

软件测试用例报告

1. 概述

本报告是以“贪吃蛇”游戏为主体进行的测试报告，主要是发现游戏运行过程中存在的问题以及用户体验度不高的需要改进的地方。

2. 测试

1. 边界测试：测试游戏边界是否设置完备

测试方法：将蛇体控制移向游戏主界面的边界处观察变化

测试图：



测试结果：蛇死亡，游戏在点击界面后重新开始

结论：边界设置正常

2. 碰撞测试：测试蛇体碰撞后是否会正常死亡

测试方法：将蛇体控制移向其它蛇身处发生碰撞观察变化

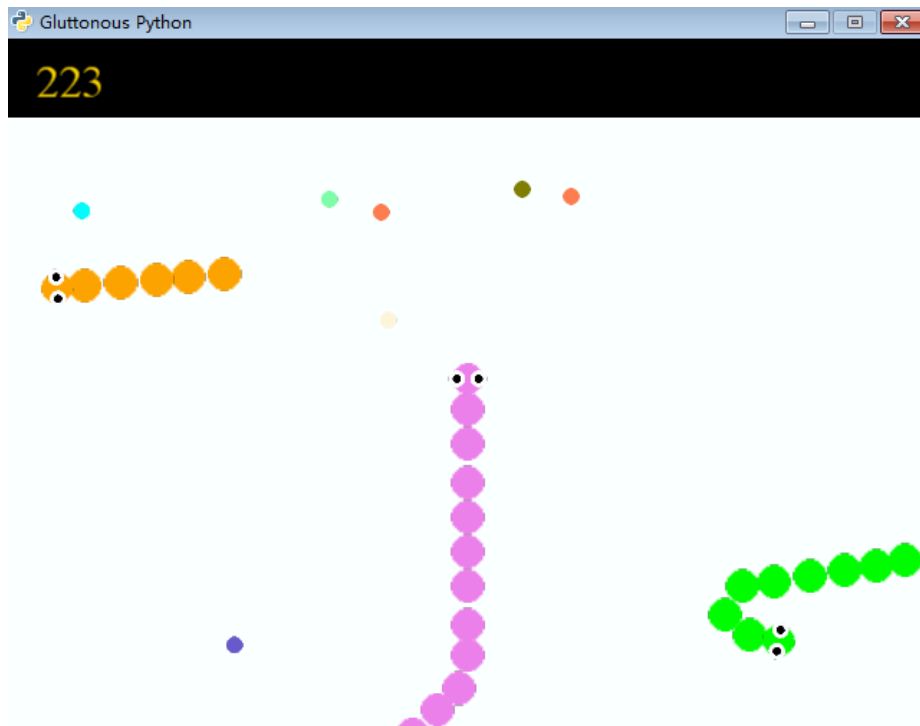
测试图：



测试结果：蛇在与其它蛇体碰撞后死亡，点击后游戏重新开始
结论：碰撞体系设置成功

3. 游戏流畅性测试：测试蛇身变长后是否影响游戏流畅性

测试方法：在 **GAME MODE** 中通过吃点增加蛇身长度，观察游戏流畅性变化
测试图：



测试结果：蛇身长度在达到 **200+**后出现明显的卡顿情况，蛇身之间间距加大
可能情况：测试机内存不够或运行程序过多，集成平台运行能力不足
测试结论：存在蛇身加长后变卡顿的情况，可能与测试环境有关

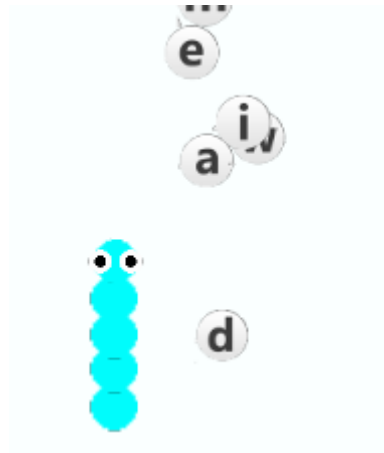
建议：进一步优化程序，改变算法，或将游戏打包脱离集成开发环境运行

4. 学习模式测试：测试 Learning Mode 的游戏性

测试方法：运行 LearningMode，根据提示吃单词

发现问题：

1. 点与点之间重叠现象严重



2. 可玩性较弱，很难真正实现背单词的功能，需要加强

3. 在一次运行中出现了左上方已对字母重叠的情况



4. 在一次运行中出现一条粉色的蛇，与背景白色相近难以分辨



测试结论: 学习模式本身是一种创新, 但是作为一种原创模式还存在比较多的不足, 游戏性有待提高, 经常出现不知道单词是什么的情况应该想办法解决, 容错率虽然有 50 但是出错率也较高, 球分布较紧密导致很容易吃到错误的球, 考虑改变球出现的位置。

3. 总结

本项目基本实现了热门手游“贪吃蛇大作战”的功能, 但仍有较多不足需要完善, 建议从优化界面、增加学习模式的游戏性以及手游移植方面入手。

测试人: 成子浩