**后端压力测试方案**

**前言：**

本文档主要描述介绍当前后端的机器人框架的现状以及今后为满足更全面测试的一个调整方案,如有错误，请直接指出，谢谢。

**现状：**



上图为后端机器人框架包含的文件,圈红部分为机器人的核心模块,包括玩家的登陆，创角，漫游，站立以及战斗，而其他的诸如robot\_battle.erl文件则为每一个测试模块的逻辑代码，其中包含协议收发，逻辑处理等内容。

现在后端机器人主要存在以下问题

1. robot.erl逻辑过于臃肿，之前的机器人逻辑开发时没有做太多的逻辑分离，将其他模块的逻辑也植入到rebot.erl中
2. 可配置性不够,每次要改变机器人逻辑的时候需要手动修改代码，再编译，这样操作对做压测的同事可能带来较大的效率影响

**后续优化方向：**

1. 实现机器人模块的逻辑分离，将每个模块的逻辑体现在对应的机器人文件代码中
2. 完善机器人配置框架，尽量做到入参启动时通过参数控制机器人逻辑

**后续压力测试方案:**

为更好的反映上线后的实际情况，建议今后的压力测试尽量做到单模块测试与混合测试形式相结合。

单模块测试：

根据与其他项目组以及组内同事的讨论后，发现服务器的并发压力主要体现在刚开服的时候，而且登陆，聊天，场景，战斗，怪物很大机会成为后端的主要瓶颈，针对该现象，我个人建议需要开发单独的机器人逻辑去对以上模块做针对性的测试。目前已对场景，怪物，战斗做了对应的测试，后续建议在登陆以及聊天加上对应的测试。

混合测试：

尽量模拟客户端的操作行为，结合之前的单模块测试逻辑，对系统进行相对全面的测试，个人建议混合测试同时整合登陆，聊天，场景，战斗，任务，市场等尽量多的功能，重点放在测试系统的稳定性以及逻辑正确性的方向上。