<项目名称>

软件验收报告

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **修订说明** | **作者** |
| 2018-6-26 | 1.0 | 原始版本 | kiwi和她的五个小矮人全体成员 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[1．引言 1](#_Toc452641295)

[1.1编写目的 1](#_Toc452641296)

[1.2适用范围 1](#_Toc452641297)

[1.3定义 1](#_Toc452641298)

[1.4参考资料 1](#_Toc452641299)

[1.5概述 1](#_Toc452641300)

[2. 项目信息 1](#_Toc452641301)

[3. 软件概述 2](#_Toc452641302)

[4. 验收测试环境 2](#_Toc452641303)

[4.1硬件 2](#_Toc452641304)

[4.2软件 2](#_Toc452641305)

[4.3文档 2](#_Toc452641306)

[4）人员 2](#_Toc452641307)

[5. 验收及测试结果 2](#_Toc452641308)

[5.1功能验收 2](#_Toc452641309)

[5.2性能验收 3](#_Toc452641310)

[5.3文档验收 3](#_Toc452641311)

[6. 验收总结 3](#_Toc452641312)

软件验收报告

# 1．引言

## 1.1编写目的

目的在于对项目进行全方位的检测与测评，检测所提供的软件系统是否遵循软件开发标准的要求，检验各项指标与功能是否与预期所符合。

本文档提供给验收单位以确定软件符合要求。

## 1.2适用范围

对象：在线狼人杀网页平台及相关文档

本文档详细描述了此在线狼人杀网页平台在软件硬件资源合理配置下，以《软件测试计划》为指导，对软件进行的测试结果。并对文档验收结果进行了总结。

## 1.3定义

见项目《词汇表》

## 1.4参考资料

《项目开发计划》

《软件需求规约》

《软件架构设计》

《软件设计模型》

《软件测试计划》

## 1.5概述

本文件以五部分组织展开描述，具体包括项目的信息，软件概述，验收测试环境，验收及测试结果以及验收总结等。对于项目的内容，测试的环境、方法以及测试的结果进行了具体的描述，以期读者对此项目的完成情况有一个全方位的了解。

# 项目信息

项目名称：联机狼人杀游戏平台

项目开发单位：kiwi和她的五个小矮人开发小组

项目开发时间：2018年3月28日至2018年5月25日

项目验收时间：2018年6月26日

# 3. 软件概述

3.1软件构成

该程序只由一个程序构成。该软件仅有一个数据库，用于存放用户的数据资料，以及一些临时信息。

3.2主要功能和性能

A．功能

本系统的功能包括：用户注册、用户登录、用户资料编辑、创建房间、选择角色组合类型、选择房间是否公开、邀请好友进行游戏、房间内语音、参与联赛、商店购买。用户登录后可以查看自己的历史战绩、积分，并且在用户管理界面上编辑个人资料。用户在创建房间后选定角色组合类型并确认房间是否公开，然后可以邀请好友游戏，或等待他人参与游戏。在房间中全员确认参与游戏后，随机分配给房间内成员游戏角色，游戏开始。在游戏过程中，房间内进行语音聊天，用户可以选择交牌功能。在交牌之后，同阵营的玩家能够选择是否同意交牌。系统会定期发起联赛，在联赛中玩家能够积分并得到自己的排名、段位。在商店中玩家能够购买道具卡和装扮。

B．性能

a. 即时性

用户的延时不影响他们的游戏体验。换言之，在硬件和网络条件满足的前提下，所有参战用户的操作响应时间应小于0.2s，最长响应时间应小于1s。所有观战用户的操作平均相应时间应小于0.6s，最长响应时间应小于2s.

b. 高并发量

支持大量用户同时登陆，保证服务器、数据库等后台子系统不会因为玩家过多而崩溃.

# 4. 验收测试环境

## 4.1硬件

服务器：腾讯云服务器

客户机：符合开启游戏玩家人数个数的计算机（pc，台式计算机等，CPU 1G Hz以上 内存 8G Hz以上）

网络：WLAN连接

## 4.2软件

服务器：Ubuntu系统，以MySQL为接口的关联型数据库环境

客户机：Windows、OSX、Linux系统下的普通浏览器

## 4.3文档

《项目开发计划》

《软件需求规约》

《用户手册》

## 人员

***开发测试团队***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 姓名 | 角色 | 工作描述 |
| 陈欣悦 | 项目组长、开发 | 后端逻辑实现 |
| 谢藩 | 组员、开发 | 后端逻辑实现 |
| 顾钰仪 | 组员、开发 | 数据库 |
| 鲁新钰 | 组员、开发 | 界面设计 |
| 李聆嘉 | 组员、开发 | 界面设计 |
| 王琢 | 组员、测试 | 测试平台性能和游戏体验 |

# 5. 验收及测试结果

## 5.1功能验收

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **功能需求** | **测试结果** | **备注** |
| 注册用户 | 通过 |  |
| 用户登录 | 通过 |  |
| 查看帮助 | 通过 |  |
| 查看用户信息 | 通过 |  |
| 修改用户信息 | 通过 |  |
| 创建房间 | 通过 |  |
| 加入房间 | 通过 |  |
| 进行游戏 | 通过 |  |
| 计算结果 | 通过 |  |
| 提交反馈 | 通过 |  |
| 工作人员审核 | 通过 |  |

## 5.2性能验收

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **性能需求** | **测试结果** | **备注** |
| 多人游戏对局的流畅性 | 通过 |  |
| 游戏内操作响应的时长限制 | 通过 |  |
| 不合法操作的容忍度 | 通过 |  |
| 大量用户同时登陆的性能要求 | 部分通过 | 测试能力有限，难以评估系统更高强度下的需求 |

## 5.3文档验收

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档需求** | **测试结果** | **备注** |
| 《项目开发计划》 | 通过 |  |
| 《可行性研究报告》 | 通过 |  |
| 《软件需求规约》 | 通过 |  |
| 《词汇表》 | 通过 |  |
| 《软件架构设计》 | 通过 |  |
| 《软件设计模型》 | 通过 |  |
| 《用户手册》 | 通过 |  |

# 6. 验收总结

验收结果在功能、性能及文档方面均达到了项目要求的具体内容，软件可正常运行，游戏内逻辑清晰，文档内容完整，软件界面较友好，易于交互。

验收予以通过。