

单元测试计划

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

团队名称：大保天天健

被测系统名称：“龙珠消消乐” 游戏

文档更新记录：

版本	作者	版本描述	日期
V1.0	陈鹏	发布到 SVN，提供给成员阅读	2014/5/16

1. 单元测试计划概述

本文档为在“龙珠消消乐”游戏进行单元测试时提供的有关任务安排、方法、资源和进度方面的知道，目标是从代码中发现 Bug，以备后续移除 Bug 参考，提高软件质量，最终达到用户需求。

本文档的读者主要是开发工程师。执行人员有 3 个，将执行 5 个工作日。

参考文献：《如那件需求规格说明书》、《软件架构说明书》、《详细设计说明书》。

2. 单元测试范围

单元测试必须能够展示出“龙珠消消乐”游戏中类的每个方法都能正常工作。单元测试的概念是将一个单元和该系统的其余部分分割开来独立测试，因此可能需要创建测试驱动代码。要求测试驱动代码用 JUnit 编写，当被测单元被提交准备完成项目构建是，相关的测试驱动代码必须已经被提交到团队的代码库中。在第三部分将给出隔离测试代码的方法指导。

注意：JUnit 不能进行 GUI 测试。

3. 单元测试的策略

3.1 对方法的单元测试

- 检查对所有调用对象的使用；
- 验证对所有数据结构的处理；
- 验证对所有文件的处理；
- 验证控制流的不变性；
- 检查所有循环的正常终止；
- 检查所有循环的异常终止；
- 验证所有错误条件的处理；
- 检查定时和同步；

3.2 对类的单元测试

3.2.1 结合方法的执行，推荐对类的测试

选择最常见的执行序列；

需要包括可能导致缺陷的序列；

手工计算预期的属性值；

3.2.2 集中对每个属性进行单元测试

初始化，然后执行会影响属性的方法序列；

3.2.3 验证每个类的不变性

验证默认初始值的不变性；

执行方法序列；

验证不变性仍然正确；