

天天爱消除

PC 版

集成测试计划

队长：121250151 王琨

队员：121250121 沈静怡

121250127 石文磊

121250101 缪晓伟

121250156 王天宇

121250167 吴晓晨

团队名称：Ex 咖喱棒

被测试系统名称：天天爱消除 PC 版

文档更新记录表：

版本	作者	版本描述	日期

1. 集成计划概述

本文档主要描述天天爱消除 pc 版游戏的集成测试活动如何进行。包括如何控制集成测试活动、流程以及工作安排等。

本文档只计划针对软件的集成测试，不包括硬件、系统测试和单元测试内容。主要读者是 ex 咖喱棒内部成员。集成测试的目标是验证系统和《软件架构设计文档》的吻合情况。

2. 集成范围和资源

a. 集成测试的主要任务

- 在连接各个模块的时候，测试各个模块接口之间数据传递是否完整，是否有丢失
- 在组合各个模块的子功能后，测试是否合作完好，是否能完成预期的父功能
- 在组合各个模块之后，测试一个模块的功能是否会对另一个模块的功能产生不利影响。
- 测试单个模块的误差积累是否会被放大到不可接受的程度

b. 集成测试的资源

集成测试人员为 4 人，分工如下：

吴晓晨：软件质量保障员（集成测试负责人）

缪小伟：软件工程师（架构的团队内部负责人）

王琨、沈静怡、王天宇、石文磊：程序员（测试执行者）

c. 集成测试环境

搭建集成测试环境，3 台 pc，其中一台作为游戏服务器

操作系统：win8

java 版本：1.7

测试地点：基础实验楼乙区 503

d. 集成测试计划资源分配

石文磊全面控制并负责集成测试的组织，书写测试用例，并负责测试环境的搭建，同时决定提交上来的 Bug 是否需要修改

王琨负责架构一致性和 Bug 的移除确认

缪小伟、王天宇、沈静怡和吴晓晨负责按照集成测试用例表进行测试活动，记录测试结果

3. 待测试清单和顺序

a. 子系统测试顺序

系统分为单机游戏、联机游戏、排行榜、闯关模式、装饰强化子系统

主要的集成顺序为自上而下

按照“单机游戏-装饰强化-闯关模式-联机游戏-排行榜”的顺序进行集成和测试

b. 子系统的测试内容

集成子系统，测试相关的 UI、业务逻辑和数据单元是否达到子系统的功能需求

数据传递是否正确，对于传入值的控制范围是否一致，传入值是否存在缺少或者冗余

类之间的调用是否正常，是否有明显的设计错误

c. 集成测试的初步计划

DAY1:

石文磊：搭建测试环境，并组织测试的组织

缪小伟：执行单机游戏模块的集成和测试，并记录测试结果，反馈 bug

王天宇：执行装饰强化模块的集成和测试，并记录测试结果，反馈 bug

王琨：对与架构一致性进行确认，反馈开发工程师调试

DAY2:

石文磊：执行单机游戏和装饰强化模块之间的集成和测试，并记录测试结果，反馈 bug

沈静怡：执行闯关模式模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈 bug

吴晓晨：执行联机游戏模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈 bug

缪小伟：执行排行榜模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈 bug

王琨：对系统测试要求一致性和通过性进行确认

DAY3:

石文磊：对前两天测试用例执行情况进行整理，得到情况列表

沈静怡：整理生成 Bug 报告表

王琨：完成总的集成测试报告

4. 集成测试结束交付产物

- a. 集成测试用例文档的执行情况列表（石文磊负责完成）
- b. Bug 报告表（沈静怡负责完成）
- c. 集成测试报告（王琨负责完成）

5. 执行集成测试的入口和出口条件

- a. 入口条件
 - i. 单元测试必须完成
 - ii. 开发出完整的系统
 - iii. 搭建了类似于实际使用/配置环境的测试环境
 - iv. 测试人员安排到位
- b. 出口条件
 - i. 所有集成测试用例都被执行，测试结果 100%通过
 - ii. 集成测试过程中发现的 bug 已经被定为或者关闭

6. 如何判断集成测试用例通过

- a. 执行集成测试时，输出与预期输出相符

- b. 接口集成时，接口提供的功能或者数据正确
- c. 功能点集成时，验证与《软件架构设计文档》中的描述一致

7. 如何判断集成测试用例失败以及失败后的行为

- a. 接口集成时，接口提供的功能或者数据不正确
- b. 功能点集成时，验证与《软件架构设计文档》中对需求的描述不一致