[日期]

双人飞机大战

测试报告文档

目录

[1 导言 2](#_Toc2973028)

[1.1 编写目的 2](#_Toc2973029)

[1.2 项目范围 2](#_Toc2973030)

[1.3 参考资料 2](#_Toc2973031)

[1.4 术语定义 2](#_Toc2973032)

[2 测试设计 3](#_Toc2973033)

[2.1 测试要点 3](#_Toc2973034)

[2.2 测试时间、地点、人员 3](#_Toc2973035)

[2.3 测试覆盖设计 3](#_Toc2973036)

[2.4 测试环境描述 4](#_Toc2973037)

[2.5 功能测试执行情况 4](#_Toc2973038)

[2.6 测试任务评估 5](#_Toc2973039)

[2.7 测试对象评估 5](#_Toc2973040)

# 导言

## 编写目的

在通过为期两周的Java游戏开发实训之后，我们组将以开发一款独立自主的小游戏来结束本次实训课程，同时我们也会选用比较合理的游戏设计模式来开发我们的游戏，即便是小游戏但是我们也将将游戏引擎独立编写，以此来更深入的理解游戏引擎的概念以及游戏的架构。

## 项目范围

* 基于Java开发
* 飞机将有八个方向移动
* 飞机在停止或移动过程中可以发射子弹
* 飞机在受到攻击的时候显示受攻击特效以及生命值减一的动画

## 参考资料

《Java从入门到精通》

## 术语定义

* 功能性测试：按照系统需求定义中的功能定义部分对于系统实行的系统级别 的测试；
* 非功能性测试：按照系统需求定义中的非功能定义部分对系统实行系统级别 的测试；
* 测试用例：测试人员设计出来的用来测试软件某个功能的一种情形。

# 测试设计

## 测试要点

被测特性：

* 对软件进行功能性测试
* 对软件进行非功能性测试

不被测特性

* 源代码，逻辑等；
* 模块的接口，模块的错误处理，模块的局部数据结构，模块在执行时执行的独立路径，模块在处理边界值时的情形；
* 单元（模块）之间的可用性等

## 测试时间、地点、人员

本次测试的时间，地点，人员总结如下。

测试时间：2019.03.08

地点：软件楼306机房

人员：该项目全体开发成员

## 测试覆盖设计

|  |  |
| --- | --- |
| 测试用例覆盖矩阵 | |
| 序号 | 功能项目 |
| 01 | 飞机移动功能 |
| 02 | 飞机攻击功能 |
| 03 | 飞机被击中功能 |
| 04 | 游戏结束功能 |

## 测试环境描述

本次测试主要是采用黑盒测试，目的是验证双人飞机大战项目的功能是否已经实现，具体实现了哪些功能，测试系统环境的需求。

操作系统：Win 10

## 功能测试执行情况

|  |  |
| --- | --- |
| 测试飞机移动功能 | |
| 测试进行 | 直接在IntelliJ IDEA中运行 |
| 测试次数 | 10次 |
| 预期结果 | 飞机可以8个方向运动 |
| 测试过程 | 按下指定移动方向键 |
| 测试结论 | 飞机移动功能已实现 |
| 备注 | 无 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试飞机攻击功能 | |
| 测试进行 | 直接在IntelliJ IDEA中运行 |
| 测试次数 | 10次 |
| 预期结果 | 飞机可以按指定方向攻击 |
| 测试过程 | 按下指定攻击键 |
| 测试结论 | 飞机攻击功能已实现 |
| 备注 | 无 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试飞机被击中功能 | |
| 测试进行 | 直接在IntelliJ IDEA中运行 |
| 测试次数 | 10次 |
| 预期结果 | 飞机被击中时响应动画并且玩家掉生命值 |
| 测试过程 | 使飞机被击中 |
| 测试结论 | 飞机被击中功能已实现 |
| 备注 | 无 |

|  |  |
| --- | --- |
| 测试游戏结束功能 | |
| 测试进行 | 直接在IntelliJ IDEA中运行 |
| 测试次数 | 10次 |
| 预期结果 | 当存在玩家生命值为0时跳出结束画面 |
| 测试过程 | 使一架飞机生命值为0 |
| 测试结论 | 游戏结束功能已实现 |
| 备注 | 无 |

## 测试任务评估

本次测试执行准备充足，完成了既定的目标，但由于经验以及对工具使用不熟练，因此对系统性能测试还有待提高和加强。

## 测试对象评估

测试对象，功能基本符合测试阶段质量要求，但是程序还存在一些的缺陷，所以，还应该对代码进行优化。