软件测试小组总结报告

Software Testing Review

**编号**：**TMP-STP**

**版本 1.0**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **作者：** | 刘先杰 | **日期：** | 2012/7/6 |
| **审批：** |  | **日期：** |  |

**变更记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **变更说明** | **作者** |
| 2012/7/6 | 1.0 | 创建 | 刘先杰 |

1. **参与人员及分工**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 参与人员 | 角色 | 分工 |
| 刘先杰 | 测试经理 | 集成测试、游戏参数测试 |
| 蒋嘉治 | 测试工程师 | 集成测试、场景测试 |
| 李源东 | 项目经理 | 人物测试 |
| 周锦源 | 开发经理 | 载具测试 |
| 饶骥 | 开发工程师 | AI测试 |
| 许坚铭 | 开发工程师 | 武器测试 |

1. **工作介绍**
2. **单元测试**

每个单元的开发人员负责对单元进行测试，测试通过后上传到git集成。

1. **集成测试**

主要由测试小组进行集成测试，出现问题后找到负责单元模块的开发人员进行修改。

1. **Alpha测试**

主要在组内进行，每个组员都可以测试集成的游戏，发现缺陷后及时通知开发组进行修改。

1. **Beta测试**

将生成的exe打包放到网络上，让非开发组人员进行功能以及可玩性测试。根据反馈回来的结果优化游戏。

1. **经验教训**
2. 单元测试一定要做好。上传有BUG的单元代码到github上会导致整个项目的出错，从而拖延整个项目组开发进度。
3. 涉及到工程全局的修改要及时通知到整个项目组。引擎有更新或者其他数据有更新的时候要及时发布，否则会导致组内有些成员使用了旧的数据从而导致莫名其妙的BUG。
4. Beta测试要请经验丰富的FPS玩家进行测试，玩家的一些常识性动作很容易就可以找出游戏BUG。