象棋测试文档

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 测试目标 | 测试内容 | 输入操作 | 预期结果 | 返回结果 | 备注 |
| 1 | 棋子 车，炮 | 移动是否在横纵距离无限制 | 指定车，炮棋子，确认路径无其余棋子 | 在无阻碍的情况下横向移动1-9，纵向移动1-10 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 2 | 棋子兵，卒 | 在纵向未至少移动三次之前能否横向移动 | 指定兵，卒棋子，确定路径无其余棋子 | 在棋子初始位置乃至过河界之前无法横向移动 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 3 | 棋子马 | 棋子的移动是否遵照马走日，且会不会有绊马腿情况判定 | 指定马棋子，分别对相应两种情况做实验 | 在棋子移动方向上有于命令棋子同列的棋子则为绊马腿 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 4 | 棋子象 | 棋子的移动是否遵照象走田，且不可过河界 | 指定象棋子，分别对相应两种情况做实验 | 棋子移动的田字格中间有棋子无法移动，且无法过河 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 5 | 棋子士 | 棋子是否只能斜侧方向移动且不可距离主帅超过两个单元格 | 指定士棋子，分别对两种情况做实验 | 棋子只能在帅/将初始位置的田字格里面斜向移动且无法走出田字格 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 6 | 棋子将/帅 | 棋子是否只能在田字格里面移动 | 指定将/帅棋子 | 只能在初始位置将/帅为轴心的单元格里面移动 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 7 | 棋子炮的攻击方法 | 棋子炮想要攻击其与攻击目标中间必须有格挡单位 | 指定棋子对正前方目标进行攻击 | 在没有格挡单位时无法进行攻击 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 8 | 棋子车，兵/卒的攻击方式 | 棋子车，兵/卒攻击无限制，在规定移动范围内 | 指定棋子对任意方向（兵/卒不包括后方）进行攻击 | 出斜线方向其余方向均可实现 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 9 | 棋子马，象的攻击方式 | 马与象行走必须要遵照马走日象走田 | 指定非正规操作的指令让棋子攻击 | 无法移动 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 10 | 吃掉棋子判定 | 指定任意棋子之间相互进攻判断是否优先级相等 | 指定任意棋子攻击 | 棋子之间的攻击仅有移动限制 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 11 | 棋子出界判定 | 棋子向着棋盘规定单元格10\*9之外的位置移动 | 选取车为代表（车和炮的移动限制最小） | 无法移动 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 12 | 河界设定 | 河界是否对象，兵/卒等单位造成影响 | 兵/卒河界之内向后移动，象过河移动 | 无法移动 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 13 | 出手判定 | 一方出手之后是否可以二次移动 | 连续移动两次同一方的棋子 | 无法移动 | 与预期结果一致 | 正确 |
| 14 | 输赢判定 | 在吃掉对方的将/帅之后即可获胜 | 指定棋子攻击敌方将/帅 | 全体停止移动 | 与预期结果一致 | 正确 |