**系统测试计划**

**团队名称**：Mosaic

**被测试系统名称：**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。

1. **系统测试的范围和资源**
2. 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。

1. 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

1. 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

1. 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

1. **系统测试结束交付产物**
2. 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）
3. Bug报告表（所以成员填写，胡元汇总整理）
4. 问题估计和Bug修复计划（蒋秉洁完成）
5. 后续系统测试计划由胡元完成。
6. **系统测试通过条件**
7. 全部测试用例均完成执行
8. 所以Bug均完成修复