

测 试 计 划 说 明 书

项目名称 智能扑克游戏平台

项目负责人 章博文

编写 毛文月 2020 年 4 月 27 日

校对 罗溥晗 2020 年 4 月 28 日

审核 章博文 2020 年 4 月 28 日

批准 章博文 2020 年 4 月 28 日

单位：武汉大学弘毅学堂 17 级计算机班

目录

1 引言.....	3
1.1 编写目的.....	3
1.2 背景说明.....	3
1.3 参考资料.....	3
2 计划.....	3
2.1 测试内容.....	3
2.2 测试方案.....	4
2.2.1 进度安排.....	4
2.3.2 条件.....	4
2.3.3 测试资料.....	4
3 测试用例说明.....	5
3.1 测试 1：用户看见图形界面.....	5
3.1.1 控制.....	5
3.2 测试 2：用户选择进入游戏.....	5
3.2.1 控制.....	5
3.2.2 输入.....	5
3.2.3 输出.....	5
3.3 测试 3：用户选择创建牌桌.....	5
3.3.1 控制.....	6
3.3.2 输入.....	6
3.3.3 输出.....	6
3.4 测试 4：用户选择退出游戏.....	6
3.4.1 控制.....	6
3.5 测试 5：用户可以与 ai 完整互动一局.....	6
3.5.1 控制.....	6
3.5.2 输入.....	6
3.5.3 输出.....	7
3.6 测试 6：用户能看见数据.....	7
3.6.1 控制.....	7
3.6.2 输入.....	7
3.6.3 输出.....	7
3.7 测试 7：（异常用例）用户多次选择准备游戏.....	7
3.7.1 控制.....	7
3.7.2 输入.....	7
3.7.3 输出.....	8
4 评价准则.....	8

1 引言

1.1 编写目的

为第一次迭代的软件测试建立计划，供测试人员作为软件测试实施时的参考。

1.2 背景说明

本次计划适用于 2017HYAP01 小组的智能扑克游戏平台的第一次迭代的测试。

1.3 参考资料

- a. 测试计划（GB8567——88）.
- b. 2017HYAP01 小组《第一次迭代计划》,2020.
- c. 2017HYAP01 小组《第一次迭代需求规格文档》,2020.
- d. 2017HYAP01 小组《第一次迭代设计文档》,2020.
- e. Stephen R.Schach 《软件工程 面向对象和传统的方法 原书第 8 版 中文版》 [M]. 第 8 版. 北京: 机械工业出版社, 2011.

2 计划

2.1 测试内容

测试内容如表 1。

表 1 测试内容

序列	测试内容	重要程度
1	用户看见图形界面	一般
2	用户选择进入游戏	必要
3	用户选择创建牌桌	必要
4	用户选择退出游戏	一般
5	用户可以与 ai 完整互动一局	一般
6	用户能看见数据	必要
7	(异常用例) 用户多次选择准备游戏	必要

2.2 测试方案

2.2.1 进度安排

所有测试均在 4 月 27 日，1 天内完成。

2.3.2 条件

- a. 测试人员：2 人。
- b. 测试设备：笔记本电脑。
- c. 测试平台：Windows 系统。

2.3.3 测试资料

- a. 2017HYAP01 小组《第一次迭代计划》,2020.
- b. 2017HYAP01 小组《第一次需求规格文档》,2020.
- c. 2017HYAP01 小组《第一次设计文档》,2020.

3 测试用例说明

3.1 测试 1：用户看见图形界面

有一个基本的图形界面。

3.1.1 控制

由于暂不需其与游戏进行交互，故只要有一个图形界面描述即可，无输入输出。

3.2 测试 2：用户选择进入游戏

打开游戏可以进入游戏。

3.2.1 控制

打开运行文件。

3.2.2 输入

无输入。

3.2.3 输出

输出语句表示进入游戏。

3.3 测试 3：用户选择创建牌桌

选择创建牌桌。

3.3.1 控制

当前阶段在命令行中输入指令进行创建，返回创建结果。

3.3.2 输入

输入创建牌桌指令。

3.3.3 输出

返回创建信息。

3.4 测试 4：用户选择退出游戏

可以凭玩家自己的意愿退出游戏。

3.4.1 控制

由于是命令行则可以保证关闭命令行进行退出，此时无输入输出。

3.5 测试 5：用户可以与 ai 完整互动一局

用户可以与 ai 进行互动。

3.5.1 控制

用户选择一次准备，待 AI 也准备好，选择进行动作，ai 采取应对动作并显示结果。

3.5.2 输入

用户进行的动作指令。

3.5.3 输出

用户进行的结果及 ai 进行的动作。

3.6 测试 6：用户能看见数据

游戏运行时可以显示必要的结果。

3.6.1 控制

在一轮结束后显示每个用户进行的动作和结果。

3.6.2 输入

无输入。

3.6.3 输出

在每一轮结束后，输出用户的动作和导致的结果。

3.7 测试 7：（异常用例）用户多次选择准备游戏

用户多次选择准备游戏。

3.7.1 控制

当前阶段在命令行中输入指令进行多次准备，但是程序有下一步动作和任何输出。

3.7.2 输入

重复输入准备指令。

3.7.3 输出

无信息返回。

4 评价准则

- a. 重要程度为“一般”时可以不完全达标实现，为“必要”要按照要求进行实现。
- b. 如果当前测试用例不能在当前迭代里实现，则下一次迭代必须要实现。