<美家秀秀>

测试评估报告

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| <05/12/2014> | <1.0> | <撰写测试评估报告><客户端，数据库> | <杨成，储洁宇> |
| <06/12/2014> | <1.1> | 文档结构修改 | 尹超 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

测试评估报告

# 简介

## 目的

《美家秀秀系统测试报告》是幻衣间系统项目末阶段迭代形成的重要文档。文档根据《美家秀秀系统测试计划》，制订详细的测试用例及方案，并根据测试用例进行了测试并记录了详细的测试用例结果。对测试用例结果进行分析，给出了美家秀秀系统目前的功能，能力，以及缺陷和限制概要，是评判该系统功能性是否成功完成的重要指标。

本测试对幻衣间系统的测试主要实现以下目标：

* 对美家秀秀系统在立项时所计划完成的功能点进行测试
* 对美家秀秀系统的健壮性进行测试
* 对美家秀秀系统在立项时所承诺的非功能性需求进行测试
* 发现该系统存在的问题与不足
* 根据测试结果提出相应的修改建议

更具体的测试需求见本文档的第2部分：测试概要。

预计完成的测试类型有：

* 功能测试
* 用户界面测试
* 性能评价
* 负载测试
* 安全性和访问控制测试
* 配置测试
* 安装测试

## 预计可交付元素有《美家秀秀测试评估报告》范围

《美家秀秀系统测试报告》是《美家秀秀系统测试计划》的具体实现及结果记录文档。

《美家秀秀系统测试报告》是对于整个项目工作的重要评价依据。

## 定义、首字母缩写词和缩略语

## 3ds max

3D Studio Max，常简称为3ds Max[1] 或MAX，是Discreet公司开发的（后被Autodesk公司合并）基于PC系统的三维动画渲染和制作软件，常用于建筑领域三维建模。

## Cocos2d-x

Cocos2d-x 是一个支持多平台的手机游戏引擎，使用 C++ 开发，基于OpenGL ES，基于Cocos2d-iphone，支持iOS 4.1，沃Phone，Android 2.1及更高版本，XP，Wind7，Win-Phone 8。

## 个性推荐

根据用户选择的标签筛选场景。

## MySQL

一个开放源码的小型关联式数据库管理系统

## Mental Ray

一个专业的3D渲染引擎，它可以生成令人难以置信的高质量真实感图像。它在电影领域得到了广泛的应用和认可，被认为是市场上最高级的三维渲染解决方案之一。

## 实时渲染

图形数据的实时计算和输出。

## 中间效果

本项目过程中生成的文件，包括描述性的TXT文件和一组EXR图片，由三维场景生成，用于在客户端还原高质量的渲染效果及进行修改。

## 设计套装

一个客户端场景

## 品牌（brand）

指《美家秀秀》软件系统中各个设计套装的设计厂商。拥有一套或多套设计套装

## 管理系统

面向软件服务商的后台管理系统，提供套装以及品牌信息的添加删除修改查询功能。

## 服务提供商

又称服务商，其作用是将各个品牌提供的设计需求制作成系统所展示的三维场景并进行渲染。同时维护管理系统，利用管理系统的功能在系统中维护品牌信息和套装信息。

## 参考资料

《软件需求规约》

《软件开发计划》

《软件架构文档》

《美家秀秀-软件测试计划》

## 概述

《美家秀秀-软件测试计划》此文档以下部分包括：

* + - * 测试结果摘要
      * 客户端需求测试
      * 服务器端需求测试

各个需求测试覆盖之间都包含相应的图片以及文字说明。**单元测试、集成测试、系统测试**在各个“需求测试”部分均有体现，故不再进行单独说明。

某些测试部分包含相应的建议措施。

# 测试结果摘要

## 测试说明

为了保证美家秀秀系统的基本功能已经实现，根据《美家秀秀系统测试计划》对该软件编写测试用例，并进行了对该软件的测试。由于无法使用测试工具，所以所有测试点均进行手动测试，对于结果进行手动比对。

## 测试原则

1. 测试用例主要由测试输入数据和与之对应的预期输出结果和检查点实际捕获结果三部分组成。
2. 由于无法使用工具进行测试，所有测试点均手工测试，触发并检测结果。
3. 在测试时，不改动系统源程序，保护好现场的系统运行环境。
4. 严格执行测试计划，排除测试的随意性。
5. 力求对每一个测试结果做全面的检查。

## 测试环境

**测试环境：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 软件平台 | PC端操作系统 | Microsoft Windows 7 SP1 |
| 移动端操作系统 | IOS 7 |
| 开发工具 | Visual Studio 2012/2013，Xcode 6.1 |
| 游戏引擎 | Cocos2dx 3.2RC0 |
| 硬件平台 | 移动端设备 | iPad Wifi |
| PC端CPU | Intel i5-4200U 2.6Ghz |
| PC端RAM | 4G(除去显卡和64位系统限制，可用内存约3G) |
| PC端显卡 | NVIDIA GeForce GT 750M |

## 成文规则

根据《美家秀秀-软件测试计划》，对该系统按照各种不同的测试点进行测试。

# 客户端需求测试

## 浏览并选择场景模块测试

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **3.1.1** | | | |
| 目的 | 客户端开场动画显示LOGO | | | |
| 输入 | 打开软件 | | | |
| 预期输出 | 开场动画，闪现出现，停留一段时间，最终消失 | | | |
| 实际返回数据 | C:\Users\IronYoung\Desktop\Untitled.png | | | |
| 执行历史 | | | | |
| 日期 | 测试结果 | 版本 | 执行人 | 备注 |
| 2014.12.5 | 成功 | 1 | 杨成 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **3.1.2** | | | | |
| 目的 | 用户浏览场景的缩略图 | | | | |
| 输入 | 无 | | | | |
| 预期输出 | 显示单一页面上的6个场景缩略图、用户头像、检索按钮 | | | | |
| 实际输出 |  | | | | |
| 执行历史 | | | | | |
| 日期 | | 测试结果 | 版本 | 执行人 | 备注 |
| 2014.12.5 | | 成功 | 1 | 杨成 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **3.1.3** | | | | |
| 目的 | 点击选择场景 | | | | |
| 输入 | 用户点击场景按钮 | | | | |
| 预期输出 | 选择是否下载对话框，同时主场景变暗 | | | | |
| 实际输出 |  | | | | |
| 执行历史 | | | | | |
| 日期 | | 测试结果 | 版本 | 执行人 | 备注 |
| 2014.12.5 | | 成功 | 1 | 杨成 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **3.1.4** | | | |
| 目的 | 点击下载，“download”变为“downloading”，下载完成后变为“enter” | | | |
| 输入 | 用户点击“download”按钮 | | | |
| 预期输出 | “download”变为“downloading”，下载完成后变为“enter” | | | |
| 实际输出 |  | | | |
| 执行历史 | | | | |
| 日期 | 测试结果 | 版本 | 执行人 | 备注 |
| 2014.12.5 | 成功 | 1 | 杨成 |  |

## 进入场景操作测试

# 服务器需求测试

## 场景浏览以及下载模块测试

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **4.1.1** | | | |
| 目的 | 测试是否可以浏览当前页面场景 | | | |
| 输入 | 浏览场景的搜索条件，标签限制以及当前页数 | | | |
| 预期输出 | 返回满足搜索条件的当前页面的场景信息数据以及总页数 | | | |
| 实际输出 |  | | | |
| 执行历史 | | | | |
| 日期 | 测试结果 | 版本 | 执行人 | 备注 |
| 2014.12.5 | 成功 | 11 | 储洁宇 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | **4.1.2** | | | |
| 目的 | 是否可以根据场景id下载场景 | | | |
| 输入 | 场景的id | | | |
| 预期输出 | 场景的模型压缩包 | | | |
| 实际输出 |  | | | |
| 执行历史 | | | | |
| 日期 | 测试结果 | 版本 | 执行人 | 备注 |
| 2014.12.28 | 成功 | 1 | 尹超 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试用例ID** | | **4.1.3** | | | |
| 目的 | | 测试是否可以获得所有的标签 | | | |
| 输入 | | 输入获取标签的标识 | | | |
| 预期输出 | | 所有的标签数据 | | | |
| 实际输出 | |  | | | |
| 执行历史 | | | | | |
| 日期 | 测试结果 | | 版本 | 执行人 | 备注 |
| 2014.12.5 | 成功 | | 1 | 储洁宇 |  |