测试文档

1. 版本

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 更新日期 | 变更描述 | 更新人 | 备注 |
| Ver\_V1.0 | 2019.4.1 |  | 马学涛 |  |
| Ver\_V2.0 | 2019.4.9 | 增加支付功能 | 马学涛 |  |
| Ver\_V2.1 | 2019.4.21 | 修改界面 | 马学涛 |  |
| Ver\_V2.2 | 2019.4.23 | 增加最高分记录 | 马学涛 |  |

1. 飞机大战测试用例

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 硬件版本 | Pc | 测试人 | 聂子涵 |
| 软件版本 | Ver\_V2.2 | 测试时间 | 2019.4.23 |

1. 碰撞测试

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 用例 | 期待结果 | 实际结果 | Bug\_ID | 备注 |
| 1 | 导弹和普通敌机相撞 | 导弹和敌机爆炸两者销毁 | 导弹和敌机爆炸两者销毁 |  | 正常 |
| 2 | 导弹和中等飞机相撞（中等飞机生命值减一） | 导弹和敌机爆炸并被销毁，中等飞机依旧 | 导弹和敌机爆炸并被销毁，中等飞机依旧 |  | 正常 |
| 3 | 导弹和精英飞机相撞（精英飞机生命值减一） | 导弹和敌机爆炸并被销毁，精英飞机依旧 | 导弹和敌机爆炸并被销毁，精英飞机依旧 |  | 正常 |
| 4 | 导弹和中等飞机相撞（中等飞机生命值变零） | 导弹和中等飞机爆炸两者销毁 | 导弹和中等飞机爆炸两者销毁 |  | 正常 |
| 5 | 导弹和精英飞机相撞（精英飞机生命值变零） | 导弹和精英飞机爆炸两者销毁 | 导弹和精英飞机爆炸两者销毁 |  | 正常 |
| 6 | 敌人和玩家战机相撞 | 敌人和战机爆炸二者销毁 | 敌人和战机爆炸二者销毁 |  | 正常 |
| 7 | 玩家战机和炸药包相撞 | 炸药包销毁 | 炸药包销毁 |  | 正常 |
| 8 | 玩家战机和子弹包相撞 | 子弹包销毁 | 子弹包销毁 |  | 正常 |

1. 子弹测试

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 用例 | 期待结果 | 实际结果 | Bug\_ID | 备注 |
| 9 | 子弹自动射击 | 子弹方向从上到下 | 子弹方向从上到下 |  | 正常 |
| 10 | 玩家战机和子弹包相撞，子弹升级 | 子弹变为双列蓝色子弹 | 子弹变为双列蓝色子弹 |  | 正常 |
| 11 | 点击空格使用炸药包 | 全图敌人销毁 | 全图敌人销毁 |  | 正常 |

1. 文字显示以及页面功能测试

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 用例 | 期待结果 | 实际结果 | Bug\_ID | 备注 |
| 12 | 点击暂停 | 游戏暂停 | 游戏暂停 |  | 正常 |
| 13 | 点击重新开始 | 弹出支付二维码 | 弹出支付二维码 |  | 正常 |
| 14 | 点击结束游戏 | 游戏结束 | 游戏结束 |  | 正常 |
| 15 | 玩家战机与导弹包相撞导弹包消失 | 导弹数量加一 | 导弹数量加一 |  | 正常 |
| 16 | 点击空格使用炸药包 | 炸药包数量减一并不能出现负数 | 炸药包数量减一 |  | 正常 |
| 17 | 玩家战机消灭普通战机 | 分数加1000 | 分数加1000 |  | 正常 |
| 18 | 玩家战机消灭中等战机 | 分数加6000 | 分数加6000 |  | 正常 |
| 19 | 玩家战机消灭精英战机 | 分数加10000 | 分数加10000 |  | 正常 |
| 20 | 玩家战机与敌人相撞（有大于一的生命） | 生命值减一 | 生命值减一 |  | 正常 |
| 21 | 玩家战机与敌人相撞（有一生命） | 游戏结束 | 游戏结束 |  | 正常 |

1. 难度测试

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 用例 | 期待结果 | 实际结果 | Bug\_ID | 备注 |
| 22 | 游戏分值大于五万 | 敌人出现概率和移动速度相对之前提高 | 敌人出现概率和移动速度相对之前提高 |  | 正常 |
| 23 | 游戏分值大于三十万 | 敌人出现概率和移动速度相对之前提高 | 敌人出现概率和移动速度相对之前提高 |  | 正常 |
| 24 | 游戏分值大于六十万 | 敌人出现概率和移动速度相对之前提高 | 敌人出现概率和移动速度相对之前提高 |  | 正常 |
| 25 | 游戏分值大于一百万 | 敌人出现概率和移动速度相对之前提高 | 敌人出现概率和移动速度相对之前提高 |  | 正常 |
|  |  |  |  |  |  |

1. 背景音乐测试

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 用例 | 期待结果 | 实际结果 | Bug\_ID | 备注 |
| 26 | 运行程序 | 背景音乐正常播放 | 背景音乐正常播放提高 |  | 正常 |

1. 支付测试

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 用例 | 期待结果 | 实际结果 | Bug\_ID | 备注 |
| 27 | 扫描二维码进行支付 | 支付成功，获得三生命值继续游戏 | 支付成功，获得三生命值继续游戏 |  | 正常 |

1. 排行榜测试

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 用例 | 期待结果 | 实际结果 | Bug\_ID | 备注 |
| 28 | 完成游戏，结束游戏后是否正确记录分数排名 | 完成游戏，结束游戏后正确记录分数排名 |  |  | 正常 |

1. 性能测试

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 用例 | 期待结果 | 实际结果 | Bug\_ID | 备注 |
| 29 | 飞机移动是否与玩家操作相符合 | 飞机移动符合玩家操作 | 飞机移动符合玩家操作 |  | 正常 |
| 30 | 程序能否再WINDOWS平台稳定运行 | 程序能在WINDOWS平台稳定运行 | 程序能在WINDOWS平台稳定运行 |  | 正常 |
| 31 | 游戏是否易于操作 | 游戏易于操作 | 游戏易于操作 |  | 正常 |