**游戏测试笔试题**

姓名：牟连波 手机号：15707279350 学历：本科 时间：2025-02-13 14:00

1. 信息安全包含哪些内容？
2. 公司资料不可以带出公司
3. 在公司不可以拍照
4. 在公网不可以透露自己是测试人员
5. 不可以向任何透露自己工资
6. 不可以将公司的福利进行变现
7. 详细说明你对游戏测试的理解？

游戏测试是游戏运行正常（安装、解析、运行、卸载）、保证游戏的版本质量、易用性和可用的性的保证。游戏测试是软件测试的一种特殊形式，除了有一般软件测试的特性，还有独有的特性。

1. 简要描述游戏测试与软件测试的区别。
2. UI方面，游戏测试更注重娱乐性，软件则是注重实用性
3. 活动方面，游戏测试会更多些，软件则不会太多
4. 网络方面，游戏对网络要求高，软件则要求不多
5. 设备方面，游戏对客户端设备和服务器要求都高，软件则更注重服务器性能
6. 数值方面，游戏会主动产生很多数值，软件不主动创造数值更注重数值的准确
7. 合服方面，游戏独有的
8. 进度方面，游戏进度不可更改，软件进度可以商量
9. 请写出你所了解的游戏类型，分别列举出6款游戏。

Moba:王者荣耀

MMOFPS：刺激战场

塔防：部落冲突

音游：节奏大师

大世界：原神

棋牌：中国象棋

1. 游戏体验报告内容及列出理解的含义。

体验报告内容：对游戏美术、游戏系统、游戏体验

1. 请写出“尽快、尽早、持续不断”的含义？

今早介入，尽快行动和完成，并且在整个过程中一直都有持续不断

1. 请描述一下游戏开发流程包含哪些阶段？

1.游戏立项

2.市场调研

3.需求分析

4.游戏开发

5.游戏测试

6.游戏上线

7.游戏运营

1. 游戏测试流程步骤描述（可以用口语的话术描述，不要太单一）。

测试人员从组长哪里拿到需求规格说明书，然后熟悉需求分析并对需求中疑问的地方进行标注；然后由模块负责人主持，游戏策划、游戏开发、游戏测试等人参与的需求评审会议，对需求中不懂由有问题的地方进行疑问解答和问题标注；然后由组长或负责人进行测试计划的制定并分配任务到个人；然后根据整理好的需求说明书编写测试点；然后会根据测试点编写测试用例；然后测试人将会主持测试用例评审会议并邀请开发和策划参加一起对测试用例进行评审，测试用例在评审结束修改好后整理归档；然后开始测试前的准备，比如测试工具、测试环境、测试设备、测试网络等准备工作；然后开始进行冒烟测试，将冒烟测试跑一遍保证没有影响用例执行的阻碍；然后开始执行用例并记录执行结果；当执行测试用例时发现BUG，将其记录下来并列好BUG清单;用例执行完后，将整理好的BUG清单提交；然后跟踪BUG的状态；在BUG修复之后，测试人员使用开发给的新的游戏安装包，重新进行游戏的回归测试；在游戏最终包出来之后，进行最终包全量测试，确认无误之后；然后测试人对这次的测试进行总结，并形成测试总结。

1. 请描述游戏新版本的测试执行策略。

先进行开服前测试

1. 请描述游戏测试团队架构组成，并举例说明个人项目组人员分布（人员分布按简历公司列出）。

测试人员一共23人，其中由19位功能测试，1为项目负责人兼专项测试、3位测试组长兼专项测试。

1. 你所了解的测试类型有哪些？

功能测试、中断测试、性能测试、兼容性测试、弱网测试、压力测试、安全测试、冒烟测试

黑盒测试、白盒测试、随机测试、负载测试、集成测试、接口测试、自动化测试、UI测试

1. 冒烟测试在什么时候进行最合理，请说明原因。

在和开发一起参加完测试用例评审结束，准备好测试环境后，再正式进行全量测试前，进行冒烟测试。原因：开发参加完用例评审会议后会对项目和测试有更加深刻理解，再将安装包给到我们的时候会考虑软件是否能经受住测试，测试整体的用过性会更高，这个时候进行冒烟测试可以程序能否运行主要功能，再执行全量测试前可以避免执行过程遇到大的阻碍导致测试无法进行，避免了浪费时间。

1. 需求评审、用例评审谁来主导，参与的人员有哪些？目的是什么？

需求评审主导：产品或策划，参与的人员：开发人员、测试人员、产品和项目管理人员

用例评审主导：测试人，参与的人员：开发人员、测试人员、产品和项目管理人员

1. 测试用例包含哪些要素，分为哪些种类？

用例编号、所属模块、用例描述、前提条件、操作步骤、预期结果、备注

功能测试用例

性能测试用例

兼容性测试用例

1. 测试用例常用设计方法有哪些？

等价划分法、边界值法、错误推测法、条件判断法、场景法

1. 如何有效提升测试效率？

借用第三方工具；学习测试技巧；花更多时间熟悉用例熟悉需求

1. 1月1日-3日，商场上架一个元旦礼包（包含一把武器、一条项链、1000金币），每日限购10个，每次购买消耗100钻石，奖励发放至背包（背包容量200），礼包不可叠加，画出流程图并编写测试点。
2. 新购买一个无线鼠标你会如何测试？（编写测试点）
3. 商店内有个20升的桶装牛奶，甲到商店需要买2升牛奶，恰逢商店的称重的仪器坏了，但是有5升和4升的容器，现在想办法通过容器量出2升牛奶出售，你会如何做？（不允许使用外部工具）
4. Bug的要素有哪些？

以禅道为例子：

标题:[平台]（安卓 OR IOS）简要描述BUG的情况

测试环境概述：硬件平台 操作系统 网络环境 账号

复现步骤：1. 2. 3. 4. 5.

复现概率：必现、偶现、

实际现象：BUG结果、游戏崩溃

严重程度：致命、严重、一般、轻微

优先级：紧急、高、中、低

指派人：BUG解决者（开发/策划）

附件：视频、图标、Log日志

1. 请写出Bug严重级别分级，并在每一级举一个例子。

致命：闪退、卡死、崩溃、和软货币相关

严重：功能无响应、功能错误、数据错误、违规信息

一般：UI错误、音效问题

轻微：语法错误、文字错误、建议相关

1. 如果发现一个偶现Bug，之后的测试一直没有出现了，你会怎么处理？

记录BUG情况，并且记录为触发概率为【偶发】，查找BUG清单有没有这个BUG，如果没有，询问自己组员有没有遇到这种情况，组员也没有遇到过就问开发人员BUG可能的触发的原因。

1. 如果你发现的Bug，开发拒绝了你的Bug单，你会怎么做？

确认BUG是否存在，不存在，接受。BUG确实存在，和开发沟通尝试让他修复。他依然拒绝，找策划来商量。加入策划和开发都觉得没问题，但是我依然感觉有风险，就将这个风险告知自己组长。

1. 举例两个在工作中给你印象深刻的Bug，分析缺陷造成原因、修复方式等。

第一个BUG:

BUG：在点击背包模块筛选按钮时，点击其余四个筛选都可以运行，但是在中间的一个选项进行筛选时就会失败。

造成原因：开发的数据配置失误

修复方式：重新配置数据

第二个BUG:

BUG：【偶现BUG】在副本获取奖励时候，在弱网环境下有概率会活动两份奖励。

造成原因：网络延迟导致触发了重发机制

修复方式：奖励获取请求数据进行唯一识别

1. 如果你发现你的同事测试的内容有漏洞，你会怎么做？

首先询问他测试是否结束

测试话没有结束，就等他测试结束再说。

测试已经结束了，委婉得和他说我刚刚发现某某地方好像有个BUG，我记得好像是你负责的。

1. 测试总结中包含的内容有哪些？

项目名称、版本号、测试类型、测试环境概述（硬件、系统、时间、人员）、BUG概述、

测试结果（插入用例执行结束） 发布标准 是否同意发布

1. Linux常用的基本命令（数量不限）。

cd ping dir mddir rm pwd ls grep

1. 一个收集任务，任务是要玩家去收集三朵花到背包里，玩家收集了三朵花之后，任务已经提示处于完成状态，点击领取任务奖励时，弹出了一个提示框：任务没有完成，你觉得是什么原因导致的？
2. 兼容性测试含义，主要关注哪些内容。

含义：软件测试在不同的硬件平台上、不同的应用程序之间、不同的操作系统上不同网络环境等情况下能够很友好的运行测试。

主要关注游戏在不同硬件、不同操作系统、不同屏幕尺寸、不同分辨率的运行状态

1. 游戏的崩溃，运行卡顿有哪些原因？

游戏有BUG、网络问题、服务器性能问题、手机CPU太弱、手机游戏内存太小、游戏优化太差、手机运行环境温度太高、手机性能不足但是开启了游戏高画质高音质