

Grey-Box Testing 測試報告

產品名稱:Grey-Box-Testing

版本號:v1.0-beta

測試日期:2025/08/26

測試人員:賴俊豪

報告編號:TR-GB-001

1.測試目的

1.本次測試目的是驗證 Grey-box Testing 遊戲的核心功能（啟動流程、角色控制、互動物件及關卡邏輯）是否符合預期，並檢查在常規與異常操作下的穩定性。

2.測試範圍

包含:核心功能、操作性、UI 基本顯示

不包含:音效完整性、程式碼層級測試、多人連線功能

3.測試環境

1.作業系統: Windows 11

2.遊戲版本: v1.0-beta

3.控制器: 鍵盤

4.顯示器解析度: 1920 x 1080

5.CPU: Intel® Core(TM) i7-10750H CPU @ 2.60Hz

6.RAM: 32 GB

7.顯示卡: Intel® UHD Graphics

4.測試案例表格

編號	測試項目	測試步驟	預期結果	實際結果	測試狀態	備註
T001	遊戲啟動	雙擊遊戲執行檔	遊戲正常啟動並顯示主選單	遊戲正常啟動	PASS	無
T002	角色移動	使用方向鍵或 WASD 鍵操作角色	角色按鍵方向正確移動	角色移動正常	PASS	無
T003	跳躍功能	按空白鍵跳躍	角色跳躍且落地正常	角色跳躍正常	PASS	無
T004	角色穿牆	角色走到牆角，常是穿牆	角色應受碰撞限制，無法穿牆	角色可穿牆導致無視關卡限制，影響遊戲設計完整性	UNCERTAIN	不確定這是否為設計行為
T005	方塊放置與門關閉	嘗試拿方塊並放在指定位置，同時觀察門行為	拿方塊後，門保持打開，方塊可放置完成	拿方塊後門自動關閉;嘗試破壞遊戲按 Ctrl 多下，遊戲直接關機	Fail	方塊交互邏輯異常，導致關卡無法完成，並觸發遊戲崩潰(ctrl 鍵快速觸發)

5.問題與建議

- 問題描述: 角色在某些牆角可能卡住。
建議: 檢查碰撞箱設計，修正角色穿牆問題。
- 問題描述: UI 切換過程略有延遲。
建議: 優化菜單切換效能。
- 方塊交互導致遊戲崩潰 → 建議: 檢查物件交互邏輯與 Ctrl 快捷鍵處理
- 缺少錯誤提示訊息 → 建議: 在遊戲異常退出時應顯示錯誤或提示

6.測試結論

此次測試共執行 5 個案例，通過 3 項、不確定 1 項、失敗 1 項。遊戲基本功能可執行，但仍存在碰撞判定及物件交互的設計缺陷，建議進行一步 Debug 與壓力測試，以確保遊戲穩定性與玩家體驗。