

天天爱消除

PC 版

# 集成测试执行报告

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

编写人员：石文磊

文档更新记录表：

版本	作者	版本描述	日期
V1.0	石文磊	集成测试报告模板发布到 svn 服务器	2014-5-1
V1.1	王琨	记录集成测试执行情况（部分）	2014-5-18
V1.2	吴晓晨	记录集成测试总结（部分）	2014-5-20

## 1. 引言部分

### a) 撰写集成测试报告的目的

- 汇总和统计集成测试的结果，并形成最终文档
- 给出对于测试结果的分析 and 总结，为团队的开发和测试评审提供依据

### b) 术语定义

- 集成测试：每个模块通过单元测试之后，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借口的正确性
- 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

### c) 参考资料

- 《需求分析说明书》
- 《详细设计文档》

### d) 限制和约束

该部分测试主要采用代码审查，发现核心源代码存在的错误和缺陷；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

### a) 测试对象

本测试主要为天天爱消除游戏 pc 版的集成测试，该系统主要功能有单机游戏，联机协作，联机对战，闯关和排行榜等功能。

b) 测试目的

测试所有单元在按照详细设计文档组装成模块、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。

c) 测试环境

- i. 操作系统：win8
- ii. Jdk：1.8
- iii. 测试工具：junit

d) 测试地点

机房基础实验楼丙区 503 和图书馆二楼研讨室

3. 测试结果

Integation Test Case L1

测试用例标题： 游戏前选择道具的组件集成测试

测试用例 ID	测试用例描述	输入数据		预期输出	实际输出	Pass/Fail	备注
		玩家金币	选择道具				
Version-001	选择单个道具时的系统响应	200	C	提示金币不够，取消选择	提示金币不够，取消选择	P	
Version-002		400	C	0 金币剩余	0 金币剩余	P	
Version-003		500	C	100 金币剩余，提示选择成功，等待开始	100 金币剩余，提示选择成功，等待开始	P	
Version-004	选择多个道具时的系统响应	900	C、D	提示金币不够，取消选择	成功购买	F	测试发现 c 与 d 分别购买时

							未出 现问 题
Version-005		1000	C、D	0 金币剩余，提示选择成功，等待开始	0 金币剩余，提示选择成功，等待开始	P	
Version-006		1200	C、D	200 金币剩余，提示选择成功，等待开始	200 金币剩余，提示选择成功，等待开始	P	

Integation Test Case L2

测试用例标题： 游戏中消除和计分的组件集成测试

记下图游戏局面 S0:



记下图游戏局面 S1:



测试用例 ID	测试用例描述	输入数据				预期输出	实际输出	Pass /Fail	备注
		游戏局面	当前分数	额外加成	玩家操作				
Version-007	单个消除情况	S0	0	无	(A2,B4)右移	消去对应3个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为100	消去对应3个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为100	P	
Version-008		S0	0	无	(A2,B2)上移	消去对应4个，在因其他部分自动移动增加分数前分	消去对应4个，在因其他部分自动移	P	

						数变为 200， 产生道具 A	动增加分 数前分数 变为 200，产生 道具 A		
Version- 009		S0	0	无	(A6,B7)上 移	消去对应 5 个，在因其他 部分自动移动 增加分数前分 数变为 500， 产生道具 B	消去对应 5 个，在 因其他部 分自动移 动增加分 数前分数 变为 500，产生 道具 B	P	
Version- 010		S0	0	无	(A6,B2)左 移	消去对应 5 个，在因其他 部分自动移动 增加分数前分 数变为 200， 产生道具 A	消去对应 5 个，在 因其他部 分自动移 动增加分 数前分数 变为 200，产生 道具 A	P	
Version- 011	使用 道具	S1	0	无	(A6,B2)左 移	消去对应 3 个，在因其他 部分自动移动 增加分数前分 数变为 1300	消去对应 3 个，在 因其他部 分自动移 动增加分 数前分数 变为 1300	P	
Version- 012		S1	0	无	点击 (A6,B2)	连同周围八个 被消去	连同周围 八个被消 去	P	
Version- 013		S1	0	无	点击 (A5,B2)	A5 整列被消去	A5 整列被 消去	P	
Version- 014	有道具 的情况	S0	0	使用 D	(A2,B4)右 移	消去对应 3 个，在因其他 部分自动移动 增加分数前分 数变为 110	消去对应 3 个，在 因其他部 分自动移 动增加分 数前分数	P	

							变为 110		
Version-015		S0	3000	进入无敌状态	(A2,B4)右移	消去对应 3 个，在因其他部分自动移动增加分数前分数变为 200	消去对应 3 个，其他部分未移动	F	其他部分存在可消块但未消去



# Integation Test Case L3

## 测试用例标题： 玩家联机对战组队的组件集成测试

测试用例 ID	测试用例描述	输入数据				预期输出	实际输出	Pass /Fail	备注
		玩家操作	网内其余玩家操作	房间状态	网络状态				
Version -016	玩家为房主时的操作	点击开始	无	另有一玩家加入	良好 (fps<300 ms)	游戏正常开始	游戏正常开始	P	
Version -017		所有操作	所有操作	所有情况	差或者断网 (fps>100 0ms)	提示网络错误, 系统回到欢迎界面	游戏开始, 但数据加载慢	F	控制台输出 fps 为 204 ms
Version -018		选择玩家, 踢人	无	另有一玩家加入	良好 (fps<300 ms)	提示踢人成功, 开始按钮无法选择	提示踢人成功, 开始按钮无法选择	P	
Version -019		选择玩家, 踢人	无	另有两个玩家加入	良好 (fps<300 ms)	提示踢人成功, 可以开始	提示踢人成功, 可以开始	P	
Version -020	玩家选择进入房间的操作	在主界面选择房间 001 加入	无	无	良好 (fps<300 ms)	玩家加入到房间	玩家加入到房间	P	

Version -021	作	所有操作	所有操作	所有情况	差或者断网 (fps>1000ms)	提示网络错误，系统回到欢迎界面	提示网络错误，系统回到欢迎界面		
Version -022		无	房主选择开始	房间另有2人	良好 (fps<300ms)	游戏正常开始	游戏正常开始	P	
Version -023		选择退出房间	无	房间另有2人	良好 (fps<300ms)	回到房间选择界面	回到房间选择界面	P	
Version -024		无	房主选择踢出玩家	房间另有2人	良好 (fps<300ms)	提示被房主踢出，回到房间选择界面	未提示，玩家仍在房间中	F	房主选择界面显示玩家已退出房间

Integation Test Case L4

测试用例标题： 查看排行榜功能的组件集成测试

记某周游戏历史数据 S2:

游戏局编号	得分	最大连击数	时间
1	10000	12	星期 1
2	8000	10	星期 1
3	11000	15	星期 2
4	12000	20	星期 3
5	8000	8	星期 4
6	15000	10	星期 5

记好友历史数据 S3:

好友名	最高分
A	14000
B	19000
玩家本人	15000
C	25800

测试用例 ID	测试用例描述	输入数据		预期输出	实际输出	Pass/Fail	备注
		玩家操作	系统存储的历史数据				
Version-025	进入排行榜首页	点击排行榜	S2	显示总局数 6，最高分 15000，最高连击次数 20，当周每日曲线图等	显示总局数 6，最高分 15000，最高连击次数 20，当周每日曲线图等	P	

Version-026	查看好友排行榜	点击查看好友排行榜	S3	显示玩家排序和分数，从大到小依次为C、B、玩家本人、A	显示玩家排序和分数，从大到小依次为C、B、玩家本人、A	P	
Version-027	查看得分历史记录	选择查看历史得分记录	S2	显示 S1 对应的每日平均得分曲线	显示 S1 对应的每日平均得分曲线	P	
Version-028		查看详细得分	S2	显示历史每局得分	显示历史每局得分	P	

# Integation Test Case L5

## 测试用例标题： 设置游戏参数的组件集成测试

测试用例 ID	测试用例描述	输入数据		预期输出	实际输出	Pass /Fail	备注
		玩家操作	系统初始状态				
Version-029	设置游戏参数	选择关闭音效、昵称修改为 A、下落方向为上	开启音效、昵称为 B、下落方向为左	退出再返回查看设置，设置更改成功	退出再返回查看设置，设置更改成功	P	

### 4. 结果分析

#### a) 测试结果统计

共涉及 29 个测试用例，执行时步骤和测试用例相符

测试用例通过率 86.2%（25/29）

测试覆盖率 74.3%

发现缺陷 4 个

测试执行成本 1 人日

因此，用例质量=4/29=13.8%

缺陷发生效率=4/1=4 个/人日

#### b) 结论

- i. 已经对集成测试执行情况中的各项问题做了全面记录
- ii. 测试覆盖率 74.3%，由于部分功能为实现，未运行所有测试用例
- iii. 测试用例通过率 86.2%，修改后通过率 100%，满足验收标准