**飞机大战程序一般常见的测试用例**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **测试目的** | **测试方向** | **依次输入操作**  连续四次输入，无值为无操作 | | | | | **预期结果** | **返回结果** | **备注** |
| 1 | 测试“方向键”功能 | 按钮的正常使用上 | ↑ | ↑ | | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | 正确 |
| 2 | 按钮的正常使用下 | ↓ | ↓ | | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | 正常 |
| 3 | 按钮的正常使用左 | ← | ← | | ← | ← | ← | ← | 正确 |
| 4 | 按钮的正常使用右 | → | → | | → | → | → | → | 正确 |
| ５ | 预留 |  |  | |  |  |  |  |  |
| 6 | 测试“攻击键”功能 | 按空格 | 空格 | 空格 | | 空格 | 空格 | 攻击 | 攻击 | 正确 |
| 7 | 子弹是否正常 |  |  | |  |  | 飞行正常 | 飞行正常 | 正确 |
| **编号** | **测试目的** | **测试方向** | **依次输入操作**  连续四次输入，无值为无操作 | | | | | **预期结果** | **返回结果** | **备注** |
| 11 | 测试”子弹击中”功能 | 子弹击中敌机 | 击中敌机 | | 击中敌机 | 击中敌机 | 击中敌机 | 击中敌机消灭得分 | 击中敌机消灭得分 | 正确 |
| 11 | 爆炸效果 | 击中敌机爆炸 | | 击中敌机爆炸 | 击中敌机爆炸 | 击中敌机爆炸 | 击中敌机爆炸动态正常 | 击中敌机爆炸动态正常 | 正确 |

**灰色列是要记录的真实结果**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 13 | 测试“ 得分”功能 | 击中时分数变化 | 击中敌机 | 击中敌机 | 击中敌机 | 击中敌机 | 得分 | 得分 | 正确 |
| 14 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 | 测试“碰撞”功能 | 碰撞敌机 | 与敌机碰撞 | 与敌机碰撞 | 与敌机碰撞 | 与敌机碰撞 | 扣生命 | 扣生命 | 正确 |
| 16 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 | 测试“游戏开始”功能 | 游戏能否正常开始 | 点击开始 |  |  |  | 游戏正常运行 | 游戏正常运行 | 正确 |
| 18 | 是否报错 | 点击开始 |  |  |  | 无报错 | 无报错 | 正确 |
| 19 | 测试“游戏结束”功能 | 游戏能否正常结束 | 生命为0时 |  |  |  | Gameover | Gameover | 正确 |
| 20 | 游戏能否正常结束 | 时间为0时 |  |  |  | Gameover | Gameover | 正确 |
| 21 | 测试“飞行物的移动”功能 | 飞行物能否正常移动 | 敌机 |  |  |  | 随机移动 | 随机移动 | 正确 |
| 22 | 飞行物能否正常移动 | 子弹 |  |  |  | 跟随飞机移动 | 跟随飞机移动 | 正确 |
| 23 |  | 飞行物能否正常移动 | 天空 |  |  |  | 跟随飞机移动 | 跟随飞机移动 | 正确 |
| 24 | 测试“删除越界的飞行物”功能 | 越界的飞行物是否删除 | 敌机 |  |  |  | 消失 | 消失 | 正确 |
| 25 | 删除越界的飞行物 | 子弹 |  |  |  | 消失 | 消失 | 正确 |