**手机安卓端app集成测试报告**

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [ ] 正式发布  [√] 正在修改 | 文件标识： | SE2018春-G08-迷城逃亡app集成测试报告 |
| 当前版本： | 0.1.1 |
| 作者： | 吴子乔，石梦韬，陈栩 |
| 完成日期： | 2018-05-06 |

# 版本历史

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本/状态 | 参与者 | 起止日期 | 备注 | 审核人 |
| 0.1.1 | 石梦韬 | 2018-05-05至  2018-05-06 | 对详细实现计划文档进行粗略填写 | 陈栩,石梦韬 |
|  |  |  |  |  |

# 一、测试目的

在单元测试的基础上，测试在将所有的软件单元按照概要设计规格说明的要求组装成模块、子系统或系统邪恶过程中各部分工作是否达到或实现相应技术指标及要求的活动。确保各单元组合在一起后能够按照既定意图写作运行，并确保增量的行为正确。

# 二、测试方法

自底向上的集成测试，只有当底层测试结果通过之后才能进行该底层对应的上一层测试。

# 三、测试结果

第三层：

（编号为1和4的第三层直接在第二层进行集成测试）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **参与测试模块名称** | **操作方法** | **结果** | **测试人员** | **备注** |
| 2.1 | 玩家与游戏界面的交互 | 玩家通过点击“↑”“↓”“←”“→”箭头顺利地在无障碍区块进行移动，碰到障碍立刻停止。 | 测试通过 | 陈栩 | 无 |
| 2.2 | 玩家与装备的交互 | 玩家通过使用不同的道具，玩家属性以及游戏背景会发生相应变化。 | 测试通过 | 陈栩 | 无 |
| 2.3 | 玩家与NPC的交互 | 不同的NPC之间相互碰撞会产生不同的效果：  ①人类碰到狼人，人类消失  ②猎人碰到狼人，猎人体力大量减少 | 测试通过 | 陈栩 | 无 |
| 3.1 | 游戏背景及世界观 | 游戏开始前，游戏具有一段合理的背景介绍。 | 测试通过 | 吴子乔 |  |
| 3.2 | 游戏场景 | 游戏每个关卡都能够生成各自的墙体，地面，NPC和道具。 | 测试通过 | 吴子乔 |  |

第二层：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **参与测试模块名称** | **操作方法** | **结果** | **测试人员** | **备注** |
| 1 | 登录模块 | 用户进入到游戏之后，根据用户名注册一个账号，并利用已有账号顺利登录游戏。 | 测试通过 | 石梦韬 | 无 |
| 2 | 玩家行为模块 | 玩家在游戏地过程中能够顺利地进行玩家操作，具体表现在：  ①玩家在进行游戏的过程中，顺利地在无障碍区块进行移动  ②碰到道具能够将道具放入背包中并且能够正确地使用道具  ③玩家碰到不同的系统人物产生不同的反应 | 测试通过 | 陈栩 | 无 |
| 3 | 游戏内容模块 | 游戏的具有合理的世界观，能够生成合理的游戏背景。 | 测试通过 | 吴子乔 | 无 |
| 4 | 排行榜模块 | 游戏结束后，根据玩家的分数合理地列出玩家在游戏中的排名。 | 测试通过 | 石梦韬 | 无 |

第一层：

整个游戏顺利运行。