第一组测试报告

测试日期：2023年9月11日

测试组成员:八组常学峰 八组张大鹏

接受测试成员：一组张钦 一组岳一磊

一、代码质量测试

在这一部分测试中，我们对交换得到的MUD游戏代码进行了代码质量的评估。以下是我们的评估项和得分：

1、程序代码的整体结构：我们评估了代码的组织结构是否合理，是否遵循了良好的软件工程实践。评分：/10分

2、类和类关系的抽象：我们评估了类的设计是否合理，是否使用了适当的抽象和继承，以及类之间的关系是否清晰。评分：/20分

3、编码格式：我们检查了代码的编码格式，包括缩进、空格、换行等，以确保代码易于阅读和维护。评分：/10分

4、命名和注释：我们评估了变量、函数和类的命名是否清晰、有意义，以及代码中是否包含了足够的注释来解释关键部分的功能。评分：/9分

总分：总计：/49分

二、功能性测试

在这一部分测试中，我们试玩了交换得到的MUD游戏，并评估了其功能性和用户体验。以下是我们的评估项和得分：

1、功能是否实现：我们检查了游戏是否能够实现其承诺的功能，如角色移动、交互、角色成长、以及特色的答题系统、角色吃饭、考试等。评分：/10分

2、完整性：我们评估了游戏是否有遗漏或未完成的部分，以及是否存在明显的功能缺陷。评分：/10分

3、bug错误：我们记录并报告了任何严重的bug错误，如崩溃、数据丢失等。评分：/10分

4、操作简单性：我们评估了游戏的操作是否直观和简单，是否需要复杂的命令或操作。评分：/10分

5、界面友好性：我们检查了游戏界面的友好程度，包括文本格式、颜色、提示信息等。评分：/10分

总分：总计：/50分

总结

经过我们的测试，以下是我们的综合评估：

代码质量测试得分：/49分

功能性测试得分：/50分

综合得分：/99分

根据我们的测试结果，我们认为一组MUD游戏在代码质量和功能性方面表现优秀，但还存在一些改进的空间，比如增大答题系统的题库，完善注释与命名。