**<项目名称>**

**软件测试总结报告**

**版本 <1.0>**

**修订历史记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **修订说明** | **作者** |
| <2018-06-26> | <1.0> | <第一次修订> | <kiwi和她的五个小矮人全体成员> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[**1引言**... 1](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197941)

[1.1编写目的... 1](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197942)

[1.2适用范围... 1](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197943)

[1.3定义... 1](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197944)

[1.4参考资料... 1](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197945)

[1.5概述... 1](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197946)

[**2. 测试概要**.. 1](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197947)

[2.1 测试需求与测试用例... 1](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197948)

[2.2 测试环境与配置... 2](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197949)

[2.3 测试工具... 2](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197950)

[**3. 测试执行情况**.. 2](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197951)

[3.1 测试进度情况... 2](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197952)

[3.2测试人员... 2](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197953)

[**4. 测试总结**.. 2](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197954)

[4.1 测试用例执行结果.. 2](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197955)

[4.2 测试问题解决... 3](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197956)

[4.3 测试结果分析... 3](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197957)

[*4.3.1 覆盖分析*... 3](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197958)

[*4.3.2 缺陷分析*... 3](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197959)

[**5. 综合评价**.. 4](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197960)

[5.1 软件能力... 4](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197961)

[5.2 缺陷和限制... 4](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197962)

[5.3 建议... 4](https://docs.google.com/document/d/1HEMZ6bjF22Etz2kXwftFSdnzjmG-Ta27hU3SMZBe4AM/edit#_Toc452197963)

**软件测试计划**

# **1引言**

## **1.1编写目的**

本报告旨在对所开发的软件的测试活动进行全面的总结，为开发人员的后序修改和调整提供资源和建议。预期读者为开发人员。

## **1.2适用范围**

本测试计划文档详细描述了在线狼人杀网页测试的基本内容、测试范围、测试方法、所需要的资源（软件资源、硬件资源、人力资源及其他）以及在测试过程中的风险控制、时间进度等。

## **1.3定义**

## 狼人杀游戏术语

版子：即游戏角色组合类型，一局狼人杀游戏中各身份牌的组合情况。不同的身份牌会对游戏的规则产生显著的影响。

阵营：游戏玩家在单局游戏中组成的临时联盟，由玩家的身份牌决定，联盟内的玩家利益相同。

交牌：玩家所属阵营集体放弃本轮游戏，自动认输。

预女猎白：狼人杀游戏最常规的版子。由预言家、女巫、猎人、白痴、村民、狼人角色组成的12人局。

白痴：狼人杀中的角色名，白痴若是被投票出局，可以翻开自己的身份牌，免疫此次放逐，之后可以正常发言，但不能投票，狼人仍需要击杀他一次才能让他死亡。 但若是白痴因非投票原因死亡，则无法发动技能，立即死亡。

村民：即普通村民，又称为“平民”。没有任何特殊能力，天黑时始终闭着眼睛。好人方一般被称为“村民阵营”。

。

狼人：狼人杀中的角色名，天黑时睁眼，杀一个人。

猎人：狼人杀中的角色名，拥有一把猎枪。如果猎人死掉，临死前可以进行射击，指定任意一个活着的玩家，该玩家立即死掉（出局）。

女巫：狼人杀中的角色名，拥有一瓶解药和一瓶毒药，每个夜晚只能使用一种药剂。解药可救起一名被狼人杀害的玩家，毒药则能毒死任意玩家。

预言家：狼人杀中的角色名，天黑时睁眼，一晚可以查看一名玩家的身份。

### 商店内术语

道具卡：用于游戏中帮助玩家获得更好的游戏体验。

装扮：用于美化用户游戏形象。

### 用户管理术语

用户名：用户在网站内的名称。

## **1.4参考资料**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 作者 | 备注 |
| 1 | 可行性分析报告(FAR) | kiwi和她的五个小矮人全体成员 |  |
| 2 | 软件开发计划(SDP) | kiwi和她的五个小矮人全体成员 |  |
| 3 | 软件(结构)设计（结构设计）说明(SSDD) | kiwi和她的五个小矮人全体成员 |  |
| 4 | GBT 15532-2008  计算机软件测试规范 |  |  |
| 5 | GBT 9386-2008  计算机软件测试文档编制规范 |  |  |

## **1.5概述**

本文档主要总结了测试需求和用例，环境配置与工具，测试概况和总结,对于测试结果进行分析,最后对系统是否能交付进行判断。

# **2. 测试概要**

制定此次项目测试范围的依据为：

1）各子系统所包含的功能

2）同项目负责人特别确定的测试范围

测试的子系统对象：

1. OnlineKillClient子系统

2. OnlineKillServer子系统

3. UserManagement子系统

4. AdviseManagement子系统

## **2.1 测试需求与测试用例**

1）功能需求

（1）创建房间

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试需求 | 测试需求编号 | 测试方法 |
| 检测用户输入的房间号是否合法 | TR-01-01 | 手工 |
| 检测房间内人数是否已满 | TR-01-02 | 白盒 |

（2）用户注册和登陆

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试需求 | 测试需求编号 | 测试方法 |
| 注册用户名合法或重复 | TR-02-01 | 手工 |
| 检测密码是否匹配 | TR-02-02 | 白盒 |

（3）测试游戏内逻辑

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试需求 | 测试需求编号 | 测试方法 |
| 女巫救人/毒人是否有效 | TR-03-01 | 黑盒 |
| 守卫救人是否有效 | TR-03-02 | 黑盒 |
| 猎人带人是否有效 | TR-03-03 | 黑盒 |
| 狼人杀人是否有效 | TR-03-04 | 黑盒 |

2）其他需求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试需求 | 测试需求编号 | 测试方法 |
| 并发性测试 | TR-04-01 | 黑盒 |

测试用例

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 需求项 | 测试需求编号 | 测试用例编号 | 测试用例 | |
| RQ-01  检测用户输入的房间号是否合法 | TR-01-01 | TU-01-01-01 | 名称 | 正确房间号 |
| 测试对象 | 加入房间子系统 |
| 优先级 | 1 |
| 输入 | 1234 |
| 输出 | 进入房间 |
| 步骤 | 1. 输入房间号  2. 按下加入房间  3. 进入房间 |
| TU-01-01-02 | 名称 | 错误房间号 |
| 测试对象 | 加入房间子系统 |
| 优先级 | 1 |
| 输入 | 123 |
| 输出 | 房间号错误 |
| 步骤 | 1. 输入房间号  2. 按下加入房间  3. 错误反馈 |
| RQ-02  检测房间内人数是否已满 | TR-02-01 | TU-02-01-01 | 名称 | 错误总人数 |
| 测试对象 | 加入房间子系统 |
| 优先级 | 1 |
| 输入 | 房间中已有九人，有人尝试进入该房间 |
| 输出 | 提示该房间已满 |
| 步骤 | 1. 加入房间  2. 提示“房间已满” |
| TU-02-01-02 | 名称 | 正确总人数 |
| 测试对象 | 加入房间子系统 |
| 优先级 | 1 |
| 输入 | 房间未满的情况下，有人尝试进入房间 |
| 输出 | 成功进入房间 |
| 步骤 | 1. 输入房间号  2. 按下加入房间  3. 进入游戏界面 |
| RQ-02  注册用户名合法或重复 | TR-02-02 | TU-02-02-01 | 名称 | 错误用户名 |
| 测试对象 | 用户注册子系统 |
| 优先级 | 1 |
| 输入 | 1234 |
| 输出 | “用户名必须由字母组成” |
| 步骤 | 1. 用户输入用户名  2. 提示用户名错误 |
| TU-02-02-02 | 名称 | 正确用户名 |
| 测试对象 | 用户注册子系统 |
| 优先级 | 1 |
| 输入 | Alice |
| 输出 | 注册成功 |
| 步骤 | 1. 用户输入用户名  2. 进入游戏界面 |
| RQ-03  注册用户名合法或重复 | TR-03-01 | TU-03-01-01 | 名称 | 重复用户名 |
| 测试对象 | 用户注册子系统 |
| 优先级 | 1 |
| 输入 | Alice |
| 输出 | “用户名重复” |
| 步骤 | 1. 用户输入用户名  2. 提示用户名重复 |
| TU-03-01-02 | 名称 | 正确用户名 |
| 测试对象 | 用户注册子系统 |
| 优先级 | 1 |
| 输入 | John |
| 输出 | 注册成功 |
| 步骤 | 1. 用户输入用户名  2. 提示用户名错误 |

## **2.2 测试环境与配置**

**硬件环境**

PC机

CPU 1G Hz以上

内存 8G Hz以上

**软件环境**

OS: Windows 10

## **2.3 测试工具**

多个玩家同时在线，进行不同组合的输入。

# **3. 测试执行情况**

## **3.1 测试进度情况**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试活动** | **计划起止日期** | **实际起止日期** | **进度偏差** | **备注** |
| 测试计划 | 6/10 - 6/12 | 6/10 - 6/12 | 0 |  |
| 测试设计 | 6/12 - 6/13 | 6/12 - 6/13 | 0 |  |
| 测试准备 | 6/13 - 6/14 | 6/13 - 6/14 | 0 |  |
| 测试执行 | 6/14 - 6/24 | 6/14 - 6/25 | 延迟一天 |  |
| 测试评估 | 6/25 - 6/26 | 6/26 - 6/27 | 延迟一天 |  |

## **3.2测试人员**

下表列出了在此测试活动的实际的人员安排：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **角色** | **人员** | **具体职责/备注** |
| 测试经理 | 王琢 | 统筹管理测试环节 |
| 测试设计 | 陈欣悦 | 设计各个子系统测试用例 |
| 测试人员 | 顾钰仪 | 执行测试并反馈 |

# **4. 测试总结**

## **4.1 测试用例执行结果**

除了TR-01-02-03, TR-01-02-07, TR-01-02-08以外，其他用例均已通过。

## **4.2 测试问题解决**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **测试需求标识号** | **测试用例标识号** | **错误或问题描述** | **错误或问题状态** |
| TR-01-02 | TR-01-02-03  TR-01-02-07  TR-01-02-08 | 只有创建房间的人可以选择开始游戏。 | 已解决 |

## **4.3 测试结果分析**

### **4.3.1 覆盖分析**

1. 测试覆盖分析

测试覆盖率＝100.00 ％

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **需求编号** | **用例个数** | **执行总数** | **未执行** | **未/漏测分析和原因** |
| TR-01-01 | 32 | 32 | 0 | 产生失败数为0 |
| TR-01-02 | 20 | 20 | 0 | 产生失败数为2 |
| TR-02-01 | 40 | 40 | 0 | 产生失败数为0 |
| TR-02-02 | 40 | 40 | 0 | 产生失败数为0 |

2. 需求覆盖分析

对应约定的测试文档，本次测试对系统需求的覆盖情况为：

需求覆盖率＝100.00%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **需求项** | **是否通过**[Y][P][N][N/A] | **备注** |
| TR-01-01 | [Y] |  |
| TR-01-02 | [P] | 房间满后就无法进入 |

P表示部分通过，N/A表示不可测试或者测试用例不适用。

### **4.3.2 缺陷分析**

按缺陷在各需求项中的分布情况分：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 严重级别  需求 | A-严重影响系统运行的错误 | B-功能方面一般缺陷，影响系统运行 | C-不影响运行但必须修改 | D-合理化建议 | 总计 |
| TTR01-02 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |
| 总计 | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 |

# **5. 综合评价**

## **5.1 软件能力**

满足交付。

系统主要功能如下：

l 用户注册：允许用户注册合法的用户名

l 用户登录：识别正确的用户名-密码键值对

l 创建房间：允许用户使用合法的房间号，进入活跃的房间。

l 商店购买

l 用户帮助

l 用户反馈

## **5.2 缺陷和限制**

还未完成联赛的需求。

## **5.3 建议**

在系统的并发性和兼容性方面，开发者们还可以就处理多用户同时登陆的情况进行优化，联赛的功能也可以进一步添加。