# 黑盒测试报告

## 黑盒测试用例设计

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 用例标识 |  | 项目名称 | SE018春-G08-迷城逃亡小游戏 | | | | 开发人员 |  | 模块名称 | 玩家行为 | | | | 用例作者 | 吴子乔 | 参考信息 |  | | | | 测试类型 |  | 设计日期 |  | 测试人员 | 吴子乔 | |  |  |  |  |  |  | | 测试方法 | 黑盒 | 测试日期 | 2018-06-04 |  |  | | | | | | | | |
| 编号 | 测试项 | | 测试类别 | 描述/输入/操作 | 期望结果 | 真实结果 | 备注 |
| 00001 | 玩家的位置信息显示 | 玩家的生成 |  | MainCharacter.cs  MapCreation.cs | 游戏开始时玩家在地图当中存在玩家 | 🗸 |  |
| 00002 | 玩家的移动 |  | MainCharacter.cs | 玩家走动时背景地图跟随着玩家的移动而移动 | 🗸 |  |
| 00003 | 玩家的行走/碰撞 | 玩家在空白区域行走 |  | MainCharacter.cs | 玩家可以在空白区域顺畅地移动 | 🗸 |  |
| 00004 | 玩家行走碰撞到了障碍物 |  | MainCharacter.cs | 玩家碰到障碍物不移动 | 🗸 |  |
| 00005 | 装备的显示与生成 | 游戏开始时，有一定数量的装备的生成 |  | MapCreation.cs | 地图生成时，地图中出现一定数量的道具 | 🗸 |  |
| 00006 | 游戏过一定的时间后，有一定数量的装备的生成 |  | MapCreation.cs | 一段时间后的某一时间点，出现一定数量的装备 | 🗸 |  |
| 00007 | 装备的捡取 | 装备箱未满时，玩家碰到道具该道具会自动放到装备箱里面 |  | MainCharacter.cs | 道具箱某一处空白的地方增加道具，地图中原来的道具消失 | 🗸 |  |
| 00008 | 装备箱满时，玩家碰到道具该道具 |  | MainCharacter.cs | 道具箱不发生变化，地图中该道具仍然停留在原地 | 🗸 |  |
| 00009 | 玩家使用装备 | 使用拳头（人类） |  | MainCharacter.cs  MainCharacter.cs | 离人类最近区域的狼人消失 | 🗸 |  |
| 00010 | 使用铲子 |  | MainCharacter.cs | 离玩家最近的墙体消失 | 🗸 |  |
| 00011 | 使用照明弹 |  | MainCharacter.cs | 数秒时间内周围遮罩消失 | 🗸 |  |
| 00012 | 使用隐身衣（人类） |  | MainCharacter.cs | 人类隐身并且不被狼人抓到 | 🗸 |  |
| 00013 | 使用傀儡（人类） |  | MainCharacter.cs | 生成一个新的人类 | 🗸 |  |
| 00014 | 使用时光药水 |  | MainCharacter.cs | 地图状态当前时间发生变化 | 🗸 |  |
| 00015 | 使用体力药水 |  | MainCharacter.cs | 玩家的体力进行增加 | 🗸 |  |
| 00016 | 使用手电筒 |  | MainCharacter.cs | 玩家视野范围扩大 | 🗸 |  |
| 00017 | 使用空装备 |  | MainCharacter.cs | 不发生任何变化 | 🗸 |  |
| 00018 | 玩家与NPC的交互 | 玩家（人类）碰到狼人 |  | MainCharacter.cs | 游戏结束 | 🗸 |  |
| 00019 | 玩家（狼人）碰到人类 |  | MainCharacter.cs | 玩家体力增加 | 🗸 |  |
| 00020 | 玩家（狼人）碰到猎人 |  | MainCharacter.cs | 玩家体力减少，玩家体力不足时游戏结束 | 🗸 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 用例标识 |  | 项目名称 | SE018春-G08-迷城逃亡小游戏 | | | | 开发人员 |  | 模块名称 | 游戏的背景和世界观 | | | | 用例作者 | 陈栩 | 参考信息 |  | | | | 测试类型 |  | 设计日期 |  | 测试人员 | 陈栩 | |  |  |  |  |  |  | | 测试方法 | 黑盒 | 测试日期 | 2018-06-04 |  |  | | | | | | | | |
| 编号 | 测试项 | | 测试类别 | 描述/输入/操作 | 期望结果 | 真实结果 | 备注 |
| 00001 | 游戏背景和世界观介绍 | 角色选择界面的选择 |  |  | 游戏界面生成时角色会跟着游戏的选择变化而变化 | 🗸 |  |
| 00002 | 地图生成时，前导剧情界面的生成 |  |  | 游戏剧情能够流畅的运行下去 | 🗸 |  |
| 00003 | 游戏场景 | 游戏地图的生成 |  | MapCreation.cs | 游戏地图刚开始生成时出现迷宫，有入口和出口，以及人物和道具 | 🗸 |  |
| 00004 | 剧情界面和游戏生成界面的切换 |  | MapCreation.cs | 游戏剧情界面结束后能够流畅地跳转到剧情界面 | 🗸 |  |
| 00005 |  | 随着游戏的进行状态条的变换 |  | MainCharacter.cs | 游戏状态条时间等状态能够动态地发生变化 | 🗸 |  |

## 黑盒测试用例结果

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 玩家的生成 |
| 编号 | 00001 | 期望结果 | 游戏开始时玩家在地图当中存在玩家 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 | 无 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 玩家的移动 |
| 编号 | 00002 | 期望结果 | 玩家走动时背景地图跟随着玩家的移动而移动 |
| 真实结果 | （↑）  （→）  （↓）  与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 玩家在空白区域行走 |
| 编号 | 00003 | 期望结果 | 玩家可以在空白区域顺畅地移动 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 | 无 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 玩家行走碰撞到了障碍物 |
| 编号 | 00004 | 期望结果 | 玩家碰到障碍物不移动 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 装备的显示与生成 |
| 编号 | 00005 | 期望结果 | 游戏开始时，有一定数量的装备的生成 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 | 无 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 游戏过一定的时间后，有一定数量的装备的生成 |
| 编号 | 00006 | 期望结果 | 一段时间后的某一时间点，出现一定数量的装备 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 | 无 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 装备的捡取 |
| 编号 | 00007 | 期望结果 | 装备箱未满时，玩家碰到道具该道具会自动放到装备箱里面 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 | 无 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 装备箱满时，玩家碰到道具该道具 |
| 编号 | 00008 | 期望结果 | 道具箱不发生变化，地图中该道具仍然停留在原地 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用拳头（人类） |
| 编号 | 00009 | 期望结果 | 离人类最近区域的狼人消失 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用铲子（人类） |
| 编号 | 00010 | 期望结果 | 离玩家最近的墙体消失 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用照明弹 |
| 编号 | 00011 | 期望结果 | 数秒时间内周围遮罩消失 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 | 无 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用隐身衣（人类） |
| 编号 | 00012 | 期望结果 | 人类隐身并且不被狼人抓到 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用傀儡（人类） |
| 编号 | 00013 | 期望结果 | 生成一个新的人类 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用时光药水 |
| 编号 | 00014 | 期望结果 | 地图状态当前时间发生变化 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用体力药水 |
| 编号 | 00015 | 期望结果 | 玩家的体力进行增加 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用手电筒 |
| 编号 | 00016 | 期望结果 | 玩家视野范围扩大 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 使用空装备 |
| 编号 | 00017 | 期望结果 | 不发生任何变化 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 玩家（人类）碰到狼人 |
| 编号 | 00018 | 期望结果 | 游戏结束 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 玩家（狼人）碰到人类 |
| 编号 | 00019 | 期望结果 | 玩家体力增加 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 玩家行为 | 测试项 | 玩家（狼人）碰到猎人 |
| 编号 | 00020 | 期望结果 | 玩家体力减少，玩家体力不足时游戏结束 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 游戏的背景和世界观 | 测试项 | 角色选择界面的选择 |
| 编号 | 00001 | 期望结果 | 游戏界面生成时角色会跟着游戏的选择变化而变化 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 | 无 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 游戏的背景和世界观 | 测试项 | 地图生成时，前导剧情界面的生成 |
| 编号 | 00002 | 期望结果 | 游戏剧情能够流畅的运行下去 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 游戏的背景和世界观 | 测试项 | 游戏地图的生成 |
| 编号 | 00003 | 期望结果 | 游戏地图刚开始生成时出现迷宫，有入口和出口，以及人物和道具 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 游戏的背景和世界观 | 测试项 | 剧情界面和游戏生成界面的切换 |
| 编号 | 00004 | 期望结果 | 游戏剧情界面结束后能够流畅地跳转到剧情界面 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称 | 游戏的背景和世界观 | 测试项 | 随着游戏的进行状态条的变换 |
| 编号 | 00005 | 期望结果 | 游戏状态条时间等状态能够动态地发生变化 |
| 真实结果 | 与期望结果相同 | | |
| 性能分析 |  | | |