**六.3.测试报告**

测试方法在主要是黑盒测试，由测试人员通过自己亲自去玩，然后观察游戏在运行过程中，所需要实现的功能有没有实现，以及在测试过程中有没有发现新的问题记录在案。然后根据测试后所产生的一系列的问题，有本组负责编码人员对游戏进行改进，然后在进行测试，就这样重复的进行这样的工作，直到游戏的运行与预想时的状况基本一致时，才算通过测试。

**测试1**

名称:测试在计算机不同浏览器中能否正常打开和运行

目的:使游戏能够在不同的浏览器中正常运行

测试结果:经过游戏在不同的浏览器中运行发现，游戏能够在浏览器中正常运行，并且操作流畅。

**测试2**

名称:数字出现的位置是否是随机的

目的:使游戏打开后能够正常运行，数字能成功的随机出现。

测试结果:经过测试打开游戏后能够正常运行，数字能成功的随机出现。

**测试3**

名称:相同数字的背景颜色是否相同

目的:使游戏游戏界面美观，易于辨认数字，方便玩家使用 测试结果:经过测试相同数字的背景颜色相同。

**测试4**

名称:数字移动是否能跟随按键控制方向而移动到相应的方向

目的:使数字能够跟随按键控制方向而向相应的方向移动

测试结果:经过测试数字能够跟随按键控制方向而向相应的方向移动。

**测试5**

名称:当出现相同数字能不能相加且合并为一个数字，如2,2合并为4.

目的:使程序能够正常运行

测试结果:经过测试当出现相同数字能相加且合并为一个数字

**测试6**

名称:随着数字合并相加，分数框的数字是否也是叠加向上的。

目的:当数字合并次数增加，分数就会增加

测试结果:通过测试当数字合并次数增加，分数框的数字叠加向上。

**测试7**

名称:当游戏界面中出现2048，游戏是否成功并出现游戏结束选择界面。

目的:游戏能否成功

测试结果:当游戏界面中出现2048，游戏成功并出现游戏结束选择界面。

**测试8**

名称:在游戏结束的界面的时候，是否可以重新开始游戏。

目的:测试能否从新开始游戏

测试结果:通过测试当游戏结束时，玩家通过按界面的按钮“确定”可以重新开始游戏。

**测试9**

名称**:**在游戏16个格中都有数字时，是否下方提示“要注意了哦”。

目的：增添用户体验的紧张感

测试结果：通过测试当16个格中都有数字时，下方提示“要注意了哦”。

**测试10**

名称：在游戏结束时，是否弹出成绩的相关数据。

**目的：**给用户更直观的游戏数据，更好的游戏体验。

测试结果：在游戏结束时，在网页中间弹出成绩的相关数据。

**测试11**

名称：数字移动时，是否出现带有数字移动方向的箭头

目的：增添用户体验

测试结果：在游戏结束时，数字移动时，在4\*4方格左下角出现带有数字移动方向的箭头

**测试12**

名称：用户能否点击“联系我们”给予反馈。

目的：更好的与用户沟通，提升版本更新

测试结果：界面下方点击黑色字体“联系我们”即可进入到季博文的码云，可以给予反馈，访问过链接同时变成蓝色