

龙珠消消乐 系统测试计划

第 10 组 大保天天健

组员：	陈俭军	121250010
	陈鹏	121250013
	蒋秉良	121250058
	焦紫顺	121250063
	李淳雨	121250066
	李豪俊	121250067

1. 系统测试计划概述.....	3
2. 系统测试的范围和资源.....	3
(1) 系统测试的关键领域（关键域）	3
(2) 系统测试用例的资源：	3
(3) 系统测试环境：	3
(4) 系统测试计划资源分配.....	3
3. 系统测试结束交付产物.....	4
4. 系统测试通过条件.....	4

被测试系统：“龙珠消消乐” 游戏

测试计划制定人：陈鹏

设计时间：2014/3/25

1. 系统测试计划概述

系统测试是针对“龙珠消消乐”消除类游戏的系统级别的测试而完成的测试计划，该计划将在编码结束完成单元测试和响应的集成测试后执行。

该计划将执行 5 个工作日的课余时间，执行人有 2 人；

系统测试的目标是验证系统和《需求规格说明文档》的吻合情况。

2. 系统测试的范围和资源

(1) 系统测试的关键领域（关键域）

功能性需求：登录模块、单人游戏模块、协作游戏模块、对战游戏模块

非功能性需求：可用性需求、性能需求

(2) 系统测试用例的资源：

2 位系统测试人员包括：

陈鹏：界面负责人

蒋秉良：底层负责人

测试时间为 5 个工作日的课余时间，在完成集成测试的第二天开始。

(3) 系统测试环境：

利用集成测试环境，共有 6 台 PC，其中一台部署服务器端应用。

测试地点在机房 503。

(4) 系统测试计划资源分配

陈鹏：负责全面系统测试的组织，测试环境的构建以及需求一致性和系统测试通过性的确认，另外还有登录模块、单人游戏模块的系统测试。

蒋秉良：负责协作游戏模块、对战游戏模块以及可用性和性能的非功能需求的系统测试。

系统测试将采用黑盒测试方法，完成所有的测试用例的执行。

系统测试的初步计划如下。

Day1：

陈鹏：构建测试环境，以及测试的组织。

Day2：

陈鹏：测试登录模块，对系统测试需求一致性和通过性进行确认。

蒋秉良：对系统测试需求可用性和性能进行确认。

Day3：

陈鹏：执行单人游戏模块的测试，对系统测试需求一致性和通过性进行确认。

蒋秉良：对系统测试需求可用性和性能进行确认。

Day4：

陈鹏：对系统测试需求一致性和通过性进行确认。

蒋秉良：执行协作游戏模块的测试，对系统测试需求可用性和性能进行确认。

Day5：

陈鹏：对系统测试需求一致性和通过性进行确认。

蒋秉良：执行对战游戏模块的测试，对系统测试需求可用性和性能进行确认。

3. 系统测试结束交付产物

- 1) 系统测试用例文档的执行情况列表（所有成员填写，陈鹏汇总）
- 2) Bug 报告表（所有成员填写，陈鹏汇总）
- 3) 问题估计和 Bug 修复计划（蒋秉良负责完成）
- 4) 后续系统测试的计划由陈鹏完成。

4. 系统测试通过条件

- （1）全部测试用例均完成执行。
- （2）所有 Bug 均完成修复。