后端单元测试

1、测试类：GameDataServiceImpl,GameDataController（此类中使用mock）

2、覆盖率100%（GameDataServiceImpl,GameDataController中的所有函数均被测试）

3、单元测试分析：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| GameDataServiceImpl类单元测试报告 | | | |
| 函数名 | 用途 | 可能的输出 | 最终结果 |
| setDataIndS | 记录玩家无尽模式的最终结果 | * 是玩家，写入 * 非玩家，不写 | 成功，所有情况都没问题 |
| setDataIndL | 记录玩家关卡模式的最新结果 | * 是玩家，写入 * 非玩家，不写 | 成功，所有情况都没问题 |
| getRankingS | 获取无尽模式排行榜 | * 排行榜为空 * 显示排行榜 | 成功，所有情况都没问题 |
| getRankingL | 获取关卡模式排行榜 | * 排行榜为空 * 显示排行榜 | 成功，所有情况都没问题 |
| getDataIndS | 获取玩家无尽模式记录 | * 是玩家，显示 * 非玩家，无 | 成功，所有情况都没问题 |
| getDataIndL | 获取玩家无尽模式记录 | * 是玩家，显示 * 非玩家，无 | 成功，所有情况都没问题 |
| verLogin | 登录 | * 成功登入 * 用户名不存在 * 密码错误 | 成功，所有情况都没问题 |
| register | 注册 | * 成功注册 * 用户名已存在 * 手机号格式错误 * 邮箱格式错误 | 成功，所有情况都没问题 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| GameDataController类单元测试报告 | | | |
| 函数名 | 用途 | 可能的输出 | 最终结果 |
| setGameDataS | 记录玩家无尽模式的最终结果 | * 是玩家，写入 * 非玩家，不写 | 成功，所有情况都没问题 |
| setGameDataL | 记录玩家关卡模式的最新结果 | * 是玩家，写入 * 非玩家，不写 | 成功，所有情况都没问题 |
| getRankingS | 获取无尽模式排行榜 | * 排行榜为空 * 显示排行榜 | 成功，所有情况都没问题 |
| getRankingL | 获取关卡模式排行榜 | * 排行榜为空 * 显示排行榜 | 成功，所有情况都没问题 |
| getDataIndS | 获取玩家无尽模式记录 | * 是玩家，显示 * 非玩家，无 | 成功，所有情况都没问题 |
| getDataIndL | 获取玩家无尽模式记录 | * 是玩家，显示 * 非玩家，无 | 成功，所有情况都没问题 |
| verLogin | 登录 | * 成功登入 * 用户名不存在 * 密码错误 | 成功，所有情况都没问题 |
| register | 注册 | * 成功注册 * 用户名已存在 * 手机号格式错误 * 邮箱格式错误 | 成功，所有情况都没问题 |