

测试大纲

注册与登录测试

- 注册测试
 - 无错误输入
 - 注册已存在的用户名
 - 输入错误验证码
- 登录测试
 - 正确登录
 - 密码错误

玩家社区和游戏主页测试

- 玩家社区
 - 能否正确读取并显示数据库中的地图
 - 能否正确读取地图数据进入游戏
 - 其他按钮测试
- 游戏主页
 - 用chrome打开
 - 用edge打开
 - 用firefox打开

游戏界面测试

- 代码块测试
 - “移动”
 - 输入正数
 - 输入负数
 - “左转” “右转”
 - 考虑角色四个初始方向
 - “打开”
 - 已开启的宝箱或非宝箱区域
 - 未开启的宝箱
 - “当” “如果”
 - 无子模块
 - 有子模块
 - 满足条件
 - 不满足条件
- 功能按钮测试
 - 单步执行
 - 复位
 - 位置复位
 - 宝箱复位
 - 清空
 - 位置复位
 - 宝箱复位
 - 代码清空
- 信息按钮测试
 - 关卡信息
 - 开启
 - 关闭
 - 提示信息
 - 开启
 - 关闭

地图编辑器测试

- 使用流程测试
 - 起点、终点设置
 - 添加、调整、移除地图的障碍和宝箱
 - 清空地图
 - 设置代码
 - 正确代码
 - 错误代码
 - 保存，测试，发布
 - 从社区浏览并进入地图
- 界面逻辑测试
 - 起点、终点设置障碍
 - 多个宝藏
 - 没有宝藏

后端主要函数单元测试

- 动作序列解析函数code_action(map,codeList)
 - 转弯
 - 直走
 - 无障碍
 - 有障碍或边界
 - 打开
 - 成功
 - 失败
 - 条件语句
 - 满足
 - 不满足
 - 循环语句
 - 正常循环语句
 - 死循环
- 代码解析主函数game ()
 - 地图id不存在
 - 未到达终点
 - 到达终点但宝箱未打开
 - 到达终点且宝箱不存在
 - 到点终点，宝箱存在并打开

后端数据库测试

- 用户信息数据测试
 - 注册后数据库中内容
 - 是否已经从邮箱确认
- 地图信息数据测试
 - 编辑后的地图是否保存到数据库
 - 玩家社区中查看地图
 - 从玩家社区进入地图

后端集成测试用例

- 地图编辑器相关
 - 用map_editor函数保存测试地图
 - 用map_info函数获取保存后的地图数据
- 玩家社区相关
 - 用game函数测试获取的地图
 - 用users_maps_info函数获取若干地图信息
 - 用map_info函数获取地图数据
 - 用game函数测试获取的地图