**系 统 测 试 报 告**

## ****团队名称：六毛软糖****

## 被测系统名称：天天爱消除系统

目录

[1. 引言部分 1](#_Toc390019622)

[1.1撰写系统测试报告的目的 1](#_Toc390019623)

[1.2相关测试内容 2](#_Toc390019624)

[1.3相关术语 2](#_Toc390019625)

[1.4参考资料 2](#_Toc390019626)

[1.5测试时间安排 3](#_Toc390019627)

[2. 测试概要 3](#_Toc390019628)

[3. 测试用例 3](#_Toc390019629)

[3.1 功能测试 3](#_Toc390019630)

[3.2性能测试 7](#_Toc390019631)

[3.3压力测试 9](#_Toc390019632)

[4. 测试结果及分析 10](#_Toc390019633)

## 引言部分

## 1.1撰写系统测试报告的目的

1）通过对测试结果的分析，得到团队内部对软件质量的评价。

2） 评估测试执行和测试计划是否符合。

3）分析系统存在的缺陷，为修复和预防系统级别的Bug提供建议。

## 1.2相关测试内容

1）用户测试：主要测试系统的功能、操作性、性能、人机对话、系统界面和安全性等。主要参考者为所有者或用户。

2）功能测试：主要测试系统是否实现预计结果，是软件的基本测试。主要参考对象为所有者或用户、开发人员和测试人员等。

3) 压力测试：用来评估在超越最大负载的情况下系统将如何运行。主要参考对象为项目经理、开发经理、测试人员。

4）性能测试：反映系统的反应时间、CPU使用率、占用内存大小和系统反应速度等指标。

## 1.3相关术语

1）系统：子系统的集合。

2）子系统：模块的集合。

3）系统参数：控制系统的行为及流程的参数，内容存储在系统数据库中，一般由系统管理员维护。

4）用户参数：控制各工作站的界面、输入法等参数。

5）运行参数：控制程序的启动，内容存储在Windows 系统的注册表中，第一次使用程序时，系统会提示输入各种参数。

## 1.4参考资料

1. 《需求规格说明书》
2. 《详细设计文档》
3. 《单元测试报告》
4. 《集成测试报告》

## 1.5测试时间安排

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 阶段 | 测试内容 | 开始时间 | 结束时间 | 负责人 |
| 第一阶段 | 功能测试 | 2014.5.25 | 2014.6.8 | 张舒贤 |
| 第二阶段 | 性能测试 | 2014.6.3 | 2014.6.8 | 张舒贤 |
| 第三阶段 | 压力测试 | 2014.6.1 | 2014.6.8 | 张舒贤 |

## 测试概要

**2.1 测试对象**

本测试主要为“天天爱软糖”消除游戏的系统测试。

**2.2 测试环境**

和集成测试环境一致。

**2.3 测试地点**

图书馆研讨室

## 测试用例

## 3.1 功能测试

1. **针对用户管理功能的系统测试**

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT001 |
| 测试功能 | 用户管理功能——用户登录 |
| 用例描述 | 用户输入账号密码进行登录 |
| 预测结果 | 用户成功登录 |
| 实际结果 | 用户成功登录 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT002 |
| 测试功能 | 用户管理功能——用户注册 |
| 用例描述 | 用户填写具体信息进行注册 |
| 预测结果 | 用户注册成功 |
| 实际结果 | 用户注册成功 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT003 |
| 测试功能 | 用户管理功能——用户查看个人信息 |
| 用例描述 | 用户点击查看个人信息 |
| 预测结果 | 系统显示用户个人信息 |
| 实际结果 | 系统显示用户个人信息 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

**（2）针对好友管理功能的系统测试**

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT004 |
| 测试功能 | 好友管理功能——添加好友 |
| 用例描述 | 用户输入好友账号添加好友 |
| 预测结果 | 好友添加成功 |
| 实际结果 | 好友添加成功 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT005 |
| 测试功能 | 好友管理功能——查看排行榜 |
| 用例描述 | 用户点击查看排行榜 |
| 预测结果 | 显示排行榜信息 |
| 实际结果 | 显示排行榜信息 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

**（3）针对游戏功能的系统测试**

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT006 |
| 测试功能 | 游戏功能——单人模式 |
| 用例描述 | 用户选择进入单人模式 |
| 预测结果 | (1) 游戏正常运行；(2) 用户游戏结果得到保存 |
| 实际结果 | 上述结果都满足 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.5人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT007 |
| 测试功能 | 游戏功能——协作模式 |
| 用例描述 | 用户选择进入协作模式，并且选择协作好友 |
| 预测结果 | (1) 好友收到邀请进入游戏；(2) 游戏正常运行； |
| 实际结果 | 上述结果都满足 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.5人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT008 |
| 测试功能 | 游戏功能——对战模式 |
| 用例描述 | 用户选择进入协作模式，并且选择对战好友 |
| 预测结果 | (1) 好友收到邀请进入游戏；(2) 游戏正常运行； |
| 实际结果 | 上述结果都满足 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.5人日 |

**（4）针对游戏设置功能的系统测试**

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT009 |
| 测试功能 | 游戏设置功能——下落风格设置 |
| 用例描述 | 用户选择进入游戏，并且选择游戏下落风格设置 |
| 预测结果 | 下落风格得到改变 |
| 实际结果 | 下落风格得到改变 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-FT010 |
| 测试功能 | 游戏设置功能——图案风格设置 |
| 用例描述 | 用户选择进入游戏，并且选择游戏图案风格设置 |
| 预测结果 | 图案风格得到改变 |
| 实际结果 | 图案风格得到改变 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

## 3.2性能测试

**（1）针对响应时间的性能测试**

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-PT001 |
| 性能描述 | 用户登录系统的响应时间 |
| 前提条件 | 用户账号已存在 |
| 期望性能 | 系统在1秒内响应 |
| 实际结果 | 响应时间为0.7秒 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-PT002 |
| 性能描述 | 用户发送消息的响应时间 |
| 前提条件 | 用户已登录 |
| 期望性能 | 系统在0.5秒内响应 |
| 实际结果 | 响应时间为0.8秒 |
| 结论 | fail |
| 执行成本 | 0.25人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-PT003 |
| 性能描述 | 用户游戏开始的响应时间 |
| 前提条件 | 用户已登录 |
| 期望性能 | 系统在1秒内响应 |
| 实际结果 | 响应时间为0.8秒 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-PT004 |
| 性能描述 | 游戏结果保存的响应时间 |
| 前提条件 | 该局游戏结束 |
| 期望性能 | 系统在1秒内响应 |
| 实际结果 | 响应时间为0.9秒 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 0.25人日 |

### 3.3压力测试

|  |  |
| --- | --- |
| 测试编号 | ST-PrT005 |
| 压力测试描述 | 多并发用户是否正常运行 |
| 5个用户并发操作 | 是 |
| 10个用户并发操作 | 是 |
| 20个用户并发操作 | 是 |
| 结论 | Pass |
| 执行成本 | 05人日 |

## 测试结果及分析

**4.1 Bug分布结果**

|  |  |
| --- | --- |
| 功能/模块 | Bug数目 |
| 用户信息管理 | 2 |
| 好友管理 | 4 |
| 游戏管理 | 10 |
| 设置管理 | 1 |
| 总计 | 17 |

**4.2 系统质量属性评价**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 质量属性 | 已完成 | 缺陷 |
| 功能性 | 基本实现了各个功能 | 游戏管理模块还存在一些缺陷 |
| 易用性 | 指引图标显眼，操作简单 | 在视图美感方面存在些许不足 |
| 可靠性 | 游戏各项功能运行基本正常 | 偶尔会出现游戏崩溃情况 |