 切到n个火龙果/菠萝/榴莲/葡萄/西瓜/香蕉/普通炸弹/超级炸弹，展示积分和

e. 增加积分正确性验证：

i. 切到单个火龙果，增加1积分

ii. 切到单个菠萝，增加2积分

iii. 切到单个榴莲，增加3积分

iv. 切到单个葡萄，增加4积分

v. 切到单个西瓜，增加5积分

vi. 切到单个香蕉，增加6积分

vii. 切到普通炸弹，减去1积分

viii. 切到超级炸弹，不扣减自己家族积分，对方家族减1积分

ix. 切到n个火龙果/菠萝/榴莲/葡萄/西瓜/香蕉/普通炸弹/超级炸弹，加上积分和

f. 切到水果及炸弹概率验证（切水果脚本，统计切到水果或者炸弹的概率）：

i. 日常期间：按照日常期间概率切水果，不可切到超级炸弹

ii. 家族战期间：按照家族战期间概率切水果，匹配到对手的家族成员（包含家族长）可切到超级炸弹

iii. 家族战期间：按照家族战期间概率切水果，未匹配到对手的家族成员（包含家族长）不可切到超级炸弹

g. 获奖弹窗验证：

i. 正常展示不同种类水果图片、炸弹图片、数量、总积分

ii. 可以上下滑动查看获奖内容

iii. 点击关闭按钮，弹窗关闭

iv. 点击确认按钮，弹窗关闭

h. 超级炸弹告知弹窗验证：

i. 切水果，结果中存在超级炸弹时，关闭获奖弹窗时，弹出超级炸弹告知弹窗

ii. 超级炸弹告知弹窗：标题正常展示

iii. 超级炸弹告知弹窗上点击关闭/确认按钮，弹窗关闭

iv. 超级炸弹告知弹窗上文案展示正确：成功！对手家族分数-N（N为n次超级炸弹的和）

v. 单个超级炸弹随机扣取1-3分

i. 切水果时间验证：

i. 活动未开始，点击切水果，toast提示：活动即将开始

ii. 活动期间，点击切水果，可正常参与切水果

iii. 活动已结束，点击切水果，toast提示：活动已结束

兑换商店

1. 奖励展示测试

a. 礼物：图片正常展示，下方展示兑换所需积分

b. 礼物碎片：图片正常展示，下方展示兑换所需积分

c. 道具：图片正常展示，下方展示兑换所需积分

2. 兑换按钮展示逻辑测试

a. 所剩积分足够兑换此奖励，兑换按钮高亮展示，点击调用兑换接口

b. 所剩积分不足兑换此奖励，兑换按钮置灰，点击无反应

3. 使用积分兑换不同奖励测试

a. 积分充足，在某礼物下方点击兑换按钮，toast提示：兑换成功，礼物到达用户背包

b. 积分充足，在某道具下方点击兑换按钮，toast提示：兑换成功，道具到达账户

c. 积分充足，在某礼物碎片下方点击兑换按钮，toast提示：兑换成功，礼物碎片到达用户背包

d. 点击兑换按钮过程中，积分不足，toast提示：积分不足，页面刷新，该物品下方兑换按钮置灰

e. 用户切水果获得积分，该页面积分刷新展示

f. 家族战结束，获胜家族增加额外20%积分，该页面积分刷新展示

4. 兑换时间验证

a. 活动开始前，点击兑换，toast提示：活动即将开始

b. 活动期间，点击兑换，可正常参与兑换

c. 活动已结束（三天内），可正常参与兑换

d. 活动已结束（三天以上），不可兑换

奖励记录

1. 数据增加

a. 用户切一次水果，左侧tab下增加一条积分记录

b. 用户在商店兑换一次奖励，右侧tab增加一条兑换记录

2. 记录数据检查

a. 左侧tab正确展示切水果时间、水果图片、数量、单类水果总积分（切1次，获得单类水果）

- b. 左侧tab正确展示切水果时间、水果图片、数量、单类水果总积分（切N次，获得多种水果）
- c. 右侧tab正确展示兑换奖励时间、兑换奖励图片、数量(礼物、礼物碎片)/天数（道具）

家族战

1. 匹配逻辑

- a. 家族战开始前1小时开始匹配，每10分钟执行1次，已匹配的不再重新匹配
- b. 活动期间进入过活动，今日进入过活动的家族同等级匹配，存在落单可能
- c. 活动期间进入过活动，但是今日未进入过活动的家族，可正常参与匹配
- d. 活动期间未进入过活动的家族不参与匹配

2. 时间切换验证：

- a. 活动开始前，进入榜单，展示活动开始第一天
- b. 活动期间，进入榜单，展示活动当天
- c. 活动已结束，进入榜单，展示活动最后一天
- d. 活动第一天，进入榜单，左侧调节按钮置灰，不可向前调整时间
- e. 活动第一天，进入榜单，右侧调节按钮置灰，不可调整到未来时间，左侧调节按钮可正常调节
- f. 活动最后一天，进入榜单，右侧调节按钮置灰，左侧调节按钮可正常调节

3. 文案及倒计时验证：

- a. 家族战开始前：展示开始前文案+家族战开始倒计时（家族战开始时间-当前时间）
- b. 家族战期间：展示家族战结束倒计时（家族战结束时间-当前时间）
- c. 今日家族战已结束：展示家族战已结束文案
- d. 到第二天，更新成家族战开始前状态
- e. 历史日期，展示家族战已结束文案

4. 匹配结果验证：

- a. 未匹配时：左侧展示自己家族头像、家族名称、积分，右侧展示缺省
- b. 已匹配，但是未匹配成功时：左侧展示自己家族头像、家族名称、积分，右侧展示缺省
- c. 已匹配并且已匹配成功：左侧展示自己家族头像、家族名称、积分，右侧展示对方家族头像、家族名称、积分：
 - i. 家族头像：点击跳转家族页面
 - ii. 家族名称：超长打点
 - iii. 积分：统计家族战期间的积分
- d. 家族战结束，赢者展示获胜图标、额外获奖积分

- i. 额外获奖积分：家族战期间家族获得的积分*20%

榜单

1. 家族日榜

a. 日榜时间切换验证：

- i. 活动开始前，进入榜单，展示活动开始第一天
- ii. 活动期间，进入榜单，展示活动当天
- iii. 活动已结束，进入榜单，展示活动最后一天
- iv. 活动第一天，进入榜单，左侧调节按钮置灰，不可向前调整时间
- v. 活动第一天，进入榜单，右侧调节按钮置灰，不可调整到未来时间，左侧调节按钮可正常调节
- vi. 活动最后一天，进入榜单，右侧调节按钮置灰，左侧调节按钮可正常调节

b. 奖池验证：

- i. 展示逻辑：奖池金额+金币icon
- ii. 奖池金额计算：该大区用户消耗金币*10%（向下取整）
- iii. 奖池金额最多展示9位数字，正常展示
- iv. 下方提示文案正常展示

c. 榜单列表：

- i. 数据新增：家族中有成员（包含家族长）切水果，榜单数据更新
- ii. 列表展示元素：排名、家族头像、家族名称、家族id、家族总积分、瓜分金币比例、瓜分金币数
- iii. 排名：按照家族总积分由高到低排序，相同积分，谁先到达谁在前
- iv. 点击家族头像，跳转家族页面
- v. 家族总积分：家族内所有成员切水果获得的积分和（可以展示负数）
- vi. 瓜分金币比例：前十名家族展示，不同排名按照固定比例展示，十名之后家族不展示
- vii. 瓜分金币数：前十名家族展示，计算逻辑：本家族排名对应的比例*奖池数
- viii. 最多展示200条数据

d. 吸底：

- i. 本家族未上榜，排名展示--，正常展示我的家族头像、家族名称、家族id，积分展示0，瓜分金币比例及金币数不展示
- ii. 本家族已上榜，排名200内（包含200），展示内容同榜单列表

iii. 本家族已上榜，排名超出200，排名展示200+，其他内容展示同榜单列表

2. 家族成员日榜

a. 日榜时间切换验证：

i. 家族日榜上时间选择日期A，进入对应家族成员日榜，日期仍然展示A

ii. 活动第一天，进入榜单，左侧调节按钮置灰，不可向前调整时间

iii. 活动第一天，进入榜单，右侧调节按钮置灰，不可调整到未来时间，左侧调节按钮可正常调节

iv. 活动最后一天，进入榜单，右侧调节按钮置灰，左侧调节按钮可正常调节

b. 榜单列表：

i. 数据新增：家族中有成员（包含家族长）切水果，榜单数据更新

ii. 列表展示元素：排名、家族成员头像、用户名、用户获得积分、瓜分金币比例、瓜分金币数

iii. 排名：按照用户获得积分由高到低排序，相同积分，谁先到达谁在前

iv. 点击家族成员头像，跳转个人主页

v. 用户获得积分：该用户切水果获得的积分和（可以展示负数）

vi. 瓜分金币比例：前十名家族的所有用户都展示，比例：（用户贡献金币/家族贡献金币）*100%

vii. 瓜分金币数：前十名家族的所有用户都展示，计算逻辑：家族瓜分金币数*（用户贡献金币/家族贡献金币）*100%

viii. 展示家族成员所有数据

c. 吸底：

i. 该用户进入自己家族的家族成员榜，未上榜，不展示吸底

ii. 该用户进入其他家族，不展示吸底

iii. 该用户进入自己家族的家族成员榜，已上榜，展示内容同榜单列表

3. 榜单发奖

a. 前十名家族中有贡献可瓜分金币的用户账户内增加对应金币

b. 十名以后家族中有贡献的用户账户内无法瓜分到金币

