|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 行动计时 | 1 | 1.进入第一夜  2.狼人开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在狼人行动时倒计时设置倒计时大于0 | 狼人可以行动 |  |
| 行动计时 | 2 | 1.进入第一夜  2.狼人开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在狼人行动时倒计时设置倒计时为0 | 狼人行动结束，预言家行动 |  |
| 行动计时 | 3 | 1.进入第一夜  2.狼人开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在狼人行动时倒计时设置倒计时小于0 | 狼人行动结束，预言家行动 |  |
| 行动计时 | 4 | 1.进入第一夜  2.守卫开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在守卫行动时倒计时设置倒计时大于0 | 守卫可以行动 |  |
| 行动计时 | 5 | 1.进入第一夜  2.守卫开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在守卫行动时倒计时设置倒计时等于0 | 守卫行动结束 |  |
| 行动计时 | 6 | 1.进入第一夜  2.守卫开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在守卫行动时倒计时设置倒计时小于0 | 守卫行动结束，天亮 |  |
| 行动计时 | 7 | 1.进入第一夜  2.预言家开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在预言家行动时倒计时设置倒计时大于0 | 预言家可行动 |  |
| 行动计时 | 8 | 1.进入第一夜  2.预言家开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在预言家行动时倒计时设置倒计时等于0 | 预言家行动结束，守卫行动 |  |
| 行动计时 | 9 | 1.进入第一夜  2.预言家开始行动  3.行动倒计时开始 | 1.在预言家行动时倒计时设置倒计时小于0 | 预言家行动结束，守卫行动 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 夜晚行动 | 1 | 1.进入第一夜  2.狼人可行动 | 1.两狼人投票给统一位玩家  2.该玩家没有被守护 | 该玩家出局 |  |
| 夜晚行动 | 2 | 1.进入第一夜  2.狼人可行动 | 1.两狼人投票给两位玩家  2.该两位玩家没有被守护 | 随机选择一位玩家出局 |  |
| 夜晚行动 | 3 | 1.进入第一夜  2.狼人可行动 | 1.两狼人投票给两位玩家  2.该两位玩家有一位被守护  3.随机至一位未被守护玩家 | 该玩家出局 |  |
| 夜晚行动 | 4 | 1.进入第一夜  2.狼人可行动 | 1.两狼人投票给两位玩家  2.该两位玩家有一位被守护  3.随机至一位被守护玩家 | 该玩家存货 |  |
| 夜晚行动 | 5 | 1.狼人行动结束  2.预言家可行动 | 1.预言家选择一位玩家验明好人坏人  2.选择狼人 | 显示该玩家是坏人，行动结束 |  |
| 夜晚行动 | 6 | 1.狼人行动结束  2.预言家可行动 | 1.预言家选择一位玩家验明好人坏人  2.选择平民 | 显示该玩家是好人，行动结束 |  |
| 夜晚行动 | 7 | 1.狼人行动结束  2.预言家可行动 | 1.预言家选择一位玩家验明好人坏人  2.选择守卫 | 显示该玩家是好人，行动结束 |  |
| 夜晚行动 | 8 | 1.预言家行动结束  2.守卫可行动 | 1.守卫选择一位玩家进行守护  2.选择其他玩家  3.该玩家没有狼人击杀 | 守护生效，玩家存活 |  |
| 夜晚行动 | 9 | 1.预言家行动结束  2.守卫可行动 | 1.守卫选择一位玩家进行守护  2.选择其他玩家  3.该玩家被狼人击杀 | 守护生效，玩家存活 |  |
| 夜晚行动 | 10 | 1.预言家行动结束  2.守卫可行动 | 1.守卫选择一位玩家进行守护  2.选择自己  3.该玩家没有被狼人击杀 | 守护生效，玩家存活 |  |
| 夜晚行动 | 11 | 1.预言家行动结束  2.守卫可行动 | 1.守卫选择一位玩家进行守护  2.选择自己  3.该玩家被狼人击杀 | 守护生效，玩家存活 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 出局结算 | 1 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家被狼人击杀  2.没有被守护 | 该玩家出局，显示出局 |  |
| 出局结算 | 2 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家被狼人击杀  2.被守护 | 显示平安夜 |  |
| 出局结算 | 3 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置狼人没有杀人 | 显示平安夜 |  |
| 出局结算 | 4 | 1.第一夜结束，天亮  2.所有人发言完毕  3.投票已结算 | 1.设置一位玩家被投票出局 | 该玩家出局显示被投出局 |  |
| 出局结算 | 5 | 1.第一夜结束，天亮  2.所有人发言完毕  3.投票已结算 | 1.设置所有玩家弃权 | 没有玩家出局，进入下一夜 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 发言 | 1 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家被击杀  2.设置玩家有遗言 | 玩家发送遗言，进入出局状态 |  |
| 发言 | 2 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家被击杀  2.设置玩家没有遗言 | 玩家进入出局状态 |  |
| 发言 | 3 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家被击杀  2.设置顺时针发言 | 顺时针第一位玩家进入发言状态 |  |
| 发言 | 4 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家被击杀  2设置逆时针发言 | 逆时针第一位玩家进入发言状态 |  |
| 发言 | 5 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家进入发言状态  2.发送文本内容 | 聊天框出现高亮相同文本内容 |  |
| 发言 | 6 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家进入发言状态  2其他玩家输入文本内容 | 聊天框出现未高亮相同文本内容 |  |
| 发言 | 7 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家进入发言状态  2该玩家输入违规内容 | 违规内容被替换为星号 |  |
| 发言 | 8 | 1.第一夜结束，天亮 | 1.设置一位玩家进入发言状态  2其他输入违规内容 | 违规内容被替换为星号 |  |
| 发言 | 9 | 1.第一夜结束，天亮  2设置该玩家为非当前发言玩家 | 1.设置笔记为空  2.清空笔记 | 提示笔记为空 |  |
| 发言 | 10 | 1.第一夜结束，天亮  2设置该玩家为非当前发言玩家 | 1.设置笔记文本内容  2.清空笔记 | 提示笔记被清空 |  |
| 发言 | 11 | 1.第一夜结束，天亮  2设置该玩家为非当前发言玩家 | 1.设置笔记文本为空  2.发送笔记 | 提示笔记为空 |  |
| 发言 | 12 | 1.第一夜结束，天亮  2设置该玩家为非当前发言玩家 | 1.设置笔记文本为文本内容  2.发送笔记 | 聊天框出现笔记内容 |  |
| 发言 | 13 | 1.第一夜结束，天亮  2.设置该玩家为当前发言玩家 | 1.设置笔记文本为文本内容  2.发送笔记 | 聊天框出现笔记内容并高亮 |  |
| 发言 | 14 | 1.第一夜结束，天亮  2.设置该玩家为当前发言玩家 | 1.设置笔记文本为空  2.发送笔记 | 提示笔记为空 |  |
| 发言 | 15 | 1.第一夜结束，天亮  2.设置发言倒计时大于0 | 1玩家发送内容 | 聊天框出现发言内容 |  |
| 发言 | 16 | 1.第一夜结束，天亮  2.设置发言倒计时等于0 | 1玩家发送内容 | 提示时间结束，下一位玩家进入发言状态 |  |
| 发言 | 17 | 1.第一夜结束，天亮  2.设置发言倒计时小于0 | 1玩家发送内容 | 提示时间结束，下一位玩家进入发言状态 |  |
| 发言 | 18 | 1.第一夜结束，天亮  2.设置发言倒计时大于0 | 1玩家点击结束发言 | 提示发言结束，下一位玩家进入发言状态 |  |
| 发言 | 19 | 1.第一夜结束，天亮  2.设置发言倒计时为1 | 1等待时间结束  2观察聊天框系统消息 | 系统提示下一位玩家开始发言，下下位玩家准备发言 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 投票 | 1 | 1.发言结束  2.开始投票 | 1设置投票倒计时大于0  2.选择一位玩家投票 | 结算时显示被选择玩家被这位玩家投票 |  |
| 投票 | 2 | 1.发言结束  2.开始投票 | 1设置投票倒计时大于0  2.选择一位玩家弃权 | 结算时该玩家票数显示弃权 |  |
| 投票 | 3 | 1.发言结束  2.开始投票 | 1设置投票倒计时等于0  2.选择一位玩家投票 | 结算时显示时间结束，被投玩家被该玩家投票 |  |
| 投票 | 4 | 1.发言结束  2.开始投票 | 1设置投票倒计时等于0  2.设置该玩家不投票 | 结算时显示该玩家弃权 |  |
| 投票 | 5 | 1.发言结束  2.开始投票 | 1设置投票倒计时小于0  2.选择一位玩家投票 | 结算时显示时间结束，被投玩家被该玩家投票 |  |
| 投票 | 6 | 1.发言结束  2.开始投票 | 1设置投票倒计时小于0  2.设置该玩家不投票 | 结算时显示该玩家弃权 |  |
| 投票 | 7 | 1.发言结束  2.开始投票 | 1设置投票倒计时为1  2.等待时间结束 | 结算时显示该玩家弃权 |  |
| 投票 | 8 | 1.投票结束  2.开始结算 | 1设置一组投票记录  2有玩家被淘汰 | 聊天框中出现投票纪录，被投玩家出局 |  |
| 投票 | 9 | 1.投票结束  2.开始结算 | 1设置一组投票记录  2没有玩家被淘汰 | 聊天框中出现投票纪录，没有玩家被淘汰 |  |
| 投票 | 10 | 1.投票结束  2.开始结算 | 1设置一组投票全部弃权记录 | 聊天框中出现投票纪录，没有玩家被淘汰 |  |
| 投票 | 11 | 1.投票结束  2.开始结算 | 1设置一组投票记录，所有人投一个人 | 聊天框中出现投票纪录，该玩家被淘汰 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 个人信息 | 1 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家头像，观察人物头像 | 显示设置头像 |  |
| 个人信息 | 2 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家昵称，观察人物昵称 | 显示设置昵称 |  |
| 个人信息 | 3 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家性别，观察人物性别 | 显示设置性别 |  |
| 个人信息 | 4 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家身份为狼人，观察人物身份  2.切换其他玩家视角，观察人物身份 | 该玩家视角仅可见自己身份牌 |  |
| 个人信息 | 5 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家身份为平民，观察人物身份  2.切换其他玩家视角，观察人物身份 | 该玩家视角仅可见自己身份牌 |  |
| 个人信息 | 6 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家身份为预言家，观察人物身份  2.切换其他玩家视角，观察人物身份 | 该玩家视角仅可见自己身份牌 |  |
| 个人信息 | 7 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家身份为守卫，观察人物身份  2.切换其他玩家视角，观察人物身份 | 该玩家视角仅可见自己身份牌 |  |
| 个人信息 | 8 | 1.第一夜开始 | 1切换玩家角色皮肤  2.切换其他玩家视角，观察人物身份 | 所有玩家均可见皮肤 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 数字显示 | 1 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家为一号 | 显示该玩家编号为1 |  |
| 数字显示 | 2 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家为10号 | 显示该玩家编号为6 |  |
| 数字显示 | 3 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家为-1号 | 显示该玩家编号为1 |  |
| 数字显示 | 4 | 1.第一夜开始 | 1设置玩家为1号  2.修改玩家编号为3 | 显示该玩家编号为3，位置排位第三 |  |
| 数字显示 | 5 | 1.第一夜结束  2.玩家开始发言 | 1选择一名处于发言状态玩家发言 | 聊天框显示该玩家编号的发言，编号高亮 |  |
| 数字显示 | 6 | 1.第一夜结束  2.玩家开始发言 | 1选择一名未处于发言状态玩家发言 | 聊天框显示该玩家编号的发言，编号未高亮 |  |
| 数字显示 | 7 | 1.投票结束 | 1选择一名玩家出局 | 聊天框显示该编号玩家出局 |  |
| 数字显示 | 8 | 1.狼人行动结束 | 1狼人杀死一名玩家  2.结算时该玩家被杀死 | 聊天框显示该编号玩家出局 |  |
| 数字显示 | 9 | 1.第一夜结束 | 1观察夜晚数量 | 显示第一夜 |  |
| 数字显示 | 10 | 1.第一夜开始 | 1观察聊天框系统夜晚数量消息 | 显示第一夜 |  |
| 数字显示 | 11 | 1.第一夜晚结束  2.开始发言 | 1观察底部人物编号 | 人物右上角显示玩家编号 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 音效 | 1 | 1.第一夜开始 | 1听背景音乐 | 播放的为夜晚音乐 |  |
| 音效 | 2 | 1.第一夜结束 | 1听背景音乐 | 播放的为天亮音乐 |  |
| 音效 | 3 | 1.狼人开始行动  2狼人杀死一名玩家 | 1听背景音乐 | 播放的为狼人行动音效 |  |
| 音效 | 4 | 1预言家开始行动 | 1预言家选择一名玩家  2听音乐 | 播放的为预言家音效 |  |
| 音效 | 5 | 1守卫开始行动 | 1守卫选择一名玩家  2听音乐 | 播放的为守卫音效 |  |
| 音效 | 6 | 1第一夜结束  2出局结算完成 | 1设置一名玩家出局 | 播放的为出局音效 |  |
| 音效 | 7 | 1第一夜结束  2出局结算完成 | 1设置平安夜 | 播放的为平安夜音效 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试点 | id | 前置条件 | 测试步骤 | 预期结果 | 实际效果 |
| 镜头转换 | 1 | 1.第一夜晚结束  2.开始发言 | 1选择一位玩家发言 | 镜头处于该玩家人物上 |  |
| 镜头转换 | 2 | 1.第一夜晚结束  2.开始发言 | 1选择一位玩家发言  2切换另一位玩家发言 | 镜头转换到该玩家人物上 |  |