

北京邮电大学



《程序设计实践》测试文档

姓 名： 彭 帅
学 院： 计算机学院
专 业： 计算机科学与技术

2019 年 12 月 11 日

目录

- 1. 引言3
- 2. 任务概述3
- 3. 测试项目3
 - 3.1 测试环境3
 - 3.2 测试方案3
 - 3.3 测试工具3
 - 3.4 测试内容3
- 4. 测试日志4
 - 4.1 服务器端提前打开4
 - 4.2 注册功能4
 - 4.3 登录功能5
 - 4.4 玩家游戏功能6
 - 4.5 查询功能7
 - 4.6 对战功能7
 - 4.6 出题者游戏功能.....9

1.引言

软件原型系统是验证技术可行性的一类重要的应用软件，在新产品研发和科研活动中被广泛应用。它是介于软件单一技术作业和软件产品之间的一种软件形态，对于综合利用程序设计单项技能提出了较高要求。因此软件测试显得至关重要。

2.任务概述

单词消除游戏由两类参与者组成：闯关者（即游戏玩家），出题者（为游戏增加游戏中使用单词）。游戏规则为，游戏每一轮，程序会根据该关卡难度，显示一个单词，一定时间后单词消失。闯关者需要在相应地方输入刚刚显示并消失的单词，如果闯关者输入正确（即闯关者输入的单词与刚刚显示的单词完全一致，包含大小写）则为通过。一关可以由一轮或者多轮组成。

我需要通过多轮测试展现我的项目的可行性。

3.测试项目

3.1 测试环境

Windows10 系统

3.2 测试方案

由于只是一个简单的游戏系统，故只在本地进行测试，我自己模拟游戏过程的玩家和出题者，服务器提前打开。

3.3 测试工具

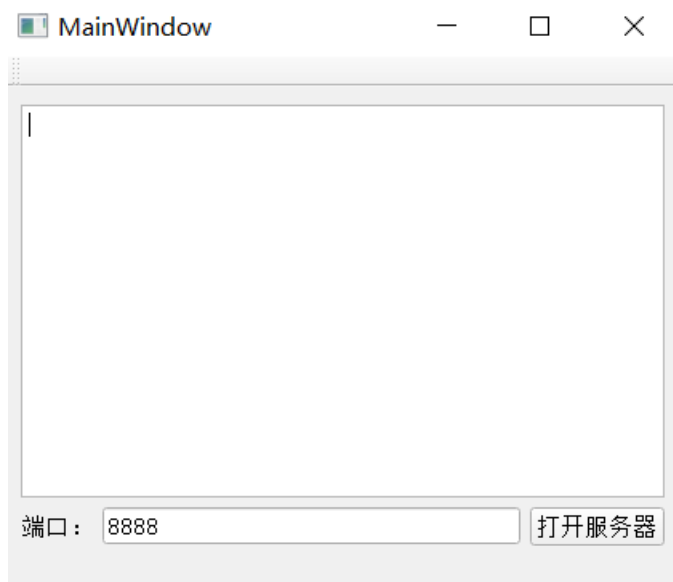
Qt Creator 4.5.1

3.4 测试内容

玩家的注册登录、进行答题游戏、模拟对战、查询信息
出题者的注册登录、模拟出题、查询信息

4.测试日志

4.1 服务器端提前打开

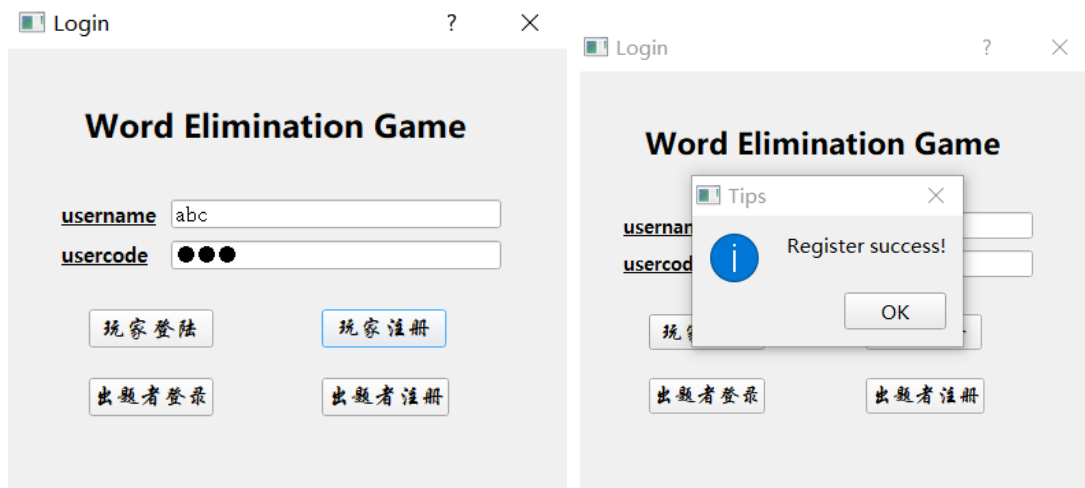


4.2 注册功能

首先看一下玩家数据库内容

| name | code | level | exp | counted | is_land |
|---------|------|-------|-----|---------|---------|
| ai | 123 | 2 | 11 | 14 | 0 |
| bi | 123 | 0 | 2 | 1 | 0 |
| bupt | 127 | 2 | 14 | 8 | 0 |
| gust | 123 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| mircale | 123 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| peng | 125 | 2 | 10 | 6 | 0 |
| putty | 159 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| shuai | 123 | 1 | 9 | 21 | 0 |

现在在登录界面进行注册，比如输入界面如下：用户名：abc 密码：123（注册之后弹出提示框）



查看数据库加以验证

| | name | code | level | exp | counted | is_land |
|---|---------|------|-------|-----|---------|---------|
| ➤ | abc | 123 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | ai | 123 | 2 | 11 | 14 | 0 |
| | bi | 123 | 0 | 2 | 1 | 0 |
| | bupt | 127 | 2 | 14 | 8 | 0 |
| | gust | 123 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | mircale | 123 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | peng | 125 | 2 | 10 | 6 | 0 |
| | putty | 159 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| | shuai | 123 | 1 | 9 | 21 | 0 |

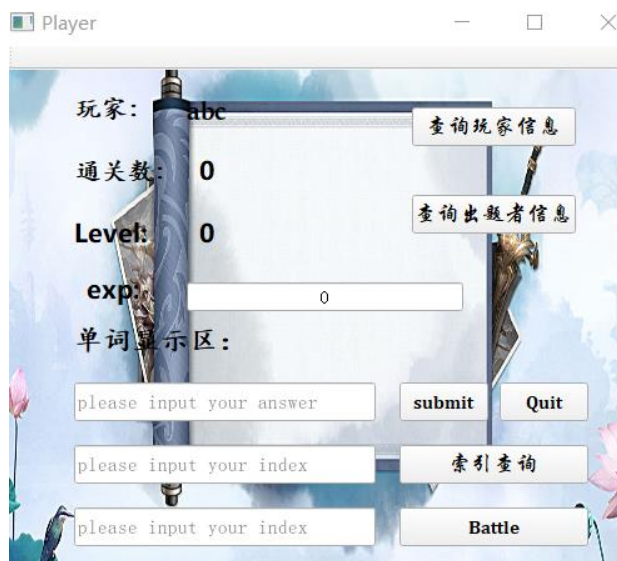
出题者注册功能是一样的（这里不再赘述）

4.3 登录功能

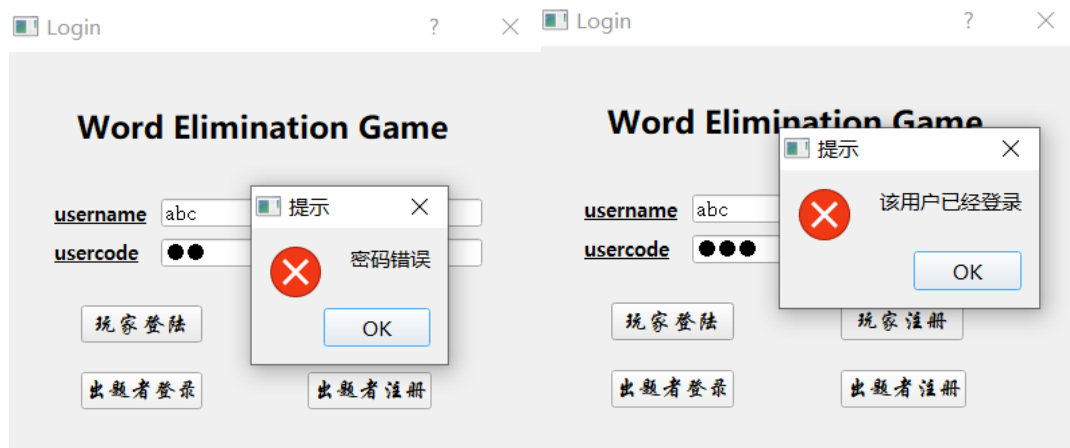
比如在登录界面我输入如下信息：用户名：abc 密码：123



成功进入之后出现游戏界面：



如果输入密码错误或者这个用户已经登录就会有相应的提示信息

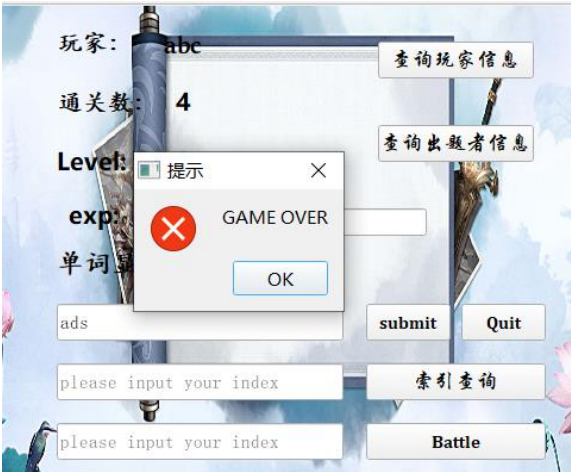


4.4 玩家游戏功能

单词出现答对题会增加一定经验值（等级随着经验值变化），然后显示下一题



如果答题错误就必须退出



4.5 查询功能

点击查询玩家信息按钮就可以出现相关信息

| Player Information | | | | |
|--------------------|----|-----|-------|---------|
| 玩家 | 等级 | 经验值 | 已经闯关数 | is land |
| 1 abc | 0 | 4 | 4 | 1 |
| 2 ai | 2 | 11 | 14 | 0 |
| 3 bi | 0 | 2 | 1 | 0 |
| 4 bupt | 2 | 14 | 8 | 0 |
| 5 gust | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 mircale | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 peng | 2 | 10 | 6 | 0 |
| 3 putty | 0 | 0 | 1 | 0 |
| 9 shuai | 1 | 9 | 21 | 0 |

（点击某一列上面的三角号就可以进行排序）

4.6 对战功能

玩家看到在线玩家可以发起对战，只需要在 battle 框输入对方玩家姓名即可

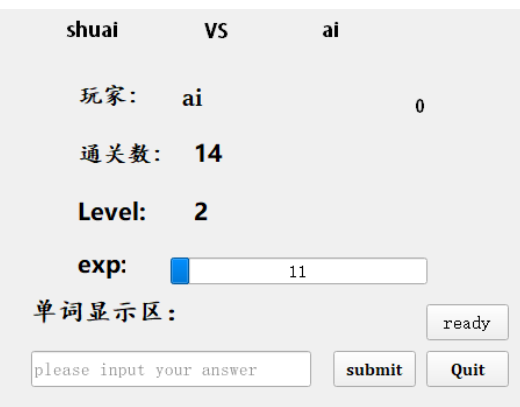
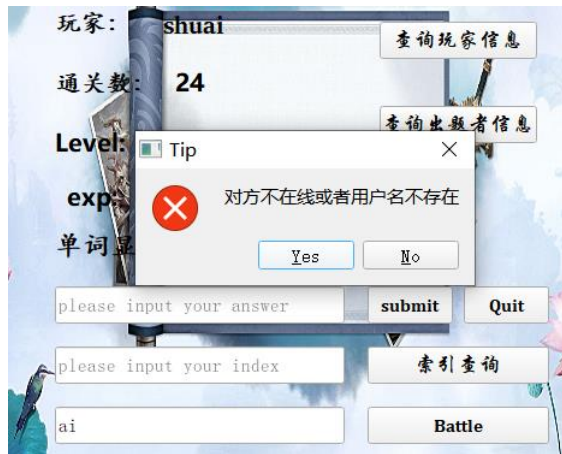
如果输入的 battle 玩家不在线或者用户名不存在会有相关提示信息

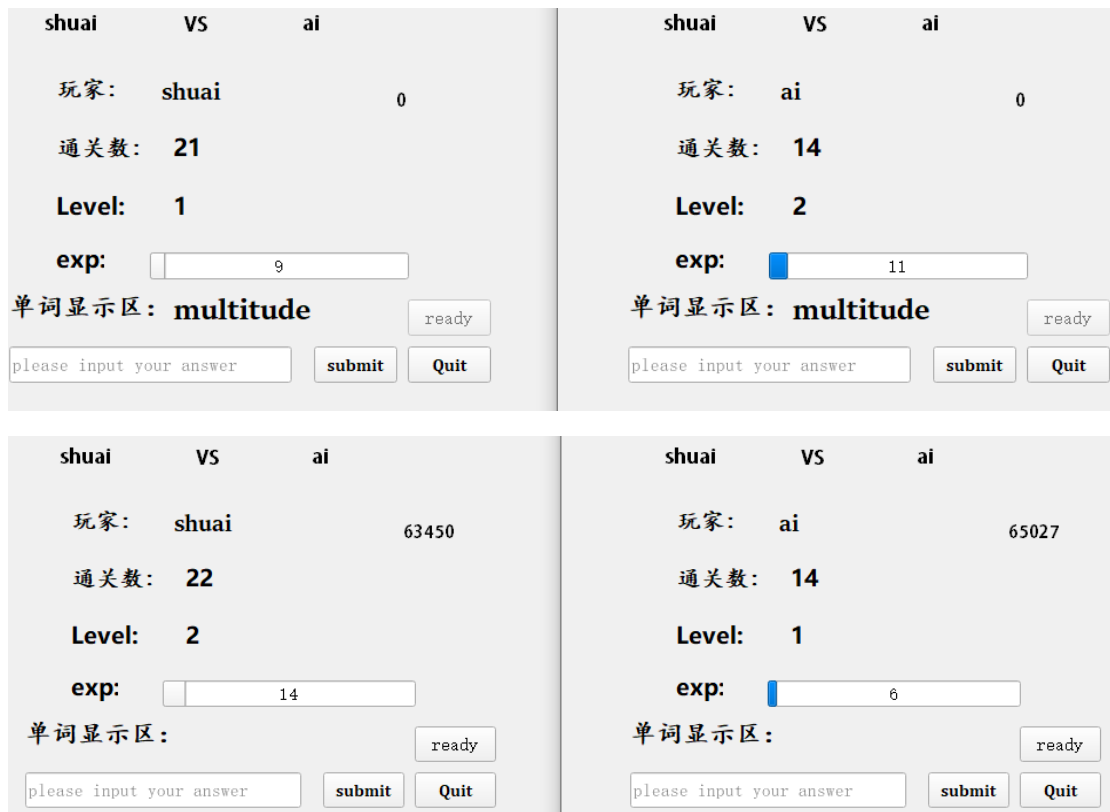
然后双方收到相关提示信息

接受挑战就可以进入到对战界面

点击准备好之后点击 ready 按钮就可以开始对战

然后同时显示一个单词，双方开始答题，先打出单词者提升经验，后者扣除相应的经验





4.6 出题者游戏功能

首先进入到出题者界面，在提交 submit 按钮处可以填写相关单词，如果词库不存在就要会更新词库，相应的出题者经验等级会增加



如果单词存在就会提示



其余的查询功能和玩家的一样，[传送门](#)