**集成测试计划**

**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：**2014/4/3

1. **集成测试计划概述**

本文档主要描述IceBreaker系统的集成测试活动如何进行。包括如何控制集成测试活动，流程以及工作安排等。

本文档只计划针对软件的集成测试，不包括硬件，系统测试和单元测试内容，主要的读者是团队内部成员。集成测试的目标是验证系统和《软件架构设计文档》的吻合情况。

1. **集成测试的范围和资源**
2. 集成测试的主要任务

在连接各个模块的时候，测试穿越模块接口的数据是否会丢失。

在组合各个模块的子功能后，测试是否能达到预期的父功能。

测试一个模块的功能是否会对另一个模块的功能产生不利影响。

测试单个模块的误差累计是否会放大到不可接受的程度。

1. 集成测试的资源

6位系统测试人员包括：

胡元：软件质量工程师（集成测试负责人）

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，在完成单元测试的第二天开始

1. 测试系统环境

搭建集成测试环境，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. 集成测试计划资源分配

胡元：负责全面集成测试的组织，搭建测试环境，同时决定上交的BUG是否需要修改

蒋秉洁：负责架构一致性和BUG的移除确认

黄嘉伟，花霞：按照集成测试用列表进行测试活动，记录测试结果。

黄新竹，蒋俊杰：按照集成测试用列表进行测试活动，记录测试结果。

1. **待测试的清单和顺序**
2. 子系统测试顺序

系统划分为登陆模块，单人游戏模块，多人游戏模块，道具模块，信息模块。

主要的集成测试时自底向上。

按照“登录 ，信息模块，单人游戏模块，多人游戏模块，道具模块”的顺序进行集成和测试。

1. 子系统的测试

集成子系统，测试相关的UI，业务逻辑和数据单元是否达到到子系统的功能需求。

数据传递是否正确，对于传入值的控制范围是否一致。

类之间的调用是否正常。

执行集成测试的初步计划如下。

**DAY1**

胡元：构建测试环境，并组织测试的组织。

黄嘉伟，黄新竹：执行登陆模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈BUG。

蒋俊杰，花霞：执行单人游戏模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈BUG。

蒋秉洁：对与架构的一致性进行确认，反馈开发工程师调试。

**DAY2**

胡元：执行信息模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈BUG。

黄嘉伟，黄新竹：执行多人游戏模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈BUG。

蒋俊杰，花霞：执行多人游戏模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈BUG。

蒋秉洁：对与架构的一致性进行确认，反馈开发工程师调试。

**DAY3**

胡元：执行信息模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈BUG。

黄嘉伟，黄新竹：执行道具模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈BUG。

蒋俊杰，花霞：执行道具模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈BUG。

蒋秉洁：对与架构的一致性进行确认，反馈开发工程师调试。

1. **集成测试结束交付产物**
2. 集成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. 集成测试报告（蒋俊杰完成）
5. **执行集成测试的入口和出口条件**
6. 入口条件

单元测试必须完成。

开发出完整的系统。

搭建了类似于实际使用/配置环境的测试环境。

测试人员安排到位。

1. 出口条件（以下条件达到其一就可以进入系统测试）

所以的集成测试用例都被执行，测试结果100%通过。

集成测试过程中发现的BUG已经被定位或者关闭。

1. **如何判断集成测试用例通过**
2. 接口集成时，接口提供的功能或者数据正确。
3. 功能点集成时，验证与《软件架构设计文档》中的描述一致。
4. **如何判断集成测试用例失败以及失败后的行为**
5. 接口集成时，接口提供的功能或者数据不正确。
6. 功能点集成时，验证与《软件架构设计文档》中的描述不一致。
7. 集成测试用例未通过，提交测试负责人，由测试负责人胡元判断是否需要转交技术经理黄嘉伟，定位和移除BUG。