

测试报告

version 1.0.0

修订历史

日期	版本	作者	描述
21-14:59	1.0.0	Citron	

目录

- 1 测试计划.....4
- 2 用例 1.....4
 - 2.1 测试用例.....4
 - 2.2 测试结果.....4
 - 2.3 结果分析.....4
- 3 用例 2.....5
 - 3.1 测试用例.....5
 - 3.2 测试结果.....5
 - 3.3 结果分析.....5
- 4 用例 3.....6
 - 4.1 测试用例.....6
 - 4.2 测试结果.....6
 - 4.3 结果分析.....6
- 5 用例 4.....7
 - 5.1 测试用例.....7
 - 5.2 测试结果.....7
 - 5.3 结果分析.....7

1 测试计划

对 Jumper 类进行功能性测试，测试各成员方法是否逻辑正确。

2 用例 1

测试构造函数是否正确。

2.1 测试用例

默认构造函数，调用 getColor 后应当返回 Color.RED

带参数的构造函数，传入 Color.GREEN，调用 getColor 后应当返回 Color.GREEN

2.2 测试结果

与预期一致。

2.3 结果分析

构造函数正常。

3 用例 2

测试转向方法 turn()

3.1 测试用例

构建一个朝北的 Jumper 对象，执行 turn()之后查看 getDirection()的返回值，应为 Location.EAST

3.2 测试结果

符合预期。

3.3 结果分析

转向方法正确。

4 用例 3

测试移动方法 move()

4.1 测试用例

构建一个朝北，坐标为(2, 0)的 Jumper 对象，执行 move()后查看 getLocation()的值是否为(0, 0)；随后再执行一遍 move()，然后该对象应当从 grid 中移除。

4.2 测试结果

符合预期。

4.3 结果分析

移动方法正确。

5 用例 4

测试判断方法 `canMove()`

5.1 测试用例

构建一个 `Jumper` 对象，在其前方 2 格内构建花朵、岩石、空地、边界的各种组合，执行 `canMove()` 观察结果是否符合设定。

5.2 测试结果

测试结果符合预期，但是在从 `grid` 中移除 `actor` 时抛出了异常

5.3 结果分析

`removeSelfFromGrid()` 方法是从父类继承而来的，出错概率很低，因此极有可能测试使用代码出现 bug