**圣剑纹章**

**测试大纲**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文档版本号： | v1.0 | 文档编号： | doc8\_20180109 |
| 文档密级： | 0 | 项目名： | 圣剑纹章 |
| 编写人： | 开发项目组 | 编写日期： | 2018-01-09 |

目录

[一：测试目的 3](#_Toc503302141)

[二：测试环境 3](#_Toc503302142)

[三：测试方法 3](#_Toc503302143)

[四：测试项目 3](#_Toc503302144)

[4.1软件安装与卸载 3](#_Toc503302145)

[4.2软件功能测试 3](#_Toc503302146)

[4.3系统功能测试 4](#_Toc503302147)

# 一：测试目的

通过测试验证该软件已达到设计指标且无功能性错误。

# 二：测试环境

硬件环境：256M及以上内存

软件环境：Android 4.0及以上操作系统版本

# 三：测试方法

利用Cocos Creator游戏引擎自带的模拟器以及安卓真机来测试程序和数据

# 四：测试项目

## 4.1软件安装与卸载

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 测试内容 | 测试方法 | 测试预期结果 | 备注 |
| 1 | 软件安装 | 利用手机助手软件打包apk并对真机进行软件安装 | 安装成功，可以成功运行 |  |
| 2 | 软件卸载 | 执行安卓系统本身提供的卸载命令卸载该软件 | 软件可以从系统中卸载 |  |

## 4.2软件功能测试

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 测试内容 | 测试方法 | 测试预期结果 | 备注 |
| 1 | 开始界面测试 | 依次点击开始界面各按钮，观察是否能执行对应功能。 | 各按钮均可执行对应功能。 |  |
| 2 | 过场插画界面测试 | 进入过场插画界面，查看是否能正常播放动画 | 过场动画播放正常、文字显示动画正常 |  |
| 3 | 剧情界面测试 | 进入剧情界面，查看剧情界面“菜单”及“跳过”按钮是否能生效，点击屏幕是否能让剧情顺利进行。 | “菜单”与“跳过”按钮均可顺利生效，点击屏幕可让剧情顺利进行。 |  |
| 4 | 战棋界面测试 | 进入战棋界面，点击地形观察地形栏是否正确显示地形信息；点击人物或怪物是否正确显示人物或怪物属性；点击人物是否正确显示人物可移动范围；人物移动后菜单UI是否正确弹出；菜单UI的各按钮是否能正确生效；“背包”、“回合结束”及“游戏菜单”按钮是否能正确生效；选定攻击目标后是否能正确进入战斗界面。 | 点击地形后地形栏能正确显示地形信息；点击人物或怪物能正确显示对应属性；点击人物后能正确显示人物可移动范围；人物移动后菜单UI可以顺利弹出；菜单UI的各按钮可以生效；“背包”、“回合结束”及“游戏菜单”按钮能正确生效；选定攻击目标后可以进入战斗界面。 |  |
| 5 | 战斗界面测试 | 进入战斗界面，观察战斗动画是否正确生效；目标是否减少对应血量；目标死亡后模型是否消失。 | 战斗动画可以正确播放；目标能在战斗动画结束后减少对应血量；目标在死亡后模型能正确消失。 |  |

## 4.3系统功能测试

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 测试内容 | 测试方法 | 测试预期结果 | 备注 |
| 1 | 游戏音乐与音效功能 | 通过开始界面的“设置”按钮或剧情界面的“菜单”按钮调用相关界面，调整音乐与音效相关数据，观察是否能正确生效。 | 音乐与音效可以成功开启、关闭、调整音量大小。 |  |
| 2 | 游戏保存与读取功能 | 通过剧情界面的“菜单”按钮或战棋界面的“游戏菜单”按钮调用相关界面，点击“存档”或“读档”，观察相应功能是否实现。 | 游戏系统能正确执行存档与读档功能。 |  |