**血小板的人体冒险**

**系统测试报告**



G15小组

组长：孙文韬

组员：韩旭、沈路通

目录

[1. 引言 3](#_Toc12232002)

[1.1. 编写目的 3](#_Toc12232003)

[1.2. 项目背景 3](#_Toc12232004)

[1.3. 术语解释 3](#_Toc12232005)

[1.4. 参考资料 3](#_Toc12232006)

[2. 测试概要 4](#_Toc12232007)

[2.1. 系统简介 4](#_Toc12232008)

[2.2. 测试计划描述 4](#_Toc12232009)

[2.3. 测试环境 4](#_Toc12232010)

[3. 测试结果及分析 4](#_Toc12232011)

[3.1. 测试执行情况 4](#_Toc12232012)

[3.2. 系统性能测试报告 5](#_Toc12232013)

[3.3. 易用性测试报告 5](#_Toc12232014)

[4. 测试结果与结论 5](#_Toc12232015)

[4.1. 测试结果 5](#_Toc12232016)

[4.2. 结论 5](#_Toc12232017)

# 引言

## 编写目的

我们在进行了一定量的调查后发现包括我们自身在内的许多大学生都对游戏感兴趣，除了周末之外我们的空余时间都太过碎片化，而且课后也有一定量的学习任务，不能完全用来玩游戏也更不要说去玩一些一盘就是几十分钟的游戏了。所以我们想要设计一款游戏时间较短但又能有一定趣味性与可玩性的游戏，而目前市面上比较流行的游戏有生存类的、休闲类的、战略养成类的等等。反倒是过去较火的横版闯关游戏有些少见，因此我们想要为喜欢这类游戏但又没有较多娱乐时间的人们做一款游戏。同时前段时间《工作细胞》这部动漫大火，吸引了大量的粉丝，我们以这部动漫作为游戏背景也能吸引一部分这个动漫的粉丝。

## 项目背景

项目名称：血小板的冒险

项目的提出者：孙文韬

项目的开发者：孙文韬、韩旭、沈路通

用户：忙于学习任务，没有充足时间玩大型游戏的人群，主要以大学生为主。

## 术语解释

a.HTML5：万维网的核心语言、标准通用标记语言下的一个应用超文本标记语言（HTML）的第五次重大修改。

b.Cocos：Cocos是由触控科技推出的游戏开发一站式解决方案，包含了从新建立项、游戏制作、到 打包上线的全套流程。开发者可以通过Cocos快速生成代码、编辑资源和动画，最终输出适合于多个平台的游戏产品

c. JavaScript：JavaScript一种直译式脚本语言，是一种动态类型、弱类型、基于原型的语言，内置支持类型。它的解释器被称为JavaScript引擎，为浏览器的一部分，广泛用于客户端的脚本语言，最早是在HTML（标准通用标记语言下的一个应用）网页上使用，用来给HTML网页增加动态功能。

## 参考资料

【1】张海藩、牟永敏编著，软件工程导论（第6版），北京：清华大学出版社，2013

【2】姚晓光、田少煦、梁冰、陈泽伟、伊宁编著，游戏设计概论，北京：清华大学出版社，2018

【3】谌宝业、魏伟、伍建平编著，游戏专业概论，北京：清华大学出版社，2018

【4】<http://www.wenku365.com/p-21657451.html>

【5】《G15项目介绍书》、《G15项目计划书》、《G15项目可行性分析报告》、《G15项目需求分析报告》

# 测试概要

## 系统简介

本系统以做一个简单的2D冒险类游戏为核心，实现轻度娱乐为目的。为了简化用户的使用流程，此系统可以在网页上打开。本系统能够实现玩家的简单闯关流程以及分数的记录并载入排行榜。

## 测试计划描述

本系统按照《血小板的冒险》系统用户手册介绍系统的功能，测试系统的能力是否满足《G15小组软件需求说明书》的功能和性能需求。

## 测试环境

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 用途 | 硬件环境 | 软件环境 |
| 1 | 服务器 | 内存：2G  硬盘：40G | 操作系统：  Windows2003  应用软件：谷歌浏览器 |
| 2 | 客户机 | 内存：128G  硬盘：1T | 操作系统：win10  应用软件：QQ浏览器 |

# 测试结果及分析

## 测试执行情况

系统测试人员：孙文韬

系统测试时间：2019.6.2

## 系统性能测试报告

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试人 | 孙文韬 | 审核 | 韩旭 | 批准 |  |
| 系统名称 | 血小板的冒险 | | | 版本 | V1.0 |
| 案例ID | 1 | 案例名称 | 系统测试 | 类型 | 性能测试 |
| 测试用例ID | 1 | 测试用例名称 | 第一次系统测试 | | |
| 测试内容 | 整个系统的性能 | | | | |
| 输入 | 鼠标对按钮的点击和按键对人物的控制 | | | | |
| 测试步骤 | 在网页上打开后先用鼠标点击进入游戏界面，再用键盘控制人物移动 | | | | |
| 预期输出 | 按钮正常响应，人物正常移动 | | | | |
| 实际输出 | 按钮正常响应，人物正常移动 | | | | |
| 测试结果 | 除无法在网页上打开外结果符合预期 | | | | |
| 异常分析 | 缺少网页必要的协议 | | | | |

## 易用性测试报告

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例 | 测试过程描述 | 测试结果 |
| 页面风格一致性 | 各个不同的页面之间的风格是否保持一致 | 系统页面风格保持一致 |
| 易浏览性 | 具有必要的信息，输出简洁明了 | 必要的信息都有，输出内容显示直观 |
| 易操作性 | 软件操作简便，设备支持标准的鼠标、键盘以及支持它们的操作 | 系统操作简单易用 |

# 测试结果与结论

## 测试结果

结果基本都符合预期，没有出现问题。

## 结论

此系统除了无法网页打开外基本上功能都已实现，还需要解决的就是在网页上打开本系统。