

测试用例规范-网站&SDK

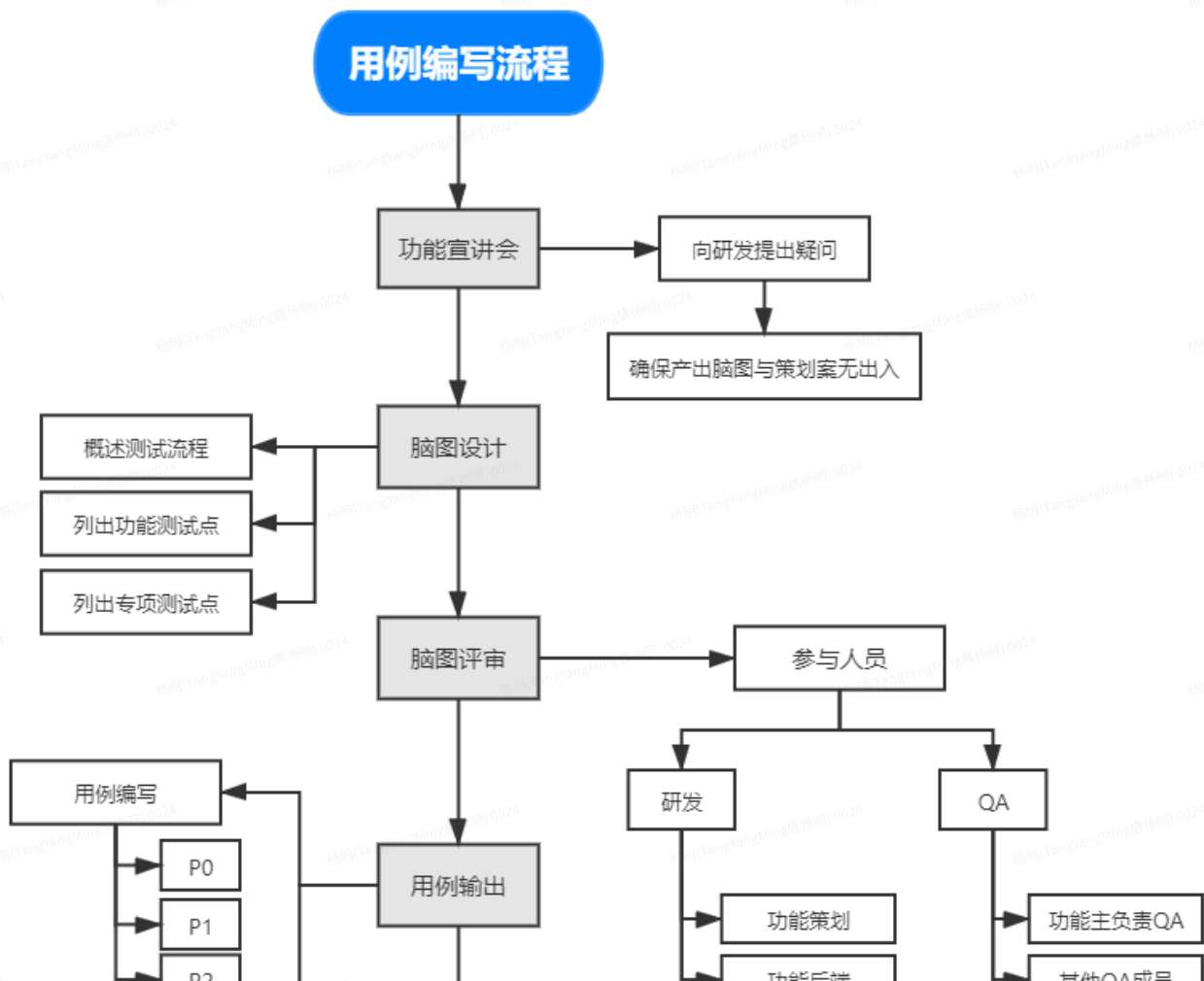
一、目的

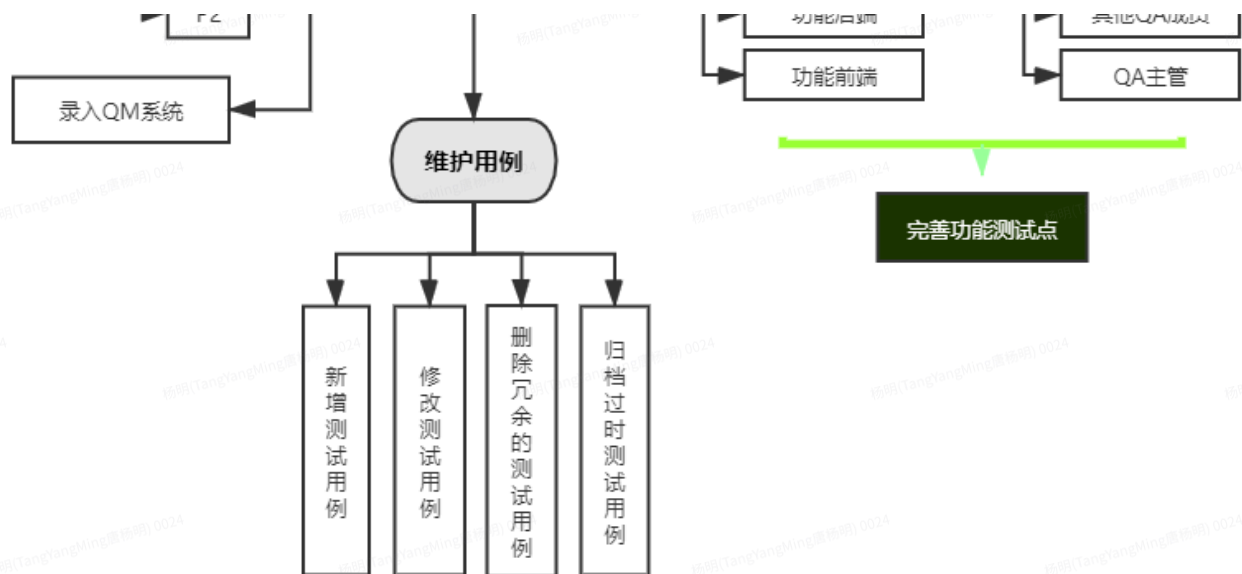
- 1.为用例的质量负责，使用例编写工作能够有序、合理；
- 2.为测试人员设计用例提供一种规范；
- 3.能有效的提高系统所有功能点的覆盖率。

二、用例概念

测试用例，是在测试过程中很重要的一类文档，它是测试工作的核心；在测试时对照输入输出的标准，可辅助测试人员更方便有效的完成测试工作，是检验功能完成度的重要标准，也是核实判定测试结果的基本准则

三、用例编写流程





四、用例编写规范

(必须按照：界面、功能、异常、专项四个方面进行用例编写)

- 每个用例必须要有至少一条操作步骤和预期结果；
- 操作步骤描述清晰。如：在什么界面，点击什么活动或按钮；界面入口、活动名称、按钮名称都要写清楚；

- 操作步骤中不要包含结果的检查；
- 预期结果中只能包含结果，不能有步骤；
- 用例描述中不允许出现假设性词汇，比如：假如，或许，可能等；
- 用例描述中不允许出现二义性语句。
- 用例命名格式：模块_用例标题；
- 用例名称不允许出现重复、包含关系，或者仅有数字编号差异；
- 用例名称简洁易懂，不要包括具体操作步骤；
- 测试用例编写时，需要包括1条正向测试用例和多条反向用例。
- 用例不要出现无用步骤，每一步操作都要是有意义
- 措辞简洁明了，不要多余

五、用例特征

有效性	测试用例能够被使用，且被不同人员使用测试结果一致
可重复性	良好的测试用例具有重复使用的功能(回归测试)
易组织性	好的测试用例会分门别类的提供给测试人员参考和 使用(功能，性能，易用分类编号)
清晰，简洁	好的测试用例描述清晰，每一步都应有相应的作用，有很强的针对性，不应出现一些无用的操作步骤
可维护性	由于软件开发过程中需求变更等原因的影响，常常对测试用例进行修改，增加，删除等。以便测试用符合相应测试要求。

六、用例主要组成元素

用例编号	用例唯一标识
用例名称	要测试的功能测试点（系统、模块、功能）
前置条件	测试用例在执行前需要满足一些前提条件 否则测试用例是无法执行的 这些前置条件就是预置条件
执行步骤	需要撰写简单常规逻辑流程
期望结果	针对测试用例的测试目的，测试步骤中操作后对应的预期输出状态 ！ 注意：详尽到具体表现；不能含糊正确或者不正确
优先级	分为P0，P1，P2三个档次； P0：冒烟用例级别等级，功能流程为主，确保测试过程中没有阻断测试的异常

	P1：正式用例级别等级，功能逻辑为主，涉及到边界值等常规测试方法 P2：特殊用例级别等级，深层次逻辑为主，涉及多个步骤和特殊前置条件，对思维脑洞扩散性要求较高
实际结果	执行完成操作后，实际显示结果 通过（pass）/不通过（fail）
是否自动化	是/否
备注	对本条用例进行补充和注释

七、用例设计方法

等价类划分

把全部输入数据合理地划分成若干等价类，在每一个等价类中取一个数据作为测试的输入条件，就可以用少量代表性的测试数据取得较好的测试结果。等价类划分有两种不同的情况：有效等价类和无效等价类。

边界值测试

大量的错误是发生在输入或输出范围的边界上，而不是在输入范围的内部。因此针对各种边界情况设计测试用例，可以查出更多的错误。

错误推测

基于经验和直觉推测程序中所有可能存在的各种错误，有针对性地设计测试用例的方法。

场景设计法

场景设计法就是模拟玩家操作游戏时的场景，主要用于测试游戏功能的流程，又叫流程分析法

八、测试用例维护

1. 当功能优化时，对应的模块用例都需要进行维护
2. 在一定周期后（2-3个大版本），测试人员负责的功能模块进行用例更新精简
3. 线上出现bug后，需添加对应用例至QM平台

