## RoguelikeGame测试用例

#### 目录

##### 一.安装与运行..................................................................................3

##### 1.1游戏安装...................................................................................3

##### 1.2 游戏运行..................................................................................3

##### 二.游戏界面......................................................................................3

##### 2.1 游戏启动界面...........................................................................3

##### 2.2 游戏暂停界面...........................................................................4

##### 2.3 游戏场景切换...........................................................................4

##### 2.3 游戏结束画面（角色死亡）....................................................5

##### 2.4 游戏结束画面（BOSS死亡）..................................................5

##### 三.游戏音乐与动画..........................................................................5

##### 3.1游戏引入动画...........................................................................5

##### 3.2 游戏背景音乐..........................................................................6

##### 3.3 场景背景音乐的关闭..............................................................6

##### 3.4 游戏音效.................................................................................6

##### 3.5 游戏结束动画.......................................................................7

##### 四.角色操作..................................................................................7

##### 4.1 角色左右移动.......................................................................7

##### 4.2 角色跳跃..............................................................................8

##### 4.3 角色攻击..............................................................................8

##### 4.4 角色血量和生命值..............................................................8

##### 五.怪物属性..................................................................................9

##### 5.1 草履虫.................................................................................9

##### 5.2 骷髅骑士\_物理攻击............................................................9

##### 5.3 骷髅骑士\_魔法攻击............................................................10

##### 5.4 BOSS.....................................................................................10

##### 六.像素效果.................................................................................10

##### 6.1 重生效果.............................................................................10

##### 6.2 击打效果.............................................................................11

##### 6.3 死亡效果.............................................................................11

##### 七.卸载游戏.................................................................................11

##### 7.1卸载RuguelikeGame游戏....................................................11

**一．安装与运行**

**1.1游戏安装**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST1.1* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 通过拷贝文件夹实现安装 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 1.1 | 1.拷贝已有的文件夹  2.若exe文件能成功启动即视作安装成功 | 1.应用程序可以装入设备  2.应用程序的图标在设备中显示 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**1.2游戏运行**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST1.2* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 点击exe文件实现游戏运行 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 1.2 | 1.点击exe文件启动游戏  2.进入unity配置界面，所有选项默认即可  3.点击“play”并进入主界面 | 1.应用程序可以正常被点击  2.应用程序会先进入unity的配置界面  3.应用程序可以成功打开 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**二．游戏界面**

**2.1 游戏启动界面**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST2.1* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 游戏开始时的主界面，可以选择创建新游戏与退出游戏 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 2.1 | 1.点击“New Game”可以创建一个新的游戏  2.点击“Quit Game”退出游戏 | 1.按钮可以点击  2.按钮点击后会输出相应的结果 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**2.2 游戏暂停界面**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST2.2* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 游戏过程中按下“Esc”键可以暂停游戏 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 2.2 | 1. 按下“Esc”键游戏暂停并进入暂停界面 2. 再次按下“Esc”键可以返回游戏 3. 按下“Quit To Main”按钮可以回到主界面 | 1.界面可以正常弹出  2.按钮可以点击  3.按钮点击后会输出相应的结果 | 第一个按钮无法点击，但无伤大雅 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**2.3 游戏场景切换**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST2.3* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 将第一关的怪物都打败后，在第一个场景最后按下“A”键可以切换到下一个场景 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 2.3 | 1. 需打败本场景所有怪物 2. 角色到达场景末尾 3. 按下键盘“A”键即可切换到下个场景 | 1. 若未打败所有怪物，无法到达场景末尾 2. 按下“A”键后可以切换场景 3. 切换到既定的场景 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**2.4 游戏结束界面（角色死亡）**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST2.4* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 角色生命值归零后，会弹出“Game Over”界面，三秒后返回主界面 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 2.4 | 1. 角色生命值归零 2. 弹出“Game Over”界面 3. 三秒后返回主界面 | 1. 正确弹出“Game Over”界面 2. 正确返回主界面 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**2.5 游戏结束界面（BOSS死亡）**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST2.5* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | BOSS被打败后，会弹出一段结局动画，动画结束后返回主界面 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 2.5 | 1.BOSS生命值归零 | 1.正确弹出结局动画  2.正确返回主界面 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**三．游戏音乐与动画**

**3.1 游戏引入动画**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST3.1* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 创建新游戏后，会先进入一个10秒左右的剧情引入动画。 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 3.1 | 1.在主界面点击“New Game” | 1.弹出一个10秒左右的动画  2.动画结束后切换到第一个游戏场景 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**3.2 游戏背景音乐**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST3.2* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 游戏引入动画和游戏场景中的背景音乐 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 3.2 | 1.进入游戏引入动画或游戏场景 | 1.会有对应的BGM | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**3.3 场景背景音乐的关闭**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST3.3* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 游戏场景中的BGM可以按下“1”键关闭，按下“2”键开启 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 3.3 | 1. 进入游戏场景 2. 按下“1”键关闭背景音乐 3. 按下“2”键开启背景音乐 | 1.背景音乐会根据按键的按下作出正确的反应 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**3.4 游戏音效**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST3.4* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 角色攻击、受攻击以及怪物攻击时会有相应音效 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 3.4 | 1.进入游戏场景，玩家进行对应操作 | 1.玩家的每一个有音效的操作都会有对应的音效 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**3.5 游戏结束动画**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST3.3* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | BOSS被击败后，会有一段结尾动画。 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 3.3 | 1.在最终关卡击败BOSS | 1.弹出结尾动画  2.动画结束后返回主画面 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**四．角色操作**

**4.1 角色左右移动**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST4.1* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 键盘上的左右键可以控制角色左右移动 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 4.1 | 1. 进入游戏场景，玩家进行对应操作 2. 键盘左键对应角色向左奔跑，键盘右键对应角色向右奔跑 | 1.玩家的操作角色能给予正确和及时的响应 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**4.2 角色跳跃**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST4.2* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 键盘上的空格键可以控制角色跳跃 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 4.2 | 1.进入游戏场景，玩家进行对应操作  2.空格键可以控制角色跳跃，但跳跃范围会有限制 | 1.玩家的操作角色能给予正确和及时的响应  2.角色无法跳出背景范围 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**4.3 角色攻击**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST4.3* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 键盘上的“A”键可以控制角色攻击 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 4.3 | 1进入游戏场景，玩家进行对应操作  2.按下“A”键角色切换到攻击动画 | 1.玩家的操作角色能给予正确和及时的响应  2.攻击时与怪物会有相应的互动 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**4.4 角色血量与生命值**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST4.4* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 角色有三条命，每条命有5点血量；血量归零会使生命值减一并回到当前场景初始出生点，血量在场景切换后会回满，生命值不会，生命值归零后角色死亡，游戏结束 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 4.4 | 1进入游戏场景  2.左上角会显示角色的生命值与血量 | 1.怪物伤害角色时会减少角色血量  2.角色血量为零时回到出生点  3.角色生命值为零时游戏结束  4.切换场景血量回满  5.切换场景生命值不变 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**五．怪物属性**

**5.1 草履虫**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST5.1* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 在一定范围移动，共有5点血量，物理攻击，接触到角色减少角色一点血量 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 5.1 | 1.进入游戏，角色攻击草履虫或被攻击 | 1.角色每次对草履虫造成一点伤害，共五次将其击杀  2.草履虫每次接触角色对其造成一点伤害  3.草履虫攻击时会有相应音效 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**5.2 骷髅骑士\_物理攻击**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST5.2* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 在一定范围移动，共有10点血量，物理攻击，接触到角色挥剑并减少角色一点血量 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 5.2 | 1.进入游戏，角色攻击骷髅骑士或被攻击 | 1.角色每次对骷髅骑士造成一点伤害，共十次将其击杀  2.骷髅骑士每次接触角色对其造成一点伤害  3.骷髅骑士挥剑时会有相应音效 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**5.3 骷髅骑士\_魔法攻击**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST5.3* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 位置固定，共有10点血量，魔法攻击，当角色正面靠近时会发射魔法圈，每个魔法圈对角色造成一点伤害，角色在该骷髅骑士背后时不会有反应 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 5.3 | 1. 进入游戏，角色靠近骷髅骑士，骷髅骑士发射魔法圈 2. 背后靠近角色时骷髅骑士不会有反应 | 1.角色每次对骷髅骑士造成一点伤害，共十次将其击杀  2.魔法圈每次接触角色对其造成一点伤害  3.骷髅骑士施法时会有相应音效 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**5.4 BOSS**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST5.4* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 位置固定，共有25点血量，远程+近战攻击，当角色正面靠近时会发射随机位置的电浆球，每个造成1点伤害，电球可以被角色消灭；角色贴近BOSS时也会受到一点伤害 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 5.4 | 1. 角色进入BOSS游戏场景 2. 角色进入既定区域 3. 角色贴近Boss攻击 | 1. BOSS有相应动画 2. BOSS能发射随机位置的电球 3. 电球能对角色造成伤害 4. BOSS本身能对角色造成伤害 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**六．像素效果**

**6.1 重生效果**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST6.1* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 角色在地图左边重生是会有黄色的像素效果 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 6.1 | 1. 游戏场景中角色血量归零 2. 角色在重生点重生 | 1.重生时会有黄色的像素效果 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**6.2 击打效果**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST6.2* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 角色攻击到怪物上时会有鲜红色的击打效果 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 6.2 | 1. 玩家按下“A”键攻击 2. 攻击到怪物身体 | 1.击打时会有鲜红色的像素效果 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

**6.3 死亡效果**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST6.3* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 角色或怪物死亡时会有暗红色的死亡效果 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 6.3 | 1. 角色死亡 2. 怪物死亡 | 1.死亡时角色或怪物消失，留下暗红色的像素死亡效果 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |

1. **游戏卸载**

**7.1 卸载RougelikeGame游戏**

| 用例唯一标识 | *RLG\_TEST7.1* | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例描述（功能描述） | 本地卸载游戏 | | |
| 环境描述 | Windows64位平台 | | |
| 实例编号 | 操作步骤 | 期望输出 | 测试记录 |
| 7.1 | 1.删除文件夹完成卸载 | 1.RougelikeGame从电脑中被删除 | 与期望相符 |
| 测试人员： 王柘雨 | | 测试时间：18/6/2 | |
| 备注 | 无 | | |