测试文档

// 创建一颗防空导弹

void createmisl()

{

PLAYERMISL playermisl;

playermisl.x=playerx+12;

playermisl.y=playery-4;

misl.push\_back(playermisl);

}

// 创建一颗炸弹

void createbomb(PLANE p)

{

BOMB b;

b.x=p.x+bombplane[p.type].width/2-4;

b.y=p.y+bombplane[p.type].height+2;

bomb.push\_back(b);

}

// 创建一架飞机

void createplane()

{

PLANE newplane;

newplane.x=500;

newplane.y=rand()%181+20;

newplane.type=rand()%3;

newplane.reload=10; // 炸弹发射间隔时间为10帧

plane.push\_back(newplane);

}

项目：防空车打飞机

用例编号； Login 1

相关的用例：无

功能特性：防空车发射导弹攻击飞机

预置条件：无

参考信息：需求说明中关于游戏的说明

操作步骤 操作描述 预期结果 实际结果

1 打开程序 出现游戏画面，正常游戏 同预期结果一致

2 小车生命值为零 出现是否重开游戏选择 同预期结果一致

3 多次打开程序 每次打开都可正常游戏 打开次数过多时，有明显卡顿

4 游戏结束选择“否” 程序直接关闭 同预期结果一致

5 游戏结束选择“是” 游戏重新开始 同预期结果一致

6 打开多个程序进行 可以分别操作 无法分别操作，按

游戏 键控制所有小车

错误报告

1. 打开多个程序时会出现卡顿
2. 打开多个程序无法分别对小车进行操作，所有小车同时受按键控制
3. 每次打开程序飞机投掷炸弹的轨迹一致
4. 飞机投掷炸弹不是随机