<Zillionaire>

测试用例

版本 <1.3>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| <5日/8月/2015年> | <1.0> | 编写测试用例文档。 | 陈嘉南 |
| <5日/8月/2015年> | <1.1> | 增加部分测试用例。 | 陈嘉南 |
| <7日/8月/2015年> | <1.2> | 增加部分测试用例。 | 陈嘉南 |
| <10日/8月/2015年> | <1.3> | 根据修改后的SRS文档修改、增加部分测试用例。 | 陈嘉南 |

目录

[1. 简介 3](#_Toc31685)

[1.1 目的 3](#_Toc8418)

[1.2 范围 3](#_Toc8894)

[1.3 定义、首字母缩写词和缩略语 3](#_Toc26620)

[1.4 参考资料 3](#_Toc7294)

[1.5 概述 3](#_Toc1078)

[2. 测试用例 3](#_Toc18312)

[2.1 功能测试 3](#_Toc12180)

[2.2 非功能测试 5](#_Toc15639)

测试用例

# 简介

本文档包含了对Zillionaire交叉测试用的测试样例。

## 目的

本文档包含了对Zillionaire交叉测试用的测试样例。

## 范围

Zillionaire大富翁游戏

## 定义、首字母缩写词和缩略语

无

## 参考资料

无

## 概述

本文档包含了对Zillionaire交叉测试用的测试样例。包括功能性需求的测试样例和非功能性需求的测试样例。

# 测试用例

## 功能测试

**表1 功能测试测试用例列表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 测试用  例编号 | 功能点 | 测试用  例标题 | 前置条件及操作步骤 | 预期结果 |
| 1 | 1 | 玩家购买土地 | 玩家购买土地成功情况1 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子。 | 玩家成功购买土地 |
| 2 | 2 | 玩家升级土地 | 玩家升级土地成功情况1 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子。购买了一块土地并且重新来到这块土地上。 | 玩家成功升级土地 |
| 3 | 3 | 玩家对经过自己土地的玩家征收过路费 | 玩家征收保护费成功情况1 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子并购买一块土地成功。其他玩家掷骰子走到这块土地上。 | 玩家征收保护费成功 |
| 4 | 4 | 玩家买入股票 | 玩家买入股票成功情况1 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子走完一圈后算一天。经过股票买卖点，买入股票。 | 买入股票成功 |
| 5 | 5 | 玩家卖出股票 | 玩家卖出股票成功情况1 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子走完一圈后算一天。经过股票买卖点，卖出股票。 | 卖出股票成功 |
| 6 | 6 | 玩家购买彩票 | 玩家购买彩票成功情况1 | 进入游戏，开始游戏，经过彩票买卖点，购买彩票。 | 购买彩票成功 |
| 7 | 7 | 开奖后玩家中奖 | 开奖后玩家中奖情1 | 购买彩票成功后，开奖中奖。 | 获得奖金 |
| 8 | 8 | 开奖后玩家不中奖，奖金累加 | 开奖后玩家不中奖情况1 | 购买彩票成功后，开奖未中奖。 | 奖金累计到下一期 |
| 9 | 9 | 购买道具 | 购买道具成功情况1 | 经过商店，购买道具。 | 购买道具成功 |
| 10 | 10 | 使用道具 | 使用道具成功情况1 | 购买道具后使用道具（不同的道具有不同的功能，可以分解为多个测试用例） | 使用道具成功 |
| 11 | 11 | 玩家购买土地 | 购买土地失败金钱不够情况1 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子。走到一块购买所需费用大于手头资金数额的土地上，购买该土地。 | 购买土地失败；不允许购买土地 |
| 12 | 12 | 玩家升级土地 | 省级土地失败金钱不够情况1 | 成功购买土地后再次走到该土地上，但是身上的资金不足以升级土地。 | 升级土地失败；不允许升级土地 |
| 13 | 13 | 玩家对经过自己土地的玩家征收过路费 | 玩家征收保护费失败对方金钱不够情况1 | 玩家成功购买土地，另一玩家走在该土地上并且手头资金不足以支付过路费。 | 判定该玩家负 |
| 14 | 14 | 玩家买入股票 | 玩家买入股票失败金钱不够情况1 | 玩家路过股票点购买股票，虽然手头资金不够但是还是点击购买。 | 无法购买股票 |
| 15 | 15 | 玩家买入彩票 | 玩家买入彩票失败金钱不够情况1 | 玩家路过彩票店，虽然手头资金不够但是还是点击购买彩票。 | 无法购买彩票 |
| 16 | 16 | 掷骰子 | 掷骰子成功1 | 玩家进入游戏，掷骰子。 | 掷骰子显示1~6中的一个数字，控制玩家角色向前走该数字的格子 |
| 17 | 17 | 判负 | 判负1 | 一个玩家以任意方式金钱为0. | 该玩家判负 |
| 18 | 27 | 判负，玩家购买土地 | 玩家买入土地金钱变0情况 | 玩家开始游戏，购买土地所需金额和自己手头资金正好相等 | 成功购买土地，判负；不允许购买 |
| 19 | 28 | 判负，玩家升级土地 | 玩家升级土地金钱变0情况 | 玩家开始游戏，购买土地，再次踏上该块土地并且升级所需费用和手头资金正好相等 | 成功省级土地，判负；不允许升级 |
| 20 | 29 | 判负，玩家对经过自己土地的玩家征收过路费 | 玩家对经过自己土地的玩家征收过路费被征收过路费玩家金钱变0 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子并购买一块土地成功。其他玩家掷骰子走到这块土地上。征收过路费的金额正好等于被征收过路费玩家手头的金额。 | 征收过路费成功，被征收过路费的玩家判负 |
| 21 | 30 | 判负，玩家购买股票 | 玩家购买股票金钱变0情况 | 玩家路过股票点购买股票，点击购买。购买之后金钱变0 | 购买股票成功，判负；不允许购买 |
| 22 | 31 | 判负，玩家购买彩票 | 玩家购买彩票金钱变0情况 | 玩家路过彩票店购买彩票，点击购买。购买之后金钱变0 | 购买彩票成功，判负；不允许购买 |
| 23 | 32 | 退出 | 退出后判负情况1 | 双方玩家进入游戏，开始游戏之后非走棋玩家关闭客户端非正常退出游戏 | 判负 |
| 24 | 33 | 退出 | 退出后判负情况2 | 双方玩家进入游戏，开始游戏后同时关闭客户端非正常退出游戏 | 服务器正常工作，可以是任意一方判负或者双方都判负，或者不计分数 |
| 25 | 34 | 支持多人游戏 | 支持多人游戏情况1 | 一个人登陆客户端，开始游戏 | 服务器正常运行，不开始游戏 |
| 26 | 35 | 支持多人游戏 | 支持多人游戏情况2 | 一个人登陆客户端，开始游戏；另一个人同时登陆客户端，开始游戏 | 服务器正常运行，开始游戏 |
| 27 | 36 | 支持多人游戏 | 支持多人游戏情况3 | 一个人登陆客户端，开始游戏；另一个人过了5分钟登陆客户端，开始游戏 | 服务器正常运行，开始游戏 |
| 28 | 37 | 支持多人游戏 | 支持多人游戏情况4 | 一个人登陆客户端，退出；两一个人登陆客户端，开始游戏；一个人再次登陆客户端，开始游戏； | 服务器正常运行，开始游戏 |
| 29 | 38 | 支持多人游戏 | 支持多人游戏情况5 | 一个人登陆客户端，开始游戏；另一个人登陆客户端，开始游戏；第三个人登陆客户端，开始游戏 | 服务器正常运行，前面两个人进入游戏，第三人不进入游戏 |
| 30 | 39 | 支持多人游戏 | 支持多人游戏情况6 | 一个人登陆客户端，开始游戏；另一个人登陆客户端，退出；第三个人登陆客户端；第四个人登陆客户端；第四个人开始游戏；第三个人开始游戏。 | 服务器正常运行，第一个人和第四个人进入游戏，第三个人不进入游戏 |
| 31 | 40 | 支持游戏大厅 | 支持游戏大厅情况1 | 一个人登陆客户端，进入游戏大厅，选择桌子的一个座位；另一个人登陆客户端，进入游戏大厅，选择同一个桌子的另一个座位 | 成功进入游戏 |
| 32 | 41 | 支持游戏大厅 | 支持游戏大厅情况2 | 一个人登陆客户端，进入游戏大厅；另一个人登陆客户端，进入游戏大厅；一个人选择桌子的一个座位，另一个人选择桌子的同一个座位 | 第二个人不能选择该座位 |
| 33 | 42 | 支持游戏大厅 | 支持游戏大厅情况3 | 一个人登陆客户端，进入游戏大厅，选择桌子的一个座位；另一个人登陆客户端，进入游戏大厅，选择另一个桌子的座位；然后第一个人选择第二个人选择的桌子的另一个座位 | 选择作为成功，但是一开始不进入游戏；第一个人更换桌子后开始游戏 |
| 34 | 43 | 支持游戏大厅 | 支持游戏大厅情况4 | 一个人登陆客户端，进入游戏大厅；另一个人登陆客户端，进入游戏大厅；第三个人登陆客户端，进入游戏大厅；第一个人选择桌子座位，第三个人选择另一个桌子的座位，第二个人玄子与第一个人同一个桌子的另一个座位 | 第一个人和第二个人进入游戏，第三个人不进入游戏 |
| 35 | 44 | 实现游戏音乐 | 实现游戏音乐 | 开始游戏，打开扬声器听音乐。 | 听到音乐 |
| 36 | 49 | 退出 | 退出后判负情况3 | 双方玩家进入游戏，开始游戏之后走棋玩家关闭客户端非正常退出游戏 | 判负 |
| 37 | 50 | 玩家购买土地 | 玩家购买土地取消情况1 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子。走到一块无主土地上，但是不购买土地 | 玩家不购买土地，土地呈现无主状态并且玩家资金不变 |
| 38 | 51 | 玩家买卖股票 | 玩家卖出股票之后买入股票 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子走完一圈后算一天。经过股票买卖点，卖出股票，买入股票，卖出买入股票，买入卖出的股票。 | 卖出、买入股票成功 |
| 39 | 52 | 判负 | 判负2 | 玩家以任意方式体力值减为0 | 判负 |
| 40 | 53 | 购买道具，判负 | 购买道具金钱不足失败情况1 | 进入商店，选择道具的金额大于自己身上的金额。 | 购买道具失败；判负 |
| 41 | 54 | 购买道具，判负 | 购买道具金钱正好情况1 | 进入商店，选择道具的金额等于自己身上的金额 | 购买道具成功，判负 |
| 42 | 55 | 玩家升级土地 | 玩家升级土地取消情况1 | 进入游戏，开始游戏，掷骰子。购买了一块土地，再次走到该土地上，不选择升级 | 玩家不升级土地，土地呈现原先状态并且玩家资金不变 |
| 43 | 56 | 玩家卖出股票 | 玩家卖出股票情况2 | 玩家进入股票交易所，选择持有数为0 的股票选择卖出 | 股票数量不表；玩家资金不变 |

表中各项内容说明如下：

1. 测试用例编号

[为每个测试用例分配一个唯一的编号。例如: tc-001]

1. 功能点

[通常对应于软件需求规约中的相关功能点。]

1. 测试用例标题

[描述本测试用例所测试内容。]

1. 前置条件与测试步骤

[描述需要满足何种条件本项测试才能进行(可选项)以及进行测试的详细步骤。]

1. 预期结果

[描述在该项测试之后期望观察到的结果。]

## 非功能测试

**表2 非功能测试测试用例列表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 测试用  例编号 | 测试项 | 测试用  例标题 | 前置条件及操作步 骤 | 预期结果 |
| 1 | 18 | 性能 | 并行数至少是100人同时在线情况1 | 同时进行100人的游戏 | 所有游戏正常运行 |
| 2 | 19 | 性能 | 并行数至少是100人同时在线情况2 | 同时进行102人的游戏 | 所有游戏正常运行 |
| 3 | 20 | 性能 | 并行数至少是100人同时在线情况3 | 同时进行10000人的游戏 | 所有游戏正常运行 |
| 4 | 21 | 性能 | 支持多人游戏情况1 | 一个人登陆客户端，开始游戏 | 服务器正常运行，不开始游戏 |
| 5. | 45 | 性能 | 进入游戏响应时间不超过10s1 | 进入游戏大厅，选择桌子座位，开始计时。 | 10s内进入游戏 |
| 6 | 46 | 性能 | 进入游戏响应时间不超过10s2 | 49局游戏已经开始；两个人选择第50桌开始游戏。 | 10s内进入游戏 |
| 7 | 47 | 性能 | 进入游戏响应时间不超过10s3 | 499局游戏已经开始；两个人选择第500桌开始游戏。 | 10s内进入游戏 |
| 8 | 48 | 可靠性 | 10次运行最多一次故障 | 按照测试者心情开始游戏，玩游戏，计算MGTF（Mean Game To Failure） | MGTF>=10 |

表中各项内容说明如下：

1. 测试用例编号

[为每个测试用例分配一个唯一的编号。例如: tc-001]

1. 测试项

[描述所测试的非功能项哪方面内容，例如：性能、易用性、可靠性、安全性、兼容性等。]

1. 测试用例标题

[描述本测试用例所测试内容。]

1. 前置条件与测试步骤

[描述需要满足何种条件本项测试才能进行(可选项)以及进行测试的详细步骤。]

1. 预期结果

[描述在该项测试之后期望观察到的结果。]