# 集 成 测 试 报 告

团队名称：六毛软糖

**被测系统名称：天天爱消除**

目录

[集 成 测 试 报 告 1](#_Toc390026713)

[团队名称：六毛软糖 1](#_Toc390026714)

[1.引言部分 1](#_Toc390026715)

[1.1撰写集成测试报告的目的 1](#_Toc390026716)

[1.2术语定义 1](#_Toc390026717)

[1.3参考资料 1](#_Toc390026718)

[1.4 限制和约束 2](#_Toc390026719)

[2.概述 2](#_Toc390026720)

[2.1测试对象 2](#_Toc390026721)

[2.2测试目的 2](#_Toc390026722)

[2.3测试环境 2](#_Toc390026723)

[2.4测试地点 2](#_Toc390026724)

[3.测试结果 3](#_Toc390026725)

[3.1测试结果记录 3](#_Toc390026726)

## 1.引言部分

1.1撰写集成测试报告的目的

1）汇总和统计集成测试的测试结果，并形成最终文档。

2）给出对于测试结果的分析和总结，为团队的开发和测试评审提供依据。

1.2术语定义

1）集成测试：每个模块通过单元测试后，将所有功能模块集成在一起进行测试，以验证各模块的正确性和模块接口的正确性。

2）相互审查：小组内成员对他人已测试过的模块进行抽样测试，提高测试效率。

1.3参考资料

1）《需求规格说明文档》

2）《详细设计文档》

3）《单元测试计划》

4）《单元测试报告》

1.4 限制和约束

该部分测试主要采用代码审查，发现核心源代码中存在的错误与缺陷；经过对数据流进行分析后，编写测试代码，发现功能上的错误。

## 2.概述

2.1测试对象

本测试主要为天天爱消除系统的集成测试。该系统是一个基于C/S的系统。主要的功能包括用户登录、好友管理、进行游戏等。

2.2测试目的

开发人员开发完成及单元测试后，测试所有单元在按照详细设计说明文档组装成模块、子系统或系统的过程中，各部分是否能正常工作并达到相应要求。确保各单元组合成为模块或系统后能够按照意图运行，同时确保增量的行为正确。

2.3测试环境

1）操作系统环境：Windows7和Windows8

2） 测试工具：JUnit

2.4测试地点

图书馆研讨间

## 3.测试结果

3.1测试结果记录

**（1）针对UserSystem组件的集成测试**

**测试登录成功场景：**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试目的** | **依赖条件** | **测试步骤** | **预期结果** | **实际结果** | **Pass/fail** | **实际执行成本** |
| 测试玩家正常登录 | 该玩家账号已存在 | 1. 输入正确的账号和密码 2. 选择登录 | 登录成功 | 登录成功 | Pass | 0.2人日 |

**测试登录失败场景：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试目的** | **依赖条件** | **测试步骤** | | **预期结果** | **实际结果** | **Pass/fail** | **实际执行成本** |
| 测试玩家登录失败场景 | 该玩家账号已存在 | | 1. 输入错误的账号和密码 2. 选择登录 | 登录失败 | 登录失败 | Pass | 0.1人日 |
| 该玩家账号不存在 | | 1. 输入账号和密码 2. 选择登录 | 登录失败 | 登录失败 | Pass | 0.1人日 |

**测试注册成功场景**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试目的** | **依赖条件** | **测试步骤** | **预期结果** | **实际结果** | **Pass/fail** | **实际执行成本** |
| 测试玩家成功注册 | 该玩家信息填写完整 | 1. 玩家填写注册需要信息 2. 玩家选择注册 | 注册成功，返回该玩家账号 | 注册成功，返回该玩家账号 | Pass | 0.2人日 |

**测试注册失败场景**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试目的** | **依赖条件** | **测试步骤** | | **预期结果** | **实际结果** | **Pass/fail** | **实际执行成本** |
| 测试玩家注册失败 | 该玩家填写信息完整 | | 1. 玩家完整填写注册需要信息 2. 玩家填写密码不符合要求 | 注册失败，密码不合要求 | 注册失败，密码不合要求 | Pass | 0.1人日 |
| 该玩家填写信息不完整 | | 1. 输入账号和密码 2. 选择登录 | 注册失败，信息不完整 | 注册失败，信息不完整 | Pass | 0.2人日 |

**（2）针对friendManagementSystem组件的集成测试**

**测试成功添加好友场景：**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试目的** | **依赖条件** | **测试步骤** | **预期结果** | **实际结果** | **Pass/fail** | **实际执行成本** |
| 测试玩家成功添加好友 | 玩家输入的账号存在 | 1. 玩家一输入要添加的玩家二的账号 2. 玩家二接受好友申请 | 玩家一二互相成功添加对方为好友 | 玩家一二互相成功添加对方为好友 | Pass | 0.2人日 |

**测试添加好友失败场景：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试目的** | **依赖条件** | **测试步骤** | | **预期结果** | **实际结果** | **Pass/fail** | **实际执行成本** |
| 测试玩家注册失败 | 玩家输入的账号存在 | | 1. 玩家一输入要添加的玩家二的账号   2) 玩家二拒绝接受好友申请 | 玩家一添加玩家二为好友失败 | 玩家一添加玩家二为好友失败 | Pass | 0.1人日 |
| 1）玩家输入自己的账号选择添加好友 | 提示不可添加自己为好友 | 提示不可添加自己为好友 | Pass | 0.1人日 |
| 玩家输入的账号不存在 | | 1. 玩家一输入账号选择添加好友 | 提示不存在该账号 | 提示不存在该账号 | Pass | 0.2人日 |

**游戏邀请成功场景：**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试目的** | **依赖条件** | **测试步骤** | **预期结果** | **实际结果** | **Pass/fail** | **实际执行成本** |
| 测试玩家邀请好友游戏成功 | 该玩家有好友 | 1. 玩家一选择协作游戏或对战游戏 2. 玩家一从在线好友列表中选择好友并邀请玩家二 3. 玩家二接受邀请 | 玩家一二开始游戏 | 玩家一二开始游戏 | Pass | 0.2人日 |

**游戏邀请失败场景：**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试目的** | **依赖条件** | **测试步骤** | **预期结果** | **实际结果** | **Pass/fail** | **实际执行成本** |
| 测试玩家邀请好友游戏成功 | 该玩家有好友 | 1. 玩家一选择协作游戏或对战游戏 2. 玩家一从在线好友列表中选择好友并邀请玩家二 3. 玩家二拒绝邀请 | 提示玩家一好友拒绝邀请 | 提示玩家一好友拒绝邀请 | Pass | 0.2人日 |
| 1）玩家一选择协作游戏或对战游戏  2）玩家一从在线好友列表中选择好友并邀请玩家二  3）玩家二60s内未回复 | 提示玩家一等待超时 | 提示玩家一等待超时 | Pass | 0.5人日 |
| 1）玩家一选择协作游戏或对战游戏  2）玩家一从在线好友列表中选择好友并邀请玩家二，三  3）玩家二接受邀请，玩家三拒绝邀请 | 提示玩家一有好友拒绝邀请，提示玩家三游戏取消 | 提示玩家一有好友拒绝邀请，提示玩家三游戏取消 | Pass | 0.5人日 |