Bug规范及发布标准

本文用于规范所有软硬件产品bug的严重程度、优先级定义、发布标准以及处理流程。

版本历史记录：

| 版本号 | 日期 | 作者 | 改动记录 |
| --- | --- | --- | --- |
| 0.1 | XXX | XXX | 初始版本 |
| 0.9 | XXX | XXX | 区分系统软件、应用软件、硬件产品、软硬件整机产品的规范 |

**系统软件BUG 等级定义**  
BUG 按照缺陷的严重性和处理的紧急程度，一般可划分为如下四个等级（不包括需求）：

Blocking 阻碍性问题 --- 阻碍其他功能测试， 在bug系统中归为A类

一级 致命 --- 程序崩溃，功能缺失，各种问题导致死机重启， 存在安全问题等   
二级 严重 --- 功能点未能满足需求，测试时出现的可恢复严重故障等   
三级 一般 --- 界面显示错误，程序性能缺陷，用户体验不合理等   
四级 较小 --- 一般性故障，对用户使用影响不大，不易被用户发现故障等

详细判定标准如下:  
一级——致命问题：  
功能缺失

主要功能设计与需求严重不符   
系统/程序异常退出，程序崩溃 （重启系统/设备无法恢复）  
系统存在死机、重启、花屏问题（重现概率高）

数值（畸变参数等）严重错误

严重的内存泄露

个人数据丢失或被损坏

（硬件故障）

二级——严重问题：  
主要功能实现， 但存在影响用户正常使用的问题   
界面设计错误影响使用   
程序接口实现错误 （API）   
系统/程序异常退出，程序崩溃（需重启才能恢复）

提示错误（产生误导用户）

三级——中级问题：  
操作界面错误（不影响使用）  
打印内容、格式错误  
提示信息不太准确或缺少提示   
虽然正确性不受影响，但系统性能和响应时间受到影响

功能性建议

四级——较小故障：  
显示格式不规范  
辅助说明描述不清楚  
提示窗口文字未采用行业术语  
可输入区域和只读区域没有明显的区分标志  
系统处理未优化

其他建议性问题

**第三方游戏及应用软件BUG 等级定义**  
BUG 按照缺陷的严重性和处理的紧急程度，一般可划分为如下四个等级（不包括需求）：

Blocking 阻碍性问题 --- 阻碍其他功能测试， 在bug系统中归为A类

一级 致命 --- 导致系统发生重启，无法正常安装/启动/退出/重新开始应用，阻碍应用继续进行（画面不动，无法操作等），应用闪退/卡死/崩溃，界面显示明显不合理（提示框始终存在，人物跑出画面等类似问题），主要功能缺失  
二级 严重 --- 明显影响用户体验（漂移/眩晕/卡顿/抖动/闪烁严重，画面显示上下/左右颠倒等），提示框或字体严重模糊/位置及尺寸明显不合理等，功能键点击无响应，功能设计不合理（操作明显缓慢/不灵敏，生命值设计不合理，实现与需求不符等），启动/退出应用等待时间过长  
三级 一般 --- 界面显示缺陷，程序性能缺陷，用户体验不合理等   
四级 较小 --- 一般性故障，对用户使用影响不大，不易被用户发现故障等

**优先级定义：**

分为四个等级， P1 - P4

P1 -- 会影响其他人开发及测试的要求立即进行修复或回退

P2 – 在正式release版本前必须修复

P3 -- 不一定立即修复， 但需要有一个问题的定位及计划在某个milestone时修复

P4 -- 有时间再修复， 如果需要可转为需求

**正常版本关注点及发布标准：**

 新增功能是否成功实现

alpha版（内部）： 0个一级bug， 小于10个二级bug

beta版（内部）： 0个一级bug， 小于8个二级bug， 小于60个三级bug

正式版（外部）：  0个一级bug， 小于4个二级bug， 小于40个三级bug

**第三方游戏及应用发布标准：** 0个一级bug， 小于3个二级bug， 小于15个三级bug

紧急发布是指有严重问题时（出现一级bug）需要紧急修复而发布或因不可抗力必须发布（如：为配合硬件产品上市必须发布配套软件服务等情况），这个由产品经理发起， 在版本发布前需由产品经理、测试经理共同确认后方可发布。

紧急发布时关注点及发布标准：

1. 一些临时发现的严重问题成功修复，如系统崩溃，程序崩溃，重要功能异常等。

2. 新增功能成功实现；

3. 新增功能不存在阻塞性问题，致命问题；

4. 新增功能不导致严重回退（回归测试）。

具体标准为： 0个一级bug， 小于3个二级bug（都是针对新功能的，包括回归发现的新的二级bug）