

編號	標題	前置條件	測試步驟	預測結果	優先權
多啦 _001	主系統	已有該軟體登入後點選功能選項	選取預覽介面	生成該介面資料	高
多啦 _002	登入登 出系統	已有該軟體且輸入資料正確才可啟動遊戲	輸入帳號密碼	順利登入	中
多啦 _003	互動系 統	已登入且欲提升信心	捏造一個角色	生成一角色	高
多啦 _004	連線系 統	擁有比對對象	開啟藍芽	連接其他玩家	高
多啦 _005	提醒系 統	任務結束或是任務時間快結束卻為達成	發放一任務且不完成它並使時間接近結束，提醒功能虛設開啟	系統發出提醒	高
多啦 _006	資料庫 管理系 統	各個系統所產生之內部資料	在任意介面更改或輸入，資料庫應發生對應改變	數據儲存成功	高

#### 多啦\_001 輸入與輸出

編號	輸入	預測結果	輸出
1.	點選登出	成功	登出畫面
2.	點選互動系統	成功	出現虛擬人物
3.	點選連線系統	成功	連線系統介面
4.	點選提醒系統	成功	提醒系統介面
5.	點選資料庫管理系統	成功	資料庫介面
6.	不選擇上列其一	失敗	不做任何動作

#### 多啦\_002 輸入與輸出

編號	輸入	預測結果	輸出
1.	正確帳號、密碼	成功	主系統畫面
2.	錯誤帳號、密碼	失敗	帳號或密碼錯誤

#### 多啦\_003 輸入與輸出

編號	輸入	預測結果	輸出
1.	掃描使用者臉	成功	虛擬人物
2.	錯誤的掃描	失敗	掃描失敗

#### 多啦\_004 輸入與輸出

編號	輸入	預測結果	輸出
1.	已擁有之好友帳號	成功	該好友虛擬角色 資料
2.	未擁有之好友帳號	失敗	未加入該帳號， 是否加入該帳號
3.	不存在之帳號	失敗	該帳號不存在

#### 多啦\_005 輸入與輸出(此處輸入、輸出情形較特殊改用文字描述)

只要使用這開啟此功能，在滿足條件之情況將會彈出訊息視窗(輸出)，滿足的條件不取決於使用者的輸入，而是已設定好的資料庫。

#### 多啦\_006 輸入與輸出(此處輸入、輸出情形較特殊改用文字描述)

功能類似一記憶體，只要任一地方的使用者資料修改，都會使該處對應處發生改變，例如角色信心提升則會使該介面信心數值發生變化，輸出為使用者目前正在使用角色的當前資料。