# 游戏项目BUG规范描述

1. 简要

清晰简单描述好缺陷，帮助开发人员有效进行缺陷定位，重现错误。

1. 缺陷描述标准格式

**缺陷包括三要素：**缺陷主题、参数设置、详细描述。

**缺陷主题：**【功能模块】BUG主题描述（描述在什么功能模块什么条件下，产生什么样的结果）

**参数设置：**定位好缺陷类型，优先级，严重程度，影响版本等必填字段。

（注意：BUG要选择所属的模块，方便后期BUG统计分析 ）

**详细描述：**

【前提条件】声明前提条件

【操作步骤】步骤要按条理、清晰、简单明了，分层次 如：

1. 登录名和密码（游戏项目暂时没有）
2. 操作路径
3. 描述缺陷发现的步骤。

在BUG描述中追加BUG产生过程中的截图，必要时，标红框，框出重点，写上操作步骤

【实际结果】描述缺陷发生的结果，建议附上结果的附件或快照

【预期结果】符合需求的结果描述，给出缺陷修改建议

1. 缺陷等级定义

缺陷的严重程度对以上所述的缺陷类型都是适合的，缺陷的严重程度反映的是对缺陷的发现对象可能造成的影响或后果来定义的。

|  |  |
| --- | --- |
| TAPD BUG严重程度 | 描述 |
| 致命缺陷 | 不能正常工作或执行重要功能、导致系统崩溃或系统资源严重不足、造成数据丢失，包括：  1) 游戏卡死且重启游戏后仍卡死；  2) 核心功能不通或完全无法游戏；  3) 必定导致游戏闪退或系统崩溃；  4) 存档损坏或丢失；  5) 致命的数据计算错误或配置错误；  6) 充值功能无法正确实现；  7) 充值数据错误导致严重经济损失;  8) 可通过正常操作刷奖励；  9) 核心需求未实现。 |
| 严重缺陷 | 严重影响系统要求或基本功能实现、且不存在可替代的解决方法或方式，包括：  1) 游戏卡死但重启正常  2) 功能流程不通，阻碍测试；  3) 大概率导致游戏闪退或系统崩溃；  4) 严重的数据计算错误或配置错误；  5) 充值数据错误导致严重以下的经济损失；  6) 一般需求未实现。 |
| 一般缺陷 | 影响系统要求或基本功能实现，但存在可替代的解决方法或方式，包括：  1) 功能未完整实现或实现错误，但不影响继续测试；  2) 小概率导致游戏闪退或系统崩溃；  3) 一般的数据计算错误或配置错误；  4) 需求细节未实现；  5) 数据刷新不及时或不正确；  6) 适配问题，即特定分辨率下显示异常；  7) 兼容性问题，即特定环境下功能异常；  8) 说明描述不清楚，影响游戏理解。 |
| 提示或建议缺陷 | 操作不便或遇到麻烦，但不影响执行工作或重要功能。属于该级别的缺陷包括：  1) 显示不全或显示重叠；  2) 说明描述不清楚，但不影响游戏理解；  3) 错别字；  4) 翻译错误；  5) 音乐或音效错误；  6) 音乐、音效播放时机不贴合功能；  7) 就功能、操作、校验、说明等方面，提出建议性改进要求； |

1. 缺陷处理优先级

|  |  |
| --- | --- |
| TAPD BUG优先级 | 处理时效描述 |
| 紧急 | 紧急级别BUG需当天回复并完成修复【下午6点后的bug第二天修复】 |
| 高 | 高级别BUG两天内修复，若阻塞主流程闭环需优先当天解决。 |
| 中 | 中级别BUG当周内修复，若是周五新增的中级别BUG，开发人员当周解决，测试人员可在下周一验证。 |
| 低 | 低级别BUG当前版本回归测试前修复。 |

所有bug，若当个版本解决不了，与产品、测试确认后，开发需回复后续解决计划和版本计划。