4 计划

4.1总体设计

4.1.1测试级：采用系统测试

4.1.2测试类别：错误输入测试

4.1.3一般测试条件：输入各种预想中会造成错误的情况，来观察结果

4.1.4测试过程：测试记录点是否会产生错误；测试敌人是否会产生错误；测试移动模型是否会产生出错误

4.1.5数据记录归约和分析：记录点未产生错误，敌人未产生错误，移动模型未产生错误

4.2计划执行的测试

4.2.1第三关：

a.测试对象；游戏原型

b.测试级；系统测试，由开发人员充当用户

c.测试类型或类别；错误输入测试

d.需求规格说明中所规定的合格性方法；

e.本测试涉及的CSCI需求和软件系统需求的标识符；test\_001

f.特殊需求；人物操作需要键盘实时键入

g.测试方法，依照经验进行的可用性测试

h.要记录的数据的类型；卡关的对应操作，与探照灯移动速度数值。

i.要采用的数据记录/归约/分析的类型；无

j.假设与约束，如由于系统或测试条件即时间、接口、设备、人员、数据库等的原因而对测试产生的预期限制；要求可以在个人电脑上顺利且流畅进行

k.与测试有关的安全性、保密性与私密性要求：保证游戏原型的安全性，不会引起系统崩溃。

4.3测试用例

a.测试用例的名称和标识；test\_case\_001

b.简要说明本测试用例涉及的测试项和特性；测试项主要是人物操纵与关卡设计。c.输入说明，a人物左移，d人物右移，空格跳跃，s 下蹲，o 远程攻击，k 近程攻击。

d.输出说明，根据键盘输入的不同，人物做出不同的动作。可以组合，例如移动中跳跃。

e.环境要求，个人电脑，unity引擎。

7 评价

7.1评价准则：未出现bug，按照预期情况进行

7.2数据处理：因为本次测试无数据结果故不需处理

7.3结论：本次测试测试了可能出现错误的情况，排除了可能的问题

1. 测试结果概述

3.1对被测试软件的基本评估:通过本次测试我们发现没有太大的问题，但是在我们开头反向行进时会出现错误，通过设计了一个屏障来纠错。

3.2测试环境的影响;在不同个人电脑上的同一个版本号的unity打开同一个unity项目时，部分电脑会报错，无法打开，后经研究发现是使用GitHub同步时使用gitignore文件忽略本地打开项目产生的临时文件造成的影响，故不能打开者删除library文件夹后git pull即可打开项目。

3.3改进建议：增加一些边界栏，防止出现问题

1. 详细的测试结果：

4.1 test\_003

4.1.1测试结果小结

本次测试遇到了一些问题，并进行了及时的修正。

4.1.2遇到了问题

4.1.2.1 test\_case\_031

a.所遇到问题的简述；角色出生时落不到平台上

b.所遇到问题的测试过程步骤的标识；进入游戏后发生

c.对相关问题/变更报告和备份数据的引用；在原有项目2d-game上进行小幅度修改

d.试图改正这些问题所重复的过程或步骤次数，以及每次得到的结果；在左边新增一些地图块阻碍角色跳下地图块。

e.重测试时，是从哪些回退点或测试步骤恢复测试的。由于是第一部分测试，从起点开始。

4.1.3与测试用例/过程的偏差

4.1.3.1 test\_case\_032、test\_case\_033

a.偏差的说明:两个测试实例中探照灯的移动速度不同。

b.偏差的理由；通过不同移速的测试案例，来确定合适的移动速度以确保游戏性。

c.偏差对测试用例有效性影响的评估，test\_case\_003中的数值设定的更为合理。

1. 测试记录

a.2020.5.21 游戏原型测试

b. 2020.6.2 第三关部分测试

1. 评价

6.1能力：在各个方面上能力都有所欠缺，经验不足，项目完成度较低。

6.2缺陷和限制：使用2d-game-kit上的方法比较不熟练，由于疫情原因，组员也没有办法面对面交流，工作效率比较低下。

6.3建议：下次在分工前应该对项目主体有个大致的清晰了解。

6.4结论：吸取经验教训，争取应用到以后的学习生活工作当中。

7.测试活动总结

7.1人力消耗，由开发人员自发组织。

7.2物质资源消耗，个人电脑耗电。

1. 缺陷与处理：在第三关中曾出现人物降落不到平台的问题，处理方式是将tilemap部分进行了处理。
2. 经验与教训：在分工时需要明确任务，在开发时要提前对开发工具有更多的了解。