本文档描述了对于IOS平台的ChefaAdia应用所进行的用户测试的结果。以报告的形式提交。本文档为南京大学软件学院人机交互的软件工程方法的课程作业，不得用于其他商业用途。

ChefAdia

用户测试报告v1.0

小组：chef717

成员：

141250137 王嘉琛

141250140 王梦麟

141250141 王新宇

141250189 张瑞

更新历史

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修改人员 | 日期 | 修改内容 | 版本号 |
| 张瑞 | 2017/2/27 | 搭建整个文档的框架 | V1.0 |

目录

[1. 测试环境描述 5](#_Toc476435965)

[1.1. 硬件 5](#_Toc476435966)

[1.2. 软件版本 5](#_Toc476435967)

[1.3. 测试场地 5](#_Toc476435968)

[1.4. 测试时间 5](#_Toc476435969)

[2. 执行概要 5](#_Toc476435970)

[3. 测试描述 5](#_Toc476435971)

[3.1. 测试目标 5](#_Toc476435972)

[测试软件的人机交互是否合理，发现项目中存在的不合理交互并给出修改意见。 5](#_Toc476435973)

[目标集： 5](#_Toc476435974)

[1.点餐操作： 5](#_Toc476435975)

[1）用户能在30s内找到某菜品的具体位置 5](#_Toc476435976)

[2）用户在少于3分钟的时间内，能够完成下单操作 5](#_Toc476435977)

[2.用户个人账户操作 5](#_Toc476435978)

[1）初次用户能在3分钟内完成个人信息的填写 5](#_Toc476435979)

[2）用户能在5分钟之内完成自定义套餐的定制 5](#_Toc476435980)

[3.2. 测试计划 5](#_Toc476435981)

[测试脚本： 6](#_Toc476435982)

[向用户说明系统的主要功能和目的，并指导用户完成使用这些功能，最后听取用户反馈意见，发现交互界面存在的问题。 6](#_Toc476435983)

[1. 确保测试环境准备妥当 6](#_Toc476435984)

[2. 与参与者确定准备测试协议 6](#_Toc476435985)

[3. 欢迎参与者 6](#_Toc476435986)

[4. 阅读说明脚本并做好准备， 6](#_Toc476435987)

[5. 参与者完成背景调查问卷 6](#_Toc476435988)

[6. 转入测试区域 6](#_Toc476435989)

[7. 让用户自由使用软件5分钟，熟悉软件 6](#_Toc476435990)

[8. 让用户学习边说边做 6](#_Toc476435991)

[9. 记录测试开始时间 6](#_Toc476435992)

[10. 发放任务要求 6](#_Toc476435993)

[11. 记录、观察用户操作过程 6](#_Toc476435994)

[12. 开展访谈 6](#_Toc476435995)

[13. 感谢参与者 6](#_Toc476435996)

[14. 整理数据 6](#_Toc476435997)

[15. 整理正反反馈信息 6](#_Toc476435998)

[16. 总结测试 6](#_Toc476435999)

[17. 为下一位参与者测试做准备 6](#_Toc476436000)

[3.3. 测试方法 6](#_Toc476436001)

[3.4. 测试培训 6](#_Toc476436002)

[3.5. 测试任务 6](#_Toc476436003)

[4. 测试用户数据 7](#_Toc476436004)

[5. 测试结果 7](#_Toc476436005)

[6. 正面反馈列表 8](#_Toc476436006)

[7. 建议列表 8](#_Toc476436007)

[8. 附录 8](#_Toc476436008)

# 测试环境描述

## 硬件

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 硬件信息 | 环境一 | 环境二 | 环境三 |
| 手机型号 | iphone 6s | iphone 7 | iphone 7 |
| 操作系统 | ios 10.2.1 | ios 10.2 | ios 10.2 |
| IDE | Xcode 8.2.1 |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |

## 软件版本

ChefAdia v1.0

## 测试场地

南京大学鼓楼校区

## 测试时间

2017/3/1

# 执行概要

简要概括测试发现

# 测试描述

## 测试目标

## 测试软件的人机交互是否合理，发现项目中存在的不合理交互并给出修改意见。

## 目标集：

## 1.点餐操作：

## 1）用户能在30s内找到某菜品的具体位置

## 2）用户在少于3分钟的时间内，能够完成下单操作

## 2.用户个人账户操作

## 1）初次用户能在3分钟内完成个人信息的填写

## 2）用户能在5分钟之内完成自定义套餐的定制

## 测试计划

## 测试脚本：

## 向用户说明系统的主要功能和目的，并指导用户完成使用这些功能，最后听取用户反馈意见，发现交互界面存在的问题。

## 确保测试环境准备妥当

## 与参与者确定准备测试协议

## 欢迎参与者

## 阅读说明脚本并做好准备，

## 参与者完成背景调查问卷

## 转入测试区域

## 让用户自由使用软件5分钟，熟悉软件

## 让用户学习边说边做

## 记录测试开始时间

## 发放任务要求

## 记录、观察用户操作过程

## 开展访谈

## 感谢参与者

## 整理数据

## 整理正反反馈信息

## 总结测试

## 为下一位参与者测试做准备

## 测试方法

## 测试培训

## 测试任务

1. 新用户注册之后，完成个人信息填写，收货地址为“南京大学鼓楼校区陶园二舍”、手机号为“18795858888”、头像为手机内任意图片
2. 完成自定义套餐自定义套餐的编辑，菜单内容包括经典意式肉酱焗管面\*1、黄飞红火辣香香鸡\*1、吉栗花开\*2、竹蔗茅根饮\*1，并定义套餐名称为“麻辣香香鸡套餐”
3. 购买一张100元餐券
4. 选择海鲜大狂欢比萨\*1，海陆盛宴\*1，酥皮奶油蛤蜊汤\*2，黄桃鸡肉沙拉\*1，清雅卡曼橘茶\*2，使用餐券完成下单支付操作
5. 使用上一个订单，将其设置为EasyOrder，并使用EasyOrder完成一次下单，不使用餐券
6. 查看个人订单列表中1月6日19点31分的订单详情

# 测试用户数据

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用户 | 年龄 | 职业 | 经历 |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |

# 测试结果

5.1定量数据

任务1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 用户 | 是否成功完成 | 完成任务时间（分：秒） | 点击次数 | 出错次数 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

任务2

任务3

任务4

任务5

任务6

5.2定性数居

# 正面反馈列表

|  |  |
| --- | --- |
| 反馈 ID | 反馈内容 |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |

# 建议列表

# 附录