测例1：玩家移动

测例1.1：玩家在已有区域中移动

玩家可以沿上下左右移动

测例1.2：玩家在未占有区域和非边界移动

玩家可以沿上下左右移动

测例1.3：玩家在边缘移动

玩家不会移动出边界

测例1.1：玩家在已有区域中移动

步骤1：打开游戏项目

步骤2：使用模拟器或浏览器运行登陆界面

步骤3：选择直接进入游戏

步骤4：选择人机对战模式

步骤5：选择1vs1模式

步骤6：通过移动摇杆让人物在已有区域中移动

步骤7：观察角色移动情况

测试对比：玩家可以沿上下左右方向移动

测例1.2：玩家在非已有区域和非边界移动

步骤1：打开游戏项目

步骤2：使用模拟器或浏览器运行登陆界面

步骤3：选择直接进入游戏

步骤4：选择人机对战模式

步骤5：选择1vs1模式

步骤6：通过移动摇杆让人物在不包含边界的未占有区域移动

步骤7：观察角色移动情况

测试对比：玩家可以沿上下左右方向移动

测例1.3：玩家在边缘移动

步骤1：打开游戏项目

步骤2：使用模拟器或浏览器运行登陆界面

步骤3：选择直接进入游戏

步骤4：选择人机对战模式

步骤5：选择1vs1模式

步骤6：通过移动摇杆让人物移动到边缘

步骤7：观察角色移动情况

测试对比：玩家不会移出边缘，在移动至边缘时显示游戏结束

测例2：路径显示

测例2.1：玩家在未占有区域中移动

会显示玩家路径

测例2.2：玩家在已占有区域中移动

不会显示玩家路径

测例2.1：玩家在未占有区域中移动

步骤1：打开游戏项目

步骤2：使用模拟器或浏览器运行登陆界面

步骤3：选择直接进入游戏

步骤4：选择人机对战模式

步骤5：选择1vs1模式

步骤6：使用摇杆控制人物在未占有区域移动

步骤7：观察角色移动时是否会显示路径

测试对比：玩家在未占有区域移动时会显示路径

测例2.2：玩家在已占有区域中移动

步骤1：打开游戏项目

步骤2：使用模拟器或浏览器运行登陆界面

步骤3：选择直接进入游戏

步骤4：选择人机对战模式

步骤5：选择1vs1模式

步骤6：使用摇杆控制人物圈地

步骤7：使人物在已占有区域中移动

步骤8：观察角色移动是否会显示路径

测试对比：玩家在已占有区域中移动不会显示路径

测例3：玩家圈地

测例3.1：玩家在自己的路径上闭合

玩家会因自己路径中的环而完成圈地，并占有环中的区域

测例3.2：玩家通过回到已占有区域完成闭合

玩家会因回到已占有区域完成圈地，并占有圈中的区域

测例3.1：玩家在自己的路径上闭合

步骤1：打开游戏项目

步骤2：使用模拟器或浏览器运行登陆界面

步骤3：选择直接进入游戏

步骤4：选择人机对战模式

步骤5：选择1vs1模式

步骤6：使用摇杆控制人物移动到未占有区域

步骤7：移动人物，使人物在未占有区域的移动路径中含有环

步骤8：观察是否会完成圈地

测试对比：玩家可以通过在未占有区域中移动，使自己的移动路径中存在环来完成圈地

测例3.2：玩家通过回到已占有区域完成闭合

步骤1：打开游戏项目

步骤2：使用模拟器或浏览器运行登陆界面

步骤3：选择直接进入游戏

步骤4：选择人机对战模式

步骤5：选择1vs1模式

步骤6：使用摇杆控制人物移动到未占有区域

步骤7：移动人物，使得人物在未占有区域的移动路径中不含有环的情况下，移动后回到已占有区域

步骤8：观察是否会完成圈地

测试对比：玩家可以通过在未占有区域中移动，使自己的移动路径从已占有路径开始，又回到已占有路径的方式来完成圈地