
课程设计报告



设计题目： 五子棋对弈——概要设计

学 院： 人工智能学院

专 业： 智能科学与技术

班 级： 1602052

学号姓名： 16020520006-王梓豪

16020520022-张亦弛

16020520024-王云峰

日 期： 2018 年 12 月 23 日

成 绩：

指导教师： 林杰

西安电子科技大学

1. 测试概述

1.1. 编写目的

编写目的本测试报告为五子棋程序的测试报告，目的在于总结测试阶段的测试情况以及分析测试结果，描述系统是否符合用户需求，是否已达到用户预期的功能目标，并对测试质量进行分析。

1.2. 测试范围

分别采用黑盒测试与白盒测试，对实验的程序进行测试，直至程序符合要求。

2. 测试计划执行情况

2.1. 测试类型

测试类型	测试内容	测试目的	所用测试工具和方法
功能测试	游戏可否正确开始、运行、判断胜负。	核实所有功能是否均已正常实现，即可按用户的需求使用系统。	采用黑盒测试，使用等价类划分、边界值测试等测试方法，进行手工测试。
用户界面测试	1、包括背景、颜色、字体、提示信息的一致性等 2、友好性、易用性。	核实软件风格符合可接受标准，保证界面友好型、易操作性。	手工测试。

兼容性测试	用不同操作系统、python 版本	核实程序可在不同软件和硬件配置中运行。	黑盒测试、手工测试。
	测试软件兼容性。		

2.2. 测试环境与配置

测试平台：

CPU：Intel Core i7 6500U GPU：Nvidia

GeForce 940M

RAM：8GB

OS：Windows 10 64bit

2.3. 测试问题总结

在整个系统测试执行期间，项目组开发人员高效地及时解决测试人员提出的各种缺陷，在一定程度上较好的保证了测试执行的效率以及测试最终期限。

3. 测试总结

3.1. 测试用例执行结果

测试用例标识符	测试用例名称	状态	测试结果	备注
业务测试				
Test001	绘制棋盘	已执行	测试通过	
Test002	显示提示信息	已执行	测试通过	
Test003	玩家落子	已执行	测试通过	

Test004	切换人机对弈、人人对弈、自我对弈	已执行	测试通过	
Test005	人机对弈流程	已执行	测试通过	
Test006	人人对弈流程	已执行	测试通过	
Test007	自我对弈流程	已执行	测试通过	
功能测试				
Test008	落子在棋盘外	已执行	测试通过	
Test009	在提示落子前落子	已执行	测试通过	
Test010	在两格中间落子	已执行	测试通过	
Test011	落子在棋盘边缘	已执行	测试通过	

3.2. 测试问题解决

测试用例标识符	错误或问题描述	错误或问题状态
Test008	未正确提示错误信息	已解决
Test009	棋盘上错误显示落子位置	未解决
Test011	Ai 错误落子在边缘位置	未解决

4. 综合评价

4.1. 软件能力

经过小组成员开发，本程序基本达到要求水平，可以基本实现预先设定的功能，满足玩家的需求。

4.2. 建议

后继可加长训练时间，以达到更好的 ai 水平。