软件工程测试文档

1. 简介

1.1测试目的

尽可能发现并改正被测试软件中的错误，提高软件的可靠性。它是软件生命周期中一项非常重要且非常复杂的工作，对软件可靠性保证具有极其重要的意义。在目前形式化方法和程序正确性证明技术还无望成为实用性方法的情况下，软件测试在将来相当一段时间内仍然是软件可靠性保证的有效方法。

1.2测试范围

* 人物动作模块
* 状态更新模块

1. 测试用例

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 用例编号 | | 1 | | | |
| 测试模块 | | 人物动作模块 | | | |
| 功能特性 | | 玩家控制角色动作 | | | |
| 用例目的 | | 测试角色是否受玩家控制 | | | |
| 前提条件 | | 玩家在指定键位范围操作 | | | |
| 编号 | 输入动作 | | 期望的输出 | 实际情况 | 状态 |
| 1 | 左右 | | 游戏角色左右移动 | 同期望结果 | 正常 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | | 空格 | | | 游戏角色跳跃 | | 同期望结果 | | 正常 | |
| 3 | | Z键 | | | 游戏角色拔剑攻击 | | 同期望结果 | | 正常 | |
| 4 | | X键 | | | 游戏角色秒杀敌人 | | 同期望结果 | | 正常 | |
|  | | | | | | | | | | |
| 用例编号 | | | | 2 | | | | | | |
| 测试模块 | | | | 状态更新模块 | | | | | | |
| 功能特性 | | | | 玩家控制角色动作后敌人和玩家角色状态更新 | | | | | | |
| 用例目的 | | | | 测试游戏进度状态 | | | | | | |
| 前提条件 | | | | 玩家在指定键位范围操作，观察状态变化 | | | | | | |
| 编号 | | 输入 | | | 期望的输出 | | 实际情况 | | 状态 | |
| 1 | | 攻击敌人 | | | 敌人血条减少 | | 同期望结果 | | 正常 | |
| 2 | | 受到攻击 | | | 角色左上方血条减少 | | 同期望结果 | | 正常 | |
| 3 | | 击杀十人 | | | 角色血条蓝值恢复，且级别升一级 | | 同期望结果 | | 正常 | |
| 4 | | X键 | | | 角色释放技能秒杀敌人，蓝值降低，为零时，X键无法释放仅能 | | 同期望结果 | | 正常 | |
| 5 | | 血条为零 | | | 游戏结束 | | 同期望结果 | | 正常 | |