软件测试规划

一、测试周期

测试周期一般为两周，根据项目情况以及版本质量可适当缩短或延长测试时间；

二、测试资源

测试任务开始前，检查各项测试资源

1. 最新测试版本软件

2. 产品功能需求文档

3. 产品原型图和效果图

4. 测试设备

5. 其他

三、测试点

1、**安装、运行、卸载测试**

A）确保测试版本为当前最新版本

B）验证App是否能正确安装、运行、卸载，以及操作过程和操作前后对系统资源的使用情况；

2、UI测试

A）确保手头的原型图与效果图为当前最新版本

B）一切界面问题以效果图为准

C）测试用户界面(如菜单、对话框、窗口和其它可视控件)布局、风格是否满足客户要求，文字是否正确，页面是否美观，文字，图片组合是否完美，操作是否友好等

D）UI测试的目标是确保用户界面会通过测试对象的功能来为用户提供相应的访问或浏览功能。确保用户界面符合公司或行业的标准。包括用户友好性、人性化、易操作性测试

3、功能测试

A）确保手头的功能需求文档为当前最新版本

B）确保所有的软件功能都已实现且逻辑正常

C）一切功能问题以需求文档为准。

D）若有些功能在技术上难以实现或者由于排期的原因无法在短时间内实现，必须得到产品经理的确认，而不是单单只听开发人员的技术解释。此处确认最好以邮件形式存在

E）根据被测功能点的特性列举出相应类型的测试用例对其进行覆盖，如：涉及输入的地方需要考虑等价、边界、负面、异常或非法、关联测试等测试类型对其进行覆盖。

F）所有的“设计如此”、“延期处理”问题，都需要和产品经理确认后再进行验证。并在之后的测试报告中予以体现

4、兼容性测试

A）与本地及主流App是否兼容； 检验在各种网络连接下(WiFi、GSM、GPRS、EDGE、WCDMA、CDMA1x、CDMA2000、HSPDA等)，App的数据和运用是否正确；

B）与各种设备是否兼容（若有跨系统支持则需要检验是否在各系统下，各种行为是否一致）

C）确保软件在所有兼容机型上都能正常使用；

D）对于低端性能兼容机上独有的问题（例如ios5以下、Android4.0以下），若在技术上难以修改或者由于排期的原因无法在短时间内改进，必须在测试日报中注明，并得到技术平台主管、产品经理以及运营人员的确认，最好以邮件的形式得到确认）

**5、性能测试**

A）极限测试：在各种边界压力情况下（如电池、存储、网速等），验证App是否能正确响应。

　 B)响应能力测试：测试App中的各类操作是否满足用户响应时间要求

　　 C)压力测试：反复/长期操作下，系统资源是否占用异常；

**6、Monkey**稳定性**测试**

A）向系统发送伪随机的用户事件流(如按键输入、触摸屏输入、手势输入等)，实现对正在开发的应用程序进行压力测试。检验测试软件的稳定性、健壮性的快速有效的方法。

7、回归测试

A）软件最终上线前，需对产品进行回归测试，测试内容包含之前所有的测试项目

B）回归测试不再对细节进行测试，而是类似于对产品进行验收，从客户正常使用的角度对产品进行再一轮的整体测试。

C）只有在回归测试通过之后，才对产品进行提交；

四、测试报告

A）测试软件版本、测试日期

B) 测试配置

C）测试问题点

D) 测试结论：