游戏测试流程规范

项目排期

首先由游戏开发召开游戏项目迭代开发项目的预估工时，此时由游戏策划召开项目需求简要的说明，研发和测试对游戏中的功能进行估时。

需求评审

召开全体的需求评审，包括所有迭代的成员参加，由游戏策划讲解需求。

需求任务分解

根据具体需求和之前评估的工时排出具体工期，上传TAPD后游戏测试需要根据排期编写出测试计划并上传TAPD。

编写测试用例

测试用例根据游戏策划出的原型图进行设计，包括一些通用的测试用例如：一些手机兼容性测试、或者专项测试内容。

测试用例评审

测试用例设计完毕后需要对研发全员以及策划召开测试用例评审会，根据测试用例进行讲解，由开发和策划确认无误后测试人员按照此用例执行测试。

测试执行阶段

测试初期：当功能太少，或者功能涉及的太小时，无法进行打包需要测试通过cocos进行测试。

测试后期：当核心功能基本完成，必须将游戏打包进行模拟器上测试。

回归测试

当所有功能验收通过没有问题后，需要将游戏在手机上进行兼容性测试。（包括ios手机：iphone6 ipad iphone12 安卓手机：google手机 中兴）

UI bug汇总

由美术将游戏中存在的UI问题汇总交由测试，测试将问题记录在TAPD上后进行跟踪，当这些问题被完全处理后由美术再次验收。

测试报告

当经过兼容性测试，以及美术UI验收通过后，游戏测试将发布测试报告，标志将此项目交付给策划人员。

学习计划：

1. 学习了解性能测试以及工具使用（自己定）
2. 熟悉兼容性测试