

## 案例編號

### 1. 輸出使用者文字:

簡述:使用者可以輸出訊息。

前置條件:雙方有被加入過好友狀態、黑名單是否被加入，被加入則對方看不到，沒有則對方可以看到。(多重 struct 好難…)

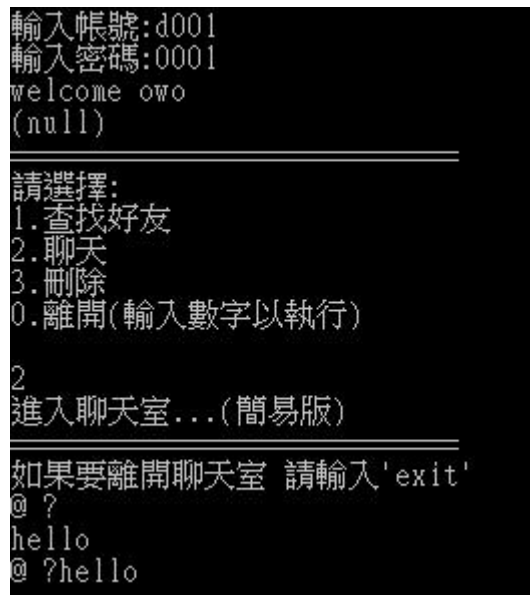
測試步驟:

1. 使用者 A 輸入訊息(你好阿!朋友)。
2. 使用者 A 按下 enter 鍵，確認輸出。

預期結果:

1. 聊天室顯示(A:你好啊!朋友)。

目前測試結果:



```
輸入帳號:d001
輸入密碼:0001
welcome owo
(null)

請選擇:
1. 查找好友
2. 聊天
3. 刪除
0. 離開(輸入數字以執行)

2
進入聊天室...(簡易版)

如果要離開聊天室 請輸入'exit'
@ ?
hello
@ ?hello
```

使用者名稱沒有被正確抓取到，且沒有抓到好友是誰的疑慮。

### 2. 使用者最多打多少字

簡述:使用者可以輸出訊息的上限。

前置條件:使用者輸入非常多的字。

測試步驟:

1. 使用者 A 輸入大量訊息(好啊)迴圈 N 次
2. 使用者 A 按下 enter 鍵，確認輸出。

預期結果:

最多顯示 200 個單字。

測試結果:

尚未測試

### 3.離開聊天室:

簡述:使用者不聊了，要離開聊天室…

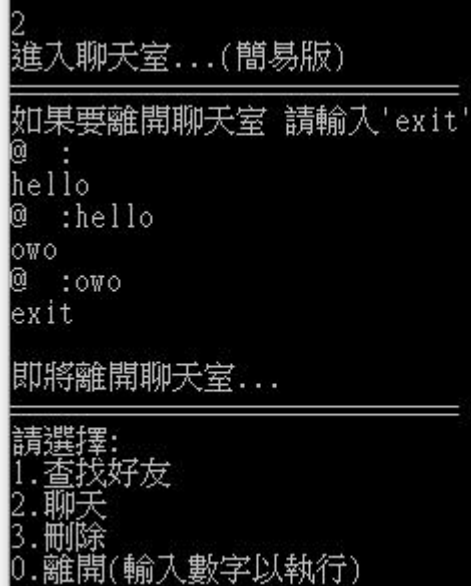
前置條件:使用者只輸入 'exit'字串

使用者輸入只 **exit** 字串後要離開聊天室，否則會當作一般訊息傳出。

預期結果:

返回上個選單。

測試結果:



```
2
進入聊天室...(簡易版)
=====
如果要離開聊天室 請輸入'exit'
@ :
hello
@ :hello
owo
@ :owo
exit
即將離開聊天室...
=====
請選擇:
1. 查找好友
2. 聊天
3. 刪除
0. 離開(輸入數字以執行)
```

黑箱測試:

好友和黑名單狀態分為 **1** 和 **0** 狀態，配上輸入文字，來看是否有符合執行。  
有設計判斷是否字串為 'exit' 的程式，如果沒有符合執行，則會被當作一般訊息而傳出去。