

# 系统测试计划

团队名称：Mosaic

被测系统名称：IceBreaker

测试计划制定人：Harry

设计时间：2014/3/20

## 1. 系统测试计划概述

系统测试计划是针对 IceBreaker 游戏的系统级别的测试而完成的测试计划，该计划将在编码结束完成单元测试和相应的集成测试后执行。

该计划将执行 4 个工作日，执行人有 6 人。

系统测试的目标是验证系统和《需求规格文档》的吻合情况。

## 2. 系统测试的范围和资源

### (1) 系统测试的关键领域

功能性需求：登陆模块，单人游戏模块，多人游戏模块，道具模块，信息模块

非功能性需求：可玩性需求，性能需求。

### (2) 系统测试的资源

6 位系统测试人员包括：

胡元：软件质量工程师（系统测试负责人）

蒋秉洁：项目经理（需求的团队内部负责人）

黄嘉伟：技术经理

黄新竹：配置管理工程师

蒋俊杰，花霞：软件工程师

测试执行时间为 3 个工作日，在完成集成测试的第二天开始

### (3) 测试系统环境

利用集成测试环境，共有 5 台 PC，期中 1 台部署服务器应用

测试地点在实验楼乙区机房 503

### (4) 系统测试计划资源分配

胡元：负责全面系统测试的组织，测试环境的构建以及登陆模块的测试

蒋秉洁：负责需求一致性和系统测试通过性的确认

黄嘉伟：负责单人游戏模块，信息模块的测试。

黄新竹，蒋俊杰：负责多人游戏模块，道具模块的测试。

花霞：负责可用性测试，性能测试等非功能性需求的系统测试。

系统测试将采用黑盒测试的方法，完成所有的测试用例的执行。  
系统测试的初步计划如下：

### Day1

胡元：构建测试环境以及测试的组织。  
黄嘉伟：执行单人游戏模块的测试。  
黄新竹，蒋俊杰：执行多人游戏模块的测试。  
花霞：执行可用性测试。  
蒋秉洁：对系统测试需求一致性和通过性进行确认。

### Day2

胡元：执行登陆模块的测试。  
黄嘉伟：执行道具模块的测试。  
黄新竹，蒋俊杰：执行多人游戏模块的测试。  
花霞：执行性能测试。  
蒋秉洁：对系统测试需求一致性和通过性进行确认。

### Day3

胡元：辅助执行多人游戏模块的测试。  
黄嘉伟：辅助执行多人游戏模块的测试。  
黄新竹，蒋俊杰：执行信息模块的测试。  
花霞：执行性能测试。  
蒋秉洁：对系统测试需求一致性和通过性进行确认。

## 3. 系统测试结束交付产物

- (1) 系统测试用例文档的执行情况列表（所以成员填写，胡元汇总整理）
- (2) Bug 报告表（所以成员填写，胡元汇总整理）
- (3) 问题估计和 Bug 修复计划（蒋秉洁完成）
- (4) 后续系统测试计划由胡元完成。

## 4. 系统测试通过条件

- (1) 全部测试用例均完成执行
- (2) 所以 Bug 均完成修复