|  |
| --- |
|  |
| 龙珠消消乐游戏 集成测试计划 |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 第10组 大保天天健 | |
| 组员： | 陈俭军  陈鹏  蒋秉良  焦紫顺  李淳雨  李豪俊 | 121250010  121250013  121250058  121250063  121250066  121250067 |

**目录**

[1. 集成测试计划概况 3](#_Toc385773993)

[2. 集成测试的范围和资源 3](#_Toc385773994)

[集成测试的主要任务 3](#_Toc385773995)

[集成测试的资源 3](#_Toc385773996)

[集成测试环境 3](#_Toc385773997)

[集成测试计划资源分配 3](#_Toc385773998)

[3. 待测试的清单和顺序 4](#_Toc385773999)

[子系统测试顺序 4](#_Toc385774000)

[子系统的测试 4](#_Toc385774001)

[执行集成测试的初步计划 4](#_Toc385774002)

[4. 集成测试结束交付产物 4](#_Toc385774003)

[5. 执行集成测试的入口和出口条件 5](#_Toc385774004)

[入口条件 5](#_Toc385774005)

[出口条件 5](#_Toc385774006)

[6. 如何判断集成测试用例通过 5](#_Toc385774007)

[7. 如何判断集成测试用例失败以及失败后的行为 5](#_Toc385774008)

被测试系统名称：龙珠消消乐

文档更细记录：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 作者 | 版本描述 | 日期 |
| V1.0 | 陈鹏 | 建立文档 | 2014-4-18 |
| V1.1 | 李淳雨 | 补充部分细则 | 2014-4-20 |

# 集成测试计划概况

本文档主要描述“天天爱消除”游戏的集成测试活动如何进行。包括如何控制集成测试活动、流程以及工作安排等。

本文档只计划针对软件的集成测试，不包括硬件、系统测试和单元测试内容。主要的读者是 大保天天健 的内部成员。集成测试的目标是验证游戏和《软件架构设计文档》的吻合情况。

# 集成测试的范围和资源

## 集成测试的主要任务

在连接各个模块的时候，测试穿越模块接口的数据是否会丢失。

在组合各个模块的子功能后，测试是否能达到预期的父功能。

测试一个模块的功能是否会对另一个模块的功能产生不利影响。

测试单个模块的误差积累是否会放大到不可接受的程度。

## 集成测试的资源

集成测试人员为4人，分工如下：

陈鹏：软件质量保障员（集成测试负责人）

李淳雨：技术经理（架构的团队内部负责人）

蒋秉良：软件工程师

陈俭军：软件工程师

测试执行的时间为4个工作日，在完成单元测试的第二天开始

## 集成测试环境

搭建集成测试环境，3台PC，其中1台部署服务器端应用。

操作系统环境：Windows7。

输入习惯：中文。

测试地点：机房503

## 集成测试计划资源分配

陈鹏全面控制并负责集成测试的组织，书写测试用例，并负责测试环境的搭建，通识决定提交上来的Bug是否需要修改。

蒋秉良负责架构一致性和Bug的移除确认。

陈俭军负责按照集成测试用例表进行测试活动，记录测试结果。

# 待测试的清单和顺序

## 子系统测试顺序

系统划分为登录、单人游戏、协作游戏、对战游戏。

主要的集成顺序是自底向上。

按照“登录-单人游戏-协作游戏-对战游戏”的顺序进行集成和测试。

## 子系统的测试

集成子系统，测试相关的UI、业务逻辑和数据单元是否达到子系统的功能需求。

数据传递是否正确，对于传入值的控制范围是否一致。

类之间的调用是否正常。

## 执行集成测试的初步计划

Day1：

陈鹏：构建测试环境，并组织测试的组织。

陈俭军：执行登录模块内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

蒋秉良：执行单人游戏内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

李淳雨：对与架构的一致性进行确认，反馈开发工程师调试。

Day2：

陈鹏：执行登录和单人游戏之间的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

陈俭军：执行协作游戏内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

蒋秉良：执行对战游戏内部的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

Day3：

陈鹏：执行登录和协作游戏之间的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

蒋秉良：执行登录和对战游戏之间的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

Day4：

陈鹏：执行单人游戏和协作游戏之间的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

蒋秉良：执行单人游戏和对战游戏之间的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

陈俭军：执行协作游戏和对战游戏之间的集成和测试，并记录测试结果，反馈Bug。

# 集成测试结束交付产物

1. 集成测试用例文档的执行情况列表（所有成员填写，陈鹏汇总整理）。
2. Bug报告表（所有成员填写，陈鹏汇总整理）。
3. 集成测试报告（Alan负责完成）。

# 执行集成测试的入口和出口条件

## 入口条件

单元测试必须完成。

开发出完整的系统。

搭建了类似于实际使用/配备环境的测试环境。

测试人员安排到位。

## 出口条件

（以下条件达到其一就可以进入系统测试）

所有的集成测试用例都被执行，测试结果100%通过。

集成测试过程中发现的Bug已经被定位或者关闭。

# 如何判断集成测试用例通过

1. 接口集成时，接口提供的功能或者数据正确。
2. 功能点集成时，验证与《软件架构设计文档》中的描述一致。

# 如何判断集成测试用例失败以及失败后的行为

1. 接口集成时，接口提供的功能或者数据不正确。
2. 功能点集成时，验证与《软件架构设计文档》中对需求的描述不一致。
3. 集成测试用例未通过，提交测试负责人，由测试负责人陈鹏判断是否需要转交技术经理蒋秉良，定位和移除Bug。