**天津大学仁爱学院**

**软件工程**

**飞机大战**

**测试报告**

**实验类型：必修 实验日期：2019年 12月 11日**

**实验名称： 飞机大战**

**实验地点： 天津大学仁爱学院 二教机房**

**学生姓名：周新涛、薛浒翼 指导教师：李敬辉**

**班 级：移动云计算2班**

**同组学生： 周新涛6017203298**

**薛浒翼6017203293**

**需求分析：**

1）角色之间的碰撞探测要比较准确；

2）游戏要拥有一定难度，不可过于简单，但又能够吸引用户，不可过于太难；

 3）游戏界面设计要有自己的风格，以达到吸引用户的效果；

 4）游戏的交互性要足够好，使得玩家易于上手；

 5）补充：添加本地本机登录和注册。

游戏内功能需求

1) 用户进入游戏可以选择开始游戏、退出游戏；

2) 玩家飞机以一定速度自下而上飞行，用户可以控制飞机上下左右移动；

3) 玩家飞机一直发射子弹，用户通过操控飞机位置来扫射敌机； 4) 不同种类敌机会以一定速度随机出现；

5) 玩家飞机发射的子弹击中敌机后，敌机生命值减少，当生命值变为零时敌机

坠毁，子弹击中敌机后消失；

6) 玩家飞机若被敌机的子弹击中，玩家飞机则坠毁，游戏失败；

7) 玩家飞机若与敌机相撞，玩家飞机则坠毁，游戏失败；

8) 玩家失败后，可以重新开始游戏；

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | **初始界面** | **游戏是否正常运行** | **点开游戏** | **正常运行** | **正常运行** |  |
| **2** | **死亡界面** | **能否满足死亡条件** | **开始之后撞敌机** | **正常死亡** | **正常死亡** |  |
| **3** | **再来一局** | **再来一局** | **死亡后点再来一局** | **正常运行** | **回到了初始界面** |  |
| **4** | **排行榜** | **排行榜能否打开** |  | **能成功按顺序显示排行榜** | **仍然不能** |  |
| **5** | 测试“↑”、“↓”、“←”、“→”功能 | 按钮的正常使用 | ↑ | 飞机向上移动 | 飞机正确向上移动 | - |
| **6** | 按钮的正常使用 | ↓ | 飞机向下移动 | 飞机正确向下移动 |  |
| **7** | 按钮的正常使用 | ← | 飞机向左移动 | 飞机正确向左移动 |  |
| **8** | 按钮的正常使用 | → | 飞机向右移动 | 飞机正确向右移动 |  |
| 9 | 道具的使用 | 弹药包 | **飞机移动获得** | **增加弹药** | **最大增加到三发** |  |
| 10 | 炸药包 | **飞机移动获得，空格使用** | **使用清屏** |  |  |
| 11 | 加命包 |  |  | **还是没用** |  |