

王者荣耀性能测试用例

- 用例名称： 王者荣耀性能测试用例
- 用例编写人： 郭梓煜
- 编写日期： 2019.12.19
- 用例等级： xx
- 维护日期： 2019.12.19

功能测试模块	测试点编号	性能测试点	测试目标或预期结果
安全可靠测试	1	用户权限限制	对不同用户权限的限制情况
	2	用户和密码封闭性	对相应用户和密码进行次数限制
	3	屏蔽用户操作错误	对用户常见操作错误的提示和屏蔽情况
	4	错误提示的准确性	对用户的错误提示的准确度
	5	错误是否导致系统异常退出	有无操作错误引起系统异常退出的情况
	6	数据备份和恢复手段	系统是否提供备份及恢复功能，备份手段具体如何，是否对备份数据进行加压缩等
	7	输入数据有效性检查	对录入系统的数据进行有效性检查
	8	留痕功能	系统是否有操作日志，日志记录的操作情况的全面性和准确性，是否含有主要要素
	9	异常情况的影响	程序运行过程中进行掉电掉网等测试，考察数据和系统的受影响程度，若受损，是否有补救措施等
	10	数据传输安全性	对有特殊要求的数据传输，对其进行必要的加密处理，使用的算法等
资源占用率测试	11	软件安装所占用的硬盘空间	检查软件安装所占用的硬盘空间
	12	模块装载后内存占用量	检查模块装载后内存占用量（包括虚拟内存）
	13	模块卸载后内存释放量	检查模块卸载后内存释放率（包括虚拟内存）
兼容性测试	14	软件兼容	测试软件安装运行的适用平台
	15	硬件兼容	硬件平台的配置要求

功能测试模块	测试点编号	性能测试点	测试目标或预期结果
易用性测试	16	易安装性	安装难易程度，是否符合当前流行的，易被接受的安装模式
	17	用户界面友好性	界面的简洁程度等
	18	易学性	相对用户使用者而言，学习使用的难度，对操作人员的要求等
	19	易操作性	操作的难易程度
	20	联机帮助丰富性	检查联机操作的准确,全面性，以及关键操作时使用联机帮助的方便性
用户文档测试	21	用户手册的完整程度	用户手册内容的全面,完整性
	22	用户手册描述与软件实际功能的一致性	手册与软件实际功能的一致程度
	23	用户手册的易理解程度	用户手册对重要操作
	24	用户手册提供的学习操作示例	对主要功能和关键操作提供的应用实例有多少，实例的详细程度
效率测试	25	通信效率	网络负载，吞吐率，利用率，响应时间，延迟等
	26	设备效率	CPU占用率，内存占用率，磁盘占用率，输入输出效率等，包括软件不工作状态下对硬件资源的占用情况和进行业务处理过程中对硬件资源的占用情况
	27	执行效率	典型业务场景的执行效率，例如关键的查询，统计等响应时间等
可扩展性测试	28	与异种数据接口	有无与其他数据的接口
	29	是否能扩展功能模块	能否根据用户要求扩展功能模块
并发性能测试	30	每分钟事务处理数 (Transaction Rate)	不同负载下每分钟成功完成的事务处理数；
	31	响应时间 (Response Time)	服务器对每个应用请求
	32	Mean	平均的服务器响应时间；
	33	Max	最大的服务器响应时间；
	34	StdDev	事务处理服务器响应的偏差，值越大，偏差越大；
	35	Median	中值响应时间；
	36	虚拟并发用户数 (Total Virtual Users)	测试工具模拟的用户并发数量。
	37	FPS	1秒内游戏画面或者应用界面真实平均刷新次数，俗称帧率/FPS
游戏性能测试	38	Jank	1s内卡顿次数
	39	FTime	上下帧画面显示时间间隔，即认为帧耗时

功能测试模块	测试点编号	性能测试点	测试目标或预期结果
	40	CPU Usage	Total整机/App目标进程，统计结果和Android Studio Profiler一致
	41	CPU Clock	各个CPU核心的频率和使用率
	42	Memory	PSS Memory，统计结果和Android Java API标准结果一致，与Meminfo也一致。
	43	Swap Memory	
	44	Virtual Memory	
	45	Memory Detail	NativePSS、GFX、GL、Unknown
	46	Network	Recv/Send
	47	CTemp	CPU温度
	48	Battery Power	Current电流、Voltage电压、Power功率（注：与仪器测试误差<3%左右）
	49	Log	系统调试日志信息