1. 用户测试用例
   1. 游戏模块

地图生成

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 地图生成 |
| 用例来源 | | 地图生成 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 选择关卡后进入游戏界面开始游玩 |
| 测试目的 | | 游戏基本功能是否能正确运行 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 管理员选择关卡 | 背景地图开始移动，随机生成金币与路障 | |

人物操作

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 人物操作 |
| 用例来源 | | 人物操作 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 玩家点击屏幕，任务跳跃 |
| 测试目的 | | 人物是否能正常跳跃，测试跳跃范围 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 点击跳跃按钮 | 人物向上跳跃 | |

基本操作

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 基本操作 |
| 用例来源 | | 基本操作 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 人物运动遇到金币或路障 |
| 测试目的 | | 金币是否能获得，路障是否起到阻碍作用 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 遇到金币 | 金币消失，获得金币总数+1 | |
| 遇到路障 | 路障不消失，hp-1 | |

道具功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 道具功能 |
| 用例来源 | | 道具功能 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 游戏进行中人物碰到特殊道具时 |
| 测试目的 | | 所有道具是否能实现相应效果 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 无敌道具 | 玩家在一定时间内加速运动，无视障碍，但可获得金币 | |
| 加分道具 | 玩家在一定时间内获得的金币加倍 | |

* 1. 排名模块

浏览排名

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 浏览排名 |
| 用例来源 | | 浏览排名 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 玩家从界面点击排行榜 |
| 测试目的 | | 是否正确显示排名 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 玩家点击排行 | 出现排行榜 | |

输入分数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 输入分数 |
| 用例来源 | | 输入分数 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 结束一局游戏 |
| 场景 | | 用户结束一局游戏，想要将分数写入排行榜 |
| 测试目的 | | 是否能正确输入 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 点击上传积分 | 当前积分写入排行榜 | |

1. 游戏管理员测试用例

地图生成

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 地图生成 |
| 用例来源 | | 地图生成 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 选择关卡后进入游戏界面开始游玩 |
| 测试目的 | | 游戏基本功能是否能正确运行 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 管理员选择关卡 | 背景地图开始移动，随机生成金币与路障 | |

人物操作

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 人物操作 |
| 用例来源 | | 人物操作 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 玩家点击屏幕，任务跳跃 |
| 测试目的 | | 人物是否能正常跳跃，测试跳跃范围 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 点击跳跃按钮 | 人物向上跳跃 | |

基本操作

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 基本操作 |
| 用例来源 | | 基本操作 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 人物运动遇到金币或路障 |
| 测试目的 | | 金币是否能获得，路障是否起到阻碍作用 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 遇到金币 | 金币消失，获得金币总数+1 | |
| 遇到路障 | 路障不消失，hp-1 | |

道具功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 道具功能 |
| 用例来源 | | 道具功能 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 游戏进行中人物碰到特殊道具时 |
| 测试目的 | | 所有道具是否能实现相应效果 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 无敌道具 | 玩家在一定时间内加速运动，无视障碍，但可获得金币 | |
| 加分道具 | 玩家在一定时间内获得的金币加倍 | |

* 1. 排名模块

浏览排名

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 浏览排名 |
| 用例来源 | | 浏览排名 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 无 |
| 场景 | | 玩家从界面点击排行榜 |
| 测试目的 | | 是否正确显示排名 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 玩家点击排行 | 出现排行榜 | |

输入分数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例编号 | |  |
| 测试用例名称 | | 输入分数 |
| 用例来源 | | 输入分数 |
| 参与者 | | 玩家 |
| 测试方法 | | 黑盒测试 |
| 前置条件 | | 结束一局游戏 |
| 场景 | | 用户结束一局游戏，想要将分数写入排行榜 |
| 测试目的 | | 是否能正确输入 |
| 初始条件和背景：  系统：ios/安卓手机端  注释：无 | | |
| 操作步骤 | 预期结果 | |
| 点击上传积分 | 当前积分写入排行榜 | |