

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

Revision History

Date	Version	Description	Author
2006.06.13	1.0	New Doc	
2006.06.19	1.1	讨论后更新	

第三方游戏任务及物品更新测试案例

第三方游戏任务及物品更新测试案例.....	1
一、 案例规范.....	2
二、 游戏任务测试案例.....	2
1. 任务触发.....	2
1.1 Case 编号：[任务触发-触发条件].....	2
1.2 Case 编号：[任务触发-任务记录].....	2
2. 任务流程.....	3
2.1 Case 编号：[任务流程-单 NPC 单流程任务].....	3
2.2 Case 编号：[任务流程-单 NPC 多流程任务].....	4
2.3 Case 编号：[任务流程-多 NPC 流程任务].....	5
2.4 Case 编号：[任务流程-支线任务].....	6
3. 交叉关联.....	7
3.1 Case 编号：[交叉关联-道具交叉].....	7
3.2 Case 编号：[交叉关联-任务交叉].....	8
3.3 Case 编号：[交叉关联-多人合作].....	9
3.4 Case 编号：[交叉关联-任务道具].....	9
三、 物品更新测试案例.....	10
1. 物品更新.....	10
1.1 Case 编号：[物品更新-物品更新].....	10

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

一、 案例规范

二、 游戏任务测试案例

1. 任务触发

1.1 Case 编号: [任务触发-触发条件]

测试功能: 任务触发

子功能: 触发条件

测试目的:

测试前提条件:

测试环境需求: 98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列:

1. 不够任务等级要求是否可以触发任务
2. 刚刚升级达到任务等级要求, 可以正确触发任务
3. 如果有红黄名限制, 红、黄名 ID 是否可以触发任务
4. 如果有阵营限制, 任务对立阵营是否可以触发任务
5. 如果有阵营限制, 任务对应阵营是否可以正确触发任务
6. 如果有阵营限制, 无阵营是否可以触发任务
7. 以上情况如果不能触发任务, 那么提示是否正确
8. 如果任务接口需要等级要求, 那么未达到等级要求无法激活任务接口
9. 如果任务接口需要等级要求, 达到要求可以激活任务接口
10. 如果同时可以激活多个任务的接口, 那么符合要求和 NPC 对话时可以看到所有能看到的接口
11. 如果同时可以激活多个任务的接口, 那么不符合任务激活要求的不能激活任务

测试预期结果:

测试实际结果:

适用版本 : Gamesetup(exe) + CN + windows (中文 98\2000\xp)

设计人签名:

设计时间: 2006-6-13

1.2 Case 编号: [任务触发-任务记录]

测试功能: 任务触发

子功能: 任务记录

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

测试目的：

测试前提条件：

测试环境需求：98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列：

1. 触发任务后，查看任务栏应该有任务记录
2. 触发任务后，选择任务栏中的对应任务，应该有任务的记录和进行度
3. 任务进行过程中，每次完成步骤，任务栏都应该有相关的记录
4. 任务完成，应该有提示，让玩家去交任务
5. 如果完成任务后任务记录不删除，查看任务栏中任务记录是否详尽
6. 如果完成任务后任务记录删除，查看任务栏中的任务记录是否删除
7. 查看任务奖励是否记录
8. 触发任务后取消任务，任务记录是否被清除
9. 任务进行中取消任务，任务记录是否被清除

测试预期结果：

测试实际结果：

适用版本：Gamesetup(exe) + CN + windows（中文 98\2000\xp）

设计人签名：

设计时间：2006-6-13

2. 任务流程

2.1 Case 编号：[任务流程-单 NPC 单流程任务]

测试功能：任务流程

子功能：单 NPC 单流程任务

测试目的：

测试前提条件：

测试环境需求：98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列：

1. 在指定位置可以找到 NPC
2. 与任务 NPC 对话，能正确接任务
3. 按 NPC 提供的任务要求完成操作后，回到任务 NPC 处可以交任务
4. 交任务可以获得任务的奖励，查看奖励正确
5. 交任务可以获得的任务奖励如果有多个来选择，那么查看选择的奖励是否正确
6. 获取任务奖励时的系统提示是否正确；完成任务的系统提示是否正确

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

7. 如果这个任务是一次性的任务，那么任务完成后，无法重新接这个任务
8. 如果任务可以做一定次数或无次数限制，那么完成任务后应该可以再接这个任务
9. 接了任务后取消或中断任务，不能继续进行任务；可以重新接任务
10. 任务进行过程中取消或者中断任务，不能继续进行任务；可以重新接任务
11. 任务过程中下线（断网），重新登陆后任务应可继续
12. 任务过程中下线，在其他机器上登陆后应可继续
13. 取消或者中断任务后，所获得的专有任务物品应被清空
14. 任务进行过程中，被杀死，可以继续进行任务（除非有特殊的要求）
15. 任务进行过程（任务开始、进行中、结束时）中，人物状态改变（变红、黄名），是否可以继续进行任务
16. 任务进行过程中，人物状态改变（升级；降级；转职；加入帮派；背叛阵营；离婚、结婚），是否可以继续进行任务

测试预期结果：

测试实际结果：

适用版本：Gamesetup(exe) + CN + windows（中文 98\2000\xp）

设计人签名：

设计时间：2006-6-13

2.2 Case 编号：[任务流程-单 NPC 多流程任务]

测试功能：任务流程

子功能：单 NPC 多流程任务

测试目的：

测试前提条件：

测试环境需求：98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列：

1. 在指定位置能找到任务 NPC
2. 与 NPC 对话，能正确开始任务
3. 完成一个任务要求后，回复 NPC，可以得到下个任务要求
4. 完成所有任务要求后，回复 NPC，可以完成任务
5. 任务要求不会重复；获取的任务物品不会重复
6. 如果完成固定步骤可以得到奖励，查看奖励是否正确
7. 如果完成所有步骤可以得到奖励，查看奖励是否正确
8. 查看以上 2 个步骤的提示是否正确
9. 如果连环任务统一完成后，可以获得额外奖励，查看奖励是否正确

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

10. 交任务可以获得的任务奖励如果有多个来选择,那么查看选择的奖励是否正确
11. 如果连环任务只能完成一次,那么完成一次后不能再接这个任务,任务接口被关闭
12. 如果任务可以做一定次数或无次数限制,那么完成任务后应该可以再接这个任务
13. 接了任务后取消或中断任务,不能继续进行任务;可以重新接任务
17. 任务进行过程中取消或者中断任务,不能继续进行任务;可以重新接任务
18. 任务过程中下线(断网),重新登陆后任务应可继续
19. 任务过程中下线,在其他机器上登陆后应可继续
14. 取消或中断任务后,重新接任务需要重头开始做
15. 取消或者中断任务后,所获得的专有任务物品应被清空
16. 任务进行过程中,被杀死,可以继续进行任务(除非有特殊的要求)
17. 任务进行过程中,人物状态改变(变红、黄名),是否可以继续进行任务
18. 任务进行过程中,人物状态改变(升级;降级;转职;加入帮派;背叛阵营;离婚、结婚),是否可以继续进行任务
19. 接其他并行任务并且一起做是否正确

测试预期结果:

测试实际结果:

适用版本 : Gamesetup(exe) + CN + windows (中文 98\2000\xp)

设计人签名:

设计时间: 2006-6-13

2.3 Case 编号: [任务流程-多 NPC 流程任务]

测试功能: 任务流程

子功能: 多 NPC 流程任务

测试目的:

测试前提条件:

测试环境需求: 98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列:

1. 在所有任务 NPC 位置能找到 NPC
2. 与任务开始 NPC 对话后,可以开始任务
3. 未接任务时,与其他 NPC 对话不可以开始任务;也不能出现任务进行中的状态
4. 触发任务后,按照正确顺序依次完成 NPC 要求,可以正确完成任务

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

5. 触发任务后，完成 1 个 NPC 的要求后，与其他 NPC 对话，查看是否只有正确顺序的 NPC 才可以继续进行任务
6. 不同的 NPC 任务要求不能重复，获得的任务物品不能重复
7. 如果固定步骤有奖励，查看奖励是否正确
8. 如果完成所有步骤有奖励，查看奖励是否正确
9. 如果完成所有步骤有额外奖励，查看额外奖励是否正确
10. 交任务可以获得的任务奖励如果有多个来选择，那么查看选择的奖励是否正确
11. 如果任务只能做一次，那么完成任务后不能再接这个任务
12. 如果任务可以做一定次数或无次数限制，那么完成任务后应该可以再接这个任务
13. 任务进行过程中，取消或者中断任务，可以重新接任务
14. 任务刚开始，取消或者中断任务，可以重新接任务
15. 任务进行过程中或任务刚开始，更换机器重新登陆，可以继续继续进行任务
16. 任务进行过程中或任务刚开始，下线重新登陆，可以继续继续进行任务
17. 任务进行过程中，被杀死，可以继续继续进行任务（除非有特殊的要求）
18. 任务进行过程中，人物状态改变（变红、黄名），是否可以继续进行任务
19. 任务进行过程中，人物状态改变（升级；降级；转职；加入帮派；背叛阵营；离婚、结婚），是否可以继续进行任务
20. 取消或者中断任务后，所获得的专有任务物品应被清空
21. 如果任务有分支，那么要遍历所有任务分支，确认所有分支都能正确的完成
22. 从其他渠道获取任务物品，直接去到任务的最后一步，交任务，查看是否能完成任务
23. 任务完成步骤后，只否可以返回上一步骤

测试预期结果：

测试实际结果：

适用版本：Gamesetup(exe) + CN + windows（中文 98\2000\xp）

设计人签名：

设计时间： 2006-6-13

2.4 Case 编号：[任务流程-支线任务]

测试功能：任务流程

子功能： 支线任务

测试目的：

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

测试前提条件:

测试环境需求: 98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列:

1. 接了主线任务, 才能接支线任务; 没接主线任务, 就不能接支线任务
2. 接了主线任务, 与支线任务 NPC 对话可以触发支线任务
3. 支线任务有独立的奖励, 查看完成后获得奖励是否正确
4. 不做支线任务, 对主线任务无影响
5. 如果支线任务可以做 1 次, 那么完成后不能再接
6. 如果支线任务可以做一定次数或无次数限制, 那么完成任务后应该可以再接这个任务
7. 支线任务进行过程中, 取消或者中断任务, 可以重新接任务
8. 支线任务进行过程中, 被杀死, 可以继续进行任务 (除非有特殊的要求)
9. 支线任务进行过程中, 下线重登陆, 可以继续任务
10. 支线任务进行过程中, 人物状态改变 (变红、黄名), 是否可以继续进行任务
11. 支线任务进行过程中, 人物状态改变 (升级; 降级; 转职; 加入帮派; 背叛阵营; 离婚、结婚), 是否可以继续进行任务
12. 取消或者中断任务后, 检查所获得的专有任务物品是否被清空

测试预期结果:

测试实际结果:

适用版本 : Gamesetup(exe) + CN + windows (中文 98\2000\xp)

设计人签名:

设计时间: 2006-6-13

3. 交叉关联

3.1 Case 编号: [交叉关联-道具交叉]

测试功能: 交叉关联

子功能: 道具交叉

测试目的:

测试前提条件:

测试环境需求: 98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列:

1. 2 个任务都需要 1 种道具, 那么交一个任务时, 不能回收所有的道具
2. 2 个任务都需要 1 种道具, 那么交一个任务时, 扣除的道具数目正确

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

3. 2个任务都需要1种道具，那么获得要求的第一个任务道具的数量后，应该还可以获得该道具
4. 2个任务都需要1种道具，道具的数量应该是累加而不是分开
5. 如果打一个怪必掉2个任务的道具，查看2个任务道具是否都能获得
6. 如果打一个怪可能掉2个任务的道具，查看2种任务道具是否都能获得，获得的几率是否合理
7. 如果打一个怪可能掉2个任务的道具，那么查看完成一个任务的道具数量后，再打是否仍可以获得已完成任务的道具
8. 取消一个任务，是否影响另一个任务的道具获得

测试预期结果：

测试实际结果：

适用版本：Gamesetup(exe) + CN + windows（中文 98\2000\xp）

设计人签名：

设计时间：2006-6-13

3.2 Case 编号：[交叉关联-任务交叉]

测试功能：交叉关联

子功能：任务交叉

测试目的：

测试前提条件：

测试环境需求：98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列：

1. 如果2个任务要求杀的怪物是同样的，那么杀了这个怪物2个任务都能完成
2. 如果2个任务要求杀的怪物是同样的，并且有一定几率会完成任务，那么杀怪完成1个任务后，不会影响另一个任务的完成
3. 如果2个任务要求杀的怪物是同样的，并且有一定几率会完成任务，那么杀怪完成1个任务后，再杀怪不会再次完成已完成的任务
4. 如果2个任务要求找的NPC是同一个，那么找这个NPC可以激活2个任务的接口

测试预期结果：

测试实际结果：

适用版本：Gamesetup(exe) + CN + windows（中文 98\2000\xp）

设计人签名：

设计时间：2006-6-13

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

3.3 Case 编号: [交叉关联-多人合作]

测试功能: 交叉关联

子功能: 多人合作

测试目的:

测试前提条件:

测试环境需求: 98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列:

1. 多人组队杀怪, 没有接任务的不能或者任务道具或者完成任务要求
2. 多人组队杀怪, 接任务的能获得任务道具或者完成任务的要求
3. 多人组队杀怪, 接不同的任务都能获得相应的任务道具或者完成对应任务的要求
4. 多人组队做任务, 队中有人完成任务, 那么其他人是否跟随完成任务
5. 多人组队做任务, 有人中途下线(断线), 队伍中有人完成任务, 那么下线的人不能完成任务, 需要重新做
6. 多人组队做任务, 有人中途被杀死, 队伍中有人完成任务, 那么被杀死的人不能完成任务, 需要重新做
7. 队长中途退出, 查看队伍变化是否正确

测试预期结果:

测试实际结果:

适用版本 : Gamesetup(exe) + CN + windows (中文 98\2000\xp)

设计人签名:

设计时间: 2006-6-13

3.4 Case 编号: [交叉关联-任务道具]

测试功能: 交叉关联

子功能: 任务道具

测试目的:

测试前提条件:

测试环境需求: 98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列:

1. 未接任务, 去打怪或者和指定的 NPC 对话, 应不能获得对应任务道具(部分游戏除外)
2. 按照任务要求打怪或者和指定 NPC 对话, 可以获得对应任务道具
3. 物品栏或背包满, 不能获得任务道具; 应该有提示
4. 接上, 清理出地方后, 重新对话或者打怪, 应可以再次获得任务道具

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

5. 任务道具如果可以丢弃，那么丢弃后重新打怪或者和指定 NPC 对话，应该可以重新获取
6. 任务道具是否可以移动到银行或仓库中，移动到银行或者仓库中是否可以交任务
7. 任务道具如果移动到银行或仓库中，那么重新打怪或者和指定 NPC 对话，是否可以重新获取
8. 任务道具如果移动到银行或仓库中，那么更换帐号后从仓库中取出，所更换的帐号是否可以用这些道具去做任务
9. 任务道具是否可以买卖
10. 交了任务后，重新打怪或者和指定 NPC 对话，是否可以再获取任务道具（专有任务道具）
11. 任务取消或中断后，专有任务道具是否自动删除
12. 死亡后，任务物品是否能掉出
13. 取消任务后，重新打怪，是否可以再次获得道具

测试预期结果：

测试实际结果：

适用版本：Gamesetup(exe) + CN + windows（中文 98\2000\xp）

设计人签名：

设计时间：2006-6-13

三、物品更新测试案例

1. 物品更新

1.1 Case 编号：[物品更新-物品更新]

测试功能：物品更新

子功能：物品更新

测试目的：

测试前提条件：

测试环境需求：98、2000、xp 正常登陆后

测试输入序列：

1. 新物品使用正确
2. 新物品可以正常交易
3. 新物品可以扔掉（如果可以）
4. 新物品可以存到仓库
5. 新物品可以卖给 NPC 换取游戏币（新任务物品除外）
6. 换取的游戏币金额正确
7. 如果新物品是 NPC 商品的话，应该可以购买；

文档名	第三方游戏任务及物品更新测试案例（通用）	撰写人	
范围		撰写时间	2006-6-13
部分		页数	

8. 查看购买的物品正确，数量正确
9. 查看购买金额是否正确
10. 购买新物品后，马上下线再上线，物品应不消失；花费的金额也正确
11. 如果新物品购买有一定的要求，那么未达到要求不能购买
12. 接上，达到要求则可以正常购买
13. 购买的钱不够，是否可以购买成功，如果有提示，查看提示是否合理
14. 物品栏满，是否可以购买成功，如果有提示，查看提示是否合理
15. 正在买东西的时候，被其他人顶掉（使用同一帐号在其他机器上登陆），查看物品购买是否正确
16. 卖物品时，断网、下线再上线，查看是否正确

测试预期结果：

测试实际结果：

适用版本：Gamesetup(exe) + CN + windows（中文 98\2000\xp）

设计人签名：

设计时间： 2006-6-13