**血小板的人体冒险**

**单元测试报告**



G15小组

组长：孙文韬

组员：韩旭、沈路通

目录

[1. 编写目的 3](#_Toc12227423)

[2. 软件单元描述 3](#_Toc12227424)

[3. 测试过程 3](#_Toc12227425)

[4. 测试结果 4](#_Toc12227426)

[5. 质量评估 4](#_Toc12227427)

[6. 总结 4](#_Toc12227428)

# 编写目的

编写此单元测试报告的目的为以下几点：

1. 对单元测试结果进行整理和汇总，形成正确的测试文档。
2. 为软件单元的评审验收提供依据。
3. 纳入软件配置管理库。

# 软件单元描述

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **被测试单元** | **所属模块** | **单元需求** | **单元设计** |  |
| 角色控制及碰撞 | 游戏模块 | 能够正确控制角色以及产生碰撞 | 根据玩家的指令来控制角色移动以及与特定场景发生碰撞 |  |
| 计分 | 数据库模块 | 能够正确计分 | 根据玩家吃到的道具数来计分 |  |
| 镜头跟踪 | 游戏模块 | 镜头能够正确跟着人物移动 | 根据人物的移动位置来使场景镜头移动 |  |
| 死亡 | 游戏模块 | 人物能够正常死亡 | 根据人物掉入陷阱或被怪物追上来触发死亡 |  |
| 胜利 | 游戏模块 | 人物能够正常获得胜利 | 根据人物到达终点的情况来触发胜利 |  |
| 怪物移动 | 游戏模块 | 怪物能够正常移动 | 根据时间怪物随之前进 |  |

# 测试过程

|  |  |
| --- | --- |
| **被测试单元** | 测试过程 |
| 角色控制及碰撞 | 按下wad按键，观察角色移动是否正确；控制角色被怪物追上，观察是否能发生碰撞 |
| 计分 | 控制角色去吃计分道具，观察计分是否正确 |
| 镜头跟踪 | 控制人物移动，观察镜头是否正确跟随人物移动 |
| 死亡 | 控制人物掉入陷阱，观察是否正确死亡 |
| 胜利 | 控制人物到达终点，观察是否正确胜利 |
| 怪物移动 | 控制人物在怪物前面，观察怪物是否正确移动 |

# 测试结果

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| BUG ID | 审查人员 | 审查日期 | 问题描述 |
| 1 | 韩旭 | 2019.6.1 | 人物移动时有时人物动画不正确 |
| 2 | 沈路通 | 2019.6.1 | 人物与怪物的碰撞范围比图上显示的要大 |
| 3 | 孙文韬 | 2019.6.1 | 人物在Y轴方向吃道具时会有很明显的阻塞感 |

# 质量评估

评分从1到5,1为最差5为最好

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 被测试单元 | 功能 | 性能 | 可靠性 | 可维护性 |
| 角色控制及碰撞 | 5 | 3 | 2 | 3 |
| 计分 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 镜头跟踪 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 死亡 | 5 | 5 | 3 | 5 |
| 胜利 | 5 | 3 | 5 | 5 |

# 总结

经过本次单元测试发现各个单元功能基本都已实现，但是还略微有些瑕疵。