

# 糊涂神\_测试计划说明书

- 1 引言.....2
  - 1.1 编写目的.....2
  - 1.2 背景.....2
  - 1.3 定义.....2
  - 1.4 参考资料.....3
- 2 计划.....3
  - 2.1 软件说明.....3
  - 2.2 测试内容.....7
    - 2.2.1 模块功能测试.....7
    - 2.2.2 接口正确性测试.....7
    - 2.2.3 设计约束和极限的测试.....8
    - 2.2.4 数据库测试.....8
  - 2.3 接口正确性测试（01）.....8
    - 2.3.1 进度安排.....8
    - 2.3.2 条件.....9
    - 2.3.3 测试资料.....9
    - 2.3.4 测试培训.....9
  - 2.4 模块功能测试（02）.....9
    - 2.4.1 进度安排.....10
    - 2.4.2 条件.....10
    - 2.4.3 测试资料.....10
    - 2.4.4 测试培训.....10
  - 2.5 极限测试（03）.....10
    - 2.5.1 进度安排.....11
    - 2.5.2 条件.....11
    - 2.5.3 测试资料.....11
    - 2.5.4 测试培训.....11
  - 2.6 数据库测试（04）.....11
    - 2.6.1 进度安排.....12
    - 2.6.2 条件.....12
    - 2.6.3 测试资料.....12
    - 2.6.4 测试培训.....12
- 3 测试设计说明.....13
  - 3.1 接口正确性测试（01）.....13
    - 3.1.1 控制.....13
    - 3.1.2 输入.....13
    - 3.1.3 输出.....14
    - 3.1.4 过程.....14
  - 3.2 模块功能测试（02）.....15
    - 3.2.1 控制.....15
    - 3.2.2 输入.....15
    - 3.2.3 输出.....18

3.2.4 过程.....	21
3.3 极限测试（03） .....	21
3.3.1 控制.....	22
3.3.2 输入.....	22
3.3.3 输出.....	22
3.3.4 过程.....	23
3.4 数据库测试（04） .....	23
3.4.1 控制.....	23
3.4.2 输入.....	23
3.4.3 输出.....	24
3.4.4 过程.....	24
4.测试标准.....	25
4.1 范围.....	25
4.2 数据整理.....	25
4.3 尺度.....	25

# 1 引言

## 1.1 编写目的

本测试计划面向所有和软件测试以及软件管理的人员。

本测试计划主要针对于项目在测试计划中的任务和可能遇到的问题进行描述,说明书主要讲测试阶段的几种测试进行具体的规划,确定每一项测试的进度和时间。同时对于每一种测试进行具体的设计,包括输入输出的规格以及中间的过程(中间步骤等等)。通过对测试计划的明确和细化,方便测试人员在测试阶段明确自己的任务并且有序的进行,同时也方便管理人员严格的按照时间和要求对于测试阶段进行管理。

## 1.2 背景

- a.本测试计划书是对糊涂神手账 APP 的测试阶段进行明确和细化。
- b.项目是从 2017 年 3 月 15 启动,由田雪莹和赖凌昕两个人共同进行分析设计和编码。
- c.此项目只存在一种类型的普通用户,用户的主要对象是使用安卓手机的年轻。
- d.项目在执行本次测试计划之前,需要完成项目的需求分析和设计,已经代码的编写和整合三项工作。

## 1.3 定义

- a. 手账:手账是日本一种流行的记录方式,在 2000 年左右流入中国内陆市场。主要是指通过插图,照片和简短的文字用来对每一天进行记录,手账的记录内容通常包括每一天

的收支情况，基本活动和生活感受。

- b. APP: Application 的缩写。
- c. 涂鸦: 指艺术上的各种颜色交融，以抽象的感觉描绘出一种色彩的特殊风格。
- d. 测试计划中使用的用户登录信息
  - (1) 用户名: Rita  
用户密码: 19971234
  - (2) 用户名: 田雪莹  
用户密码: 19975678

## 1.4 参考资料

- a.国家标准-测试计划说明书模板
- b.糊涂神手账 APP 需求规格说明书
- c.糊涂神手账 APP 需求规格清单
- d.糊涂神手账 APP 设计说明书
- e.学生工作考核系统测试计划说明书 <https://wenku.baidu.com/view/64f5f5d476eeaeaad1f3300a.html>

# 2 计划

## 2.1 软件说明

编号	需求名称	输入数据	需求的输入数据概述	输出结果描述
1	登录	用户名和密码	输入的用户名和密码都为字符串，用户名字符串必须大于等于4，密码长度必须大于等于6. 用户输入已经通过注册的用户名和密码	提示登陆成功或用户名密码错误
2	注册	用户名和密码	用户输入自定义密码，用户名，输入的用户名和密码都为字符串，用户名字符串必须大于等于4，小于等于12，密码长度必须大于等于6 小于等于14. 用户必须输入已经通过注册的用户名和密码	提示已注册成功，或者注册失败

- |    |        |            |   |
|----|--------|------------|---|
| 3  | 文本录入   | 相关字符串      | 用户登录日记界面，点击写日记 文本被保存，显示在选项。输入的内容为字符串。 个人界面上                                 |
| 4  | 图片录入   | 图片         | 用户进入图片界面，点击插入图 图片被保存，显示在个人界面上<br>片，图片格式必须被 sqlite 所支持。一次只能操作一张图片。           |
| 5  | 支出条目录入 | 支出金额       | 用户进入账本界面，点击增添新的支出条目。支出金额为一个浮点数，必须大于等于 0.0，小于 1000000.0；<br>支出条目显示在账本中，总金额变少 |
| 6  | 收入条目录入 | 收入金额       | 用户进入账本界面，点击增添新的收入条目，收入金额为一个浮点数，必须大于等于 0.0，小于 1000000.0；<br>收入条目显示在账本中，总金额变多 |
| 7  | 视频录入   | 点击“录制视频”按钮 | 用户点击视频录制，一次操作只能处理一条视频。且视频大小小于 200M。<br>视频被保存，显示在个人界面上                       |
| 8  | 文本修改   | 点击“修改”选项   | 用户选择一篇日记，点击编辑，编辑的时候使用的是字符串。 文本被重新保存   |
| 9  | 涂鸦修改   | 点击“修改选项”   | 用户选择一幅涂鸦，点击编辑 涂鸦被重新保存   |
| 10 | 增添文本   | 点击“新增”选项   | 用户点击新建日志，一次只能新增一个新文本。 数据库中新增一条文本记录  |

- |    |           |          |  |              |
|----|-----------|----------|--|--------------|
| 11 | 增添图片      | 点击“新增”选项 | 用户进入图片界面，点击新增图片，此时存储的是图片的存取路径                                  | 数据库中新增一条图片记录 |
| 12 | 增添收入、支出条目 | 点击“新增”选项 | 用户进入记账界面，点击新增一条收支记录，点击增添新的条目。金额为一个浮点数，必须大于等于 0.0，小于 1000000.0； | 数据库中新增一条收支记录 |
| 13 | 增添视频录入    | 点击“新增”选项 | 用户进入视频界面，点击新拍一条视频  | 数据库中新增一条视频记录 |
| 14 | 文本信息删除    | 点击“删除”选项 | 用户选择一条日记，点击删除，用户此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。            | 数据库中删除一条文本信息 |
| 15 | 图片删除      | 点击“删除”选项 | 用户选择一条图片，点击删除，用户此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。            | 数据库中删除一条图片信息 |
| 16 | 视频删除      | 点击“删除”选项 | 用户选择一条视频，点击删除，用户此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。            | 数据库中删除一条视频信息 |
| 17 | 支出、收入条目删除 | 点击“删除”选项 | 用户选择一条记录，点击删除，用户此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。            | 数据库中删除一条收支信息 |

18	设置预警金额	输入预警金额	用户点击设置预警金额，并输入金额。金额为一个浮点数，必须大于等于 0.0，小于 1000000.0；
19	账本颜色预警	已设置的“预警金额”	用户设置预警金额，金额为一个浮点数，必须大于等于 0.0，小账本颜色发生变化于 1000000.0；
20	账本图表选择	选择图表类型	用户选择图表生成，图表类型有系统确定一个图表收支平衡图和消费类型比例图。类型
21	数据转换图表	点击“图表转换”	用户选择图表类型后，点击生成图表，此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。生成一个图表
22	金额计算	录入金额	用户设置初始金额及预警金额，用户新增一条支出或收入条目，金额随着收支发生金额为一个浮点数，必须大于等于 0.0，小于 1000000.0；
23	白板涂鸦	点击“画图”选项	用户点击涂鸦生成一个涂鸦
24	涂鸦保存	点击“保存”	用户点击涂鸦保存选项在数据库中保存一条涂鸦记录

25	涂鸦撤销 点击“撤销”	用户在涂鸦界面点击撤销	涂鸦的前一条记录被撤销
26	更新画板 点击“更新”	用户在涂鸦界面中点击更新	更新成空白画板

## 2.2 测试内容

### 2.2.1 模块功能测试

测试名称	模块功能测试
名称标识符	01
进度安排	最先开始测试，测试的期限为 1 天，根据编写的测试用例进行测试。
测试内容	测试主要包括账单，日记和涂鸦三个功能板块，确保每个板块的修改，新建和保存功能都正常的实现。
测试目的	确保需求分析阶段提出的需求都被正确且合理的完成，确保软件的可运行性

### 2.2.2 接口正确性测试

测试名称	接口正确性测试
名称标识符	02
进度安排	在模块功能测试结束之后进行测试，测试的期限为 1 天。
测试内容	测试主要包括了各个模块之间的跳转，确保任意两个模块之间可以通过特定的方法进行转换。
测试目的	在保证模块的独立情况下，确保整个项目的

	完整性，完成开发计划中的“三合一”的体验
--	----------------------

### 2.2.3 设计约束和极限的测试

测试名称	极限测试
名称标识符	03
进度安排	在接口正确性测试结束之后进行测试，测试的期限为一天。
测试内容	测试主要包括了账单和日记两个板块，测试板块中每一项输入的极限（例如账单板块的金额最大值，日记板块的日记字数极限）
测试目的	通过项目的极限值验证项目的可用性，便于编写用户手册，同时便于对不合理的极限进行修改

### 2.2.4 数据库测试

测试名称	数据库测试
名称标识符	04
进度安排	在进行模块功能测试的某些功能时，对数据库进行测试。通过模块功能测试一起进行，一起结束，时间不能超过一天。
测试内容	测试数据库的插入，读取和删除功能是否正确的实现。
测试目的	查看项目的数据库是否成功搭建与运行，保证项目的准确实施。

## 2.3 接口正确性测试（01）

接口正确性测试主要是对软件的完整性进行测试，也就是对模块之间的链接跳转模式进行测试，因此测试内容包括了三个主要的功能模块和注册登录模块。主要依据是在分析设计阶段的设计说明书。

此项测试的测试人员是田雪莹和赖凌昕

### 2.3.1 进度安排

测试日期：此项测试是在模块功能测试结束以后进行的测试，也就是在 2017 年 5 月 28



号开始的测试，测试的期限为 1 天（在 2017 年 5 月 28 号时完成此项测试）

测试内容：（1）测试在安卓手机上运行，需要测试人员提前一天在准备测试的安卓机上进行简单的操作，熟悉操作平台。

（2）测试人员应该熟读设计说明书中的界面设计，明确各个功能模块之间的跳转关系与方式。

（3）测试人员需要按照编写的测试用例进行测试，由于此项测试不需要输入数据，因此测试人员要更加注意测试过程。

### 2.3.2 条件

- a.测试使用的是乐视，Le X620 型号的手机
- b.本项测试主要进行的是模块之间的链接和跳转，因此需要人工操作，不涉及辅助的软件程序。
- c.在测试工作期间的测试人数为两人。由于测试人员有参与到分析设计和编码的部分，对项目的需求和实现情况更加了解。

### 2.3.3 测试资料

- a.糊涂神手账 APP 设计说明书
- b.糊涂神手账 APP 功能测试用例列表
- c.测试的程序是由 Android studio 编写的文件
- d.测试的举例

输入	预期输出
在选择界面中点击“账单”按钮	弹出账单模块主界面

### 2.3.4 测试培训

引用的资料	设计说明书，测试用例
培训的内容	项目涉及的接口以及测试的方法
受训的人员	田雪莹

## 2.4 模块功能测试（02）

模块功能测试主要是对项目的三个主要模块--账单，日记，涂鸦进行测试，测试的主要依据是根据需求清单列出的功能测试用例。

此项内容的测试人员是田雪莹和赖凌昕

## 2.4.1 进度安排

测试日期：此项测试是单元测试之后最先进行的测试内容，测试日期从 2017 年 5 月 27 日开始，为期一天（也就是需要在 5 月 27 号结束）。

测试内容：（1）测试在安卓手机上运行，需要测试人员提前一天在准备测试的安卓机上进行简单的操作，熟悉操作平台。

（2）测试人员需要熟读需求清单明确每一个模块需要实现的功能情况，

（3）根据测试用例了解每一项测试内容所需要的数据。

## 2.4.2 条件

a.测试使用的是乐视，Le X620 型号的手机

b.本项测试采用人工输入，人工检测方式，因此不存在辅助的软件程序。

c.在测试工作期间的测试人数为两人。由于测试人员有参与到需求分析和编码的部分，对项目的需求和实现情况更加了解。

## 2.4.3 测试资料

a.糊涂神手账 APP 需求清单

b.糊涂神手账 APP 功能测试用例列表

c.测试的程序是由 Android studio 编写的文件

d.测试的举例

输入	预期输出
账单模块点击“+”号	弹出添加收入的界面

## 2.4.4 测试培训

引用的资料	需求清单，功能测试用例模板
培训的内容	编写功能测试用例
受训的人员	赖凌昕

## 2.5 极限测试（03）

极限测试主要是对项目某些输入的极限值进行测试，主要包括了项目中的账单和日记两个板块。主要依据测试人员对于两个板块的自身理解（一般是根据相同类型的其他软件的极限值）

此项测试的测试人员是田雪莹和赖凌昕

## 2.5.1 进度安排

测试日期：由于此项测试是在接口正确性测试之后进行的测试内容，因此测试开始的时间是 2017 年 5 月 29 号，测试的日期为一天（也就是要在 5 月 29 号完成此项测试）

测试内容：（1）测试在安卓手机上运行，需要测试人员提前一天在准备测试的安卓机上进行简单的操作，熟悉操作平台。

（2）测试人员应该通过了解其他类型的日记和账单软件的输入极限值，确定此项测试内容中的测试极限值。

## 2.5.2 条件

a 测试使用的是乐视，Le X620 型号的手机

b.本项测试主要进行的是账单和日记模块的极限测试，需要测试人员手动输入数据并通过观察项目的运行情况确定测试结果，因此不需要额外测试的软件程序进行辅助。

c.在测试工作期间的测试人数为两人。由于测试人员在项目初期对于市面上的账单和日记进行了广泛的了解，因此对于极限值有大致的判断。

## 2.5.3 测试资料

a.糊涂神手账 APP 开发计划说明书

b.糊涂神手账 APP 功能测试用例列表

c.测试的程序是由 Android studio 编写的文件

d.测试的举例

输入	预期输出
在新建账单输入金额“1000000”	创建一条金额为“1000000”的收入记录

## 2.5.4 测试培训

引用的资料	其他类型的账单或者日记软件，测试用例
培训的内容	账单和日记输入的极限值范围以及极限测试的方法
受训的人员	田雪莹

## 2.6 数据库测试（04）

数据库测试主要是对项目搭建的数据库进行测试，主要内容是测试数据库的插入，读取，删除操作是否能正常进行。测试主要依赖于数据库设计说明书和功能测试用例。

## 2.6.1 进度安排

测试日期：此项测试是在模块功能测试期间进行的测试，也就是在 2017 年 5 月 27 号开始的测试，测试的期限为 1 天（在 2017 年 5 月 27 号时完成此项测试）

测试内容：（1）测试在安卓手机上运行，需要测试人员提前一天在准备测试的安卓机上进行简单的操作，熟悉操作平台。

（2）测试人员应该熟读数据库设计说明书，明确每一张数据表单存取的数据信息。

（3）测试人员需要按照编写的测试用例对数据库的信息进行测试，由于此项测试不需要输入数据，因此测试人员要更加注意测试过程。

## 2.6.2 条件

a 测试使用的是乐视，Le X620 型号的手机

b.本项测试主要进行的是账单和日记模块的数据库测试，需要测试人员手动输入数据并通过观察项目的运行情况确定测试结果，因此不需要额外测试的软件程序进行辅助。

c.在测试工作期间的测试人数为两人。由于测试人员都参与了数据库设计阶段和编码阶段，掌握项目中数据库的操作和内容，不需要再对数据库的信息进行额外的培训。

## 2.6.3 测试资料

a.糊涂神手账 APP 数据库设计说明书

b.糊涂神手账 APP 功能测试用例列表

c.测试的程序是由 Android studio 编写的文件

d.测试的举例

输入	预期输出
在账单模板中选中一条信息并删除	账单模板中不会出现此条信息

## 2.6.4 测试培训

引用的资料	数据库设计说明书，测试用例
培训的内容	数据库的操作内容和数据库测试的方法
受训的人员	赖凌昕

# 3 测试设计说明

## 3.1 接口正确性测试（01）

本项测试主要是根据设计说明书测试三个功能板块之间的链接和跳转情况，每两个功能板块之间的跳转链接功能，至少双向的测试两次。

### 3.1.1 控制

本测试采用人工输入的方式，通过判断输出结果与预期结果是否相同来确定测试的结果。通过手动记录的方式，将测试结果记录在测试用例表单上。

### 3.1.2 输入

测试项		描述/输入/操作
登录、注册界面	登录界面	显示登陆输入的信息
	注册界面	显示登陆输入的信息
个人功能选择	个人功能界面	1) 进入个人功能选择界面，例用户名是 ritawo
		2) 进入个人功能选择界面
日记板块	日记列表界面	1) 老用户进入日记列表
		2) 新用户进入日记列表
		3) 进入日记编辑界面
账 单 板 块	账单功能	1) 老用户进入账户界面
		2) 新用户进入账本界面
		3) 点击添加 “+” 按钮，进入收入记录界面
		4) 点击添加 “-” 按钮，进入支出记录界面
涂 鸦 板	涂鸦功能	1) 点击画板按钮，进入涂鸦界面

块		2) 点击颜色按钮，进入颜色对话框
		3) 点击画笔按钮，进入画笔对话框

### 3.1.3 输出

(针对于上文提到的输入)

测试项		期望结果
登录、注册界面	登录界面	详细正确登录页面所在位置
	注册界面	详细正确登录页面所在位置
个人功能选择	个人功能界面	根据登录的用户名显示“ritawo 糊涂神欢迎你”
		点击列头正确排序 显示三个按钮，分别为账单按钮，日记按钮，画板按钮
日记板块	日记列表界面	1) 显示该用户所有历史的日记记录，包括创建时间和日记题目。
		2) 用户的日记列表为空
		3) 显示题目、正文、天气的编辑框，时间编辑框不可编辑，已经自动填写现在时间
账单板块	账单功能	显示添加删除的按钮，显示之前的账目信息
		显示添加删除的按钮，账单记录为空白。
		显示数字键盘。和账目类别、金额的编辑框
		显示数字键盘。和账目类别、金额的编辑框
涂鸦板块	涂鸦功能	画板可正常显示，画笔正常显示
		颜色对话框正常出现颜色选择区域和透明度选择区域
		出现画笔选择的大小

### 3.1.4 过程

根据测试项信息首先进入到相应的测试板块，然后按照测试用例中的输入操作的描述进行输入操作，查看运行的结果与预期输出异同，根据项目的评判标准判断此项测试是否通过，将结果填写在测试用例表单上。

## 3.2 模块功能测试（02）

本项测试主要是根据需求清单测试三个功能板块的功能实现情况，每一个功能至少测试两次以测试的偶然性。每次测试的输入值，并不完全相同（也就是可能有部分相同），通过测试的输出结果判断功能的完成情况

### 3.2.1 控制

本测试采用人工输入的方式，通过判断输出结果与预期结果是否相同来确定测试的结果。通过手动记录的方式，将测试结果记录在测试用例表单上。

### 3.2.2 输入

测试项		描述/输入/操作
登录，注册界面	注册	1) 点击注册按钮
		2) 输入用户名不在 4-8 位,密码不在 8-12 位（例：用户名 123 密码 19923）
		3) 用户名：11aaaaaaaa 密码：99999999999
		4) 用户名：空 密码 1010
		5) 用户名或者密码输入为空
		1) 输入的用户名和密码由非英文和数字 de 其他符号组成（如“用户名：；；；；；； ##密码：++、 、 、 。 。 。 。 。 。 。 #）
		2) 输入的用户名和密码由非英文和数字 de 其他符号组成，如“用户名：&%#! 密码：@¥……7”等
		1) 输入用户名已经存在

		1) 输入用户名密码满足位数，格式要求，如：用户名：ritawo 密码：11111111
		2) 如：用户名：abcabc 密码：abcdefg
		3) 如：用户名：111aaa 密码：2vv2aa7da
	登录	1) 输入正确已注册的用户名和正确的密码
		2) 输入未注册的用户名
		3) 输入正确的用户名，但是密码错误
个人功能选择板块	个人功能选择	1) 单击日记板块按钮。
		2) 单击账单板块按钮。
		3) 单击画板板块按钮。
日记板块	日记新建	1) 点击新建日记按钮
		2) 编辑框全部为空，点击保存
		3) 题目输入超过 20 个字符，点击保存。如（“我们要好好学习天天向上”）
		4) 题目输入在 20 个字符以内，其他为空。点击保存（如“今天天气真好”）
		5) 编辑过后，不点击保存，直接点击返回
	日记列表编辑	1) 点击日记 listview 中的一条记录
		2) 在功能选择中点击编辑
		3) 在功能对话框点击删除按钮
账单版块	支出账	1) 在支出界面点击数字按钮，输入金额



	目添加	2) 在支出界面金额、类别、时间同时为空
		3) 金额、类别、或时间为空（散着步同时为空）
	收 入 账 目添加	4) 输入金额：200 元，类别：水果，日期：2017/5/29，点击保存
		1) 在收入界面点击数字按钮，输入金额
		2) 在收入界面金额、类别、时间同时为空
		3) 金额、类别、或时间为空（散着步同时为空）
		4) 输入金额：1000 元，类别：工资，日期：2017/5/29，点击保存
		5) 在编辑的过程中点击返回
		点击放弃按钮
		点击取消按钮
		选择一条记录选择删除
涂鸦板块	涂 鸦 新 建	1) 点击涂鸦按钮
		2) 在没有执行任何操作之前直接用手指在画板上画一个圈
		3) 在没有执行任何操作之前直接用手指在画板上点击
		4) 在没有执行任何操作之前直接用手指在画板上连续点击
	颜 色 选 择	5) 点击颜色按钮，在颜色选择环上滑动
		6) 点击颜色按钮，在透明选择的方块上滑动
		7) 点击颜色按钮，在选择换上滑动到绿色区域，透明选择块滑动到中间，点击中间确定按钮后，在画板上画个圆
		8) 择换上滑动到红色区域，透明选择块滑动到中间，点击中间确定按钮后，在画板上画条线
	画 笔 大 小选择	9) 点击画笔大小按钮，选择画笔 15，在画板上画一条线

		10) 点击画笔大小按钮，选择画笔 5，在画板上画一条线
		11) 点击画笔大小按钮，选择画笔 12，在画板上画一条线
		12) 点击橡皮擦按钮，在画板上已有痕迹上涂抹
		13) 在点击橡皮擦按钮的前提下，点击画笔大小按钮，选择 12，并在画板上已有痕迹上涂抹
	更新、保存	14) 点击更新画板按钮
		15) 点击保存按钮

### 3.2.3 输出

测试项		描述/输入/操作	期望结果
登录，注册界面	注册	6) 点击注册按钮	跳转到注册界面。
		7) 输入用户名不在 4-8 位，密码不在 8-12 位（例：用户名 123 密码 19923）	提示用户名或者密码位数错误信息
		8) 用户名：11aaaaaaaa 密码：9999999999	提示用户名或者密码位数错误信息
		9) 用户名：空 密码 1010	提示用户名或者密码位数错误信息
		10) 用户名或者密码输入为空	提示用户名或者密码位数错误信息
		1) 输入的用户名和密码由非英文和数字 de 其他符号组成（如“用户名：；；；；；；##密码：++、、。。。。。。#）	提示用户格式错误。
		2) 输入的用户名和密码由非英文和数字 de 其他符号组成，如“用户名：&%#! 密码：@¥……7”等	提示用户格式错误。

		1) 输入用户名已经存在	提示用户名已经存在
		1) 输入用户名密码满足位数, 格式要求, 如: 用户名: ritawo 密码: 11111111	显示注册成功, 跳转到登录界面
		2) 如: 用户名: abcabc 密码: abcdefg	显示注册成功, 跳转到登录界面
		4) 如: 用户名: 111aaa 密码: 2vv2aa7da	显示注册成功, 跳转到登录界面
	登录	1) 输入正确已注册的用户名和正确的密码	登录成功跳转到个人功能选择界面。
		2) 输入未注册的用户名	显示用户名未注册, 停留在登录界面
		3) 输入正确的用户名, 但是密码错误	3) 显示密码错误, 提示重新输入
个人功能选择板块	个人功能选择	1) 单击日记板块按钮。	跳转进入日记列表界面。
		2) 单击账单板块按钮。	跳转进入账单列表界面。
		3) 单击画板板块按钮。	跳转进入画板界面。
日记板块	日记新建	1) 点击新建日记按钮	跳转进入编写日记的界面
		2) 编辑框全部为空, 点击保存	提示题目编辑框不能为空
		3) 题目输入超过 20 个字符, 点击保存。如 ( “我们要好好学习天天向上” )	提示题目字数超过最大限度
		4) 题目输入在 20 个字符以内, 其他为空。点击保存 (如 “今天天气真好” )	保存成功, 跳转到日记列表界面, 并且显示新的日记信息
		5) 编辑过后, 不点击保存, 直接点击返回	直接退回日记列表界面
	日记列表编辑	1) 点击日记 listview 中的一条记录	弹出功能选择: 编辑和删除
		2) 在功能选择中点击编辑	进入日记编辑界面, 界面里是该篇日记保存前的

			状态
		3) 在功能对话框点击删除按钮	该条日记信息被删除, 列表中不存在该信息
账单版块	支出账目添加	4) 在支出界面点击数字按钮, 输入金额	根据用户输入的金额, 显示。
		5) 在支出界面金额、类别、时间同时为空	不新建这一条账目记录。
		6) 金额、类别、或时间为空 (散着步同时为空)	新加一条有属性为空的支出账目信息
		4) 输入金额: 200 元, 类别: 水果, 日期: 2017/5/29, 点击保存	成功保存后跳转到账单列表界面, 并显示一条记录
		收入账目添加	1) 在收入界面点击数字按钮, 输入金额
		2) 在收入界面金额、类别、时间同时为空	根据用户输入的金额, 显示。
		3) 金额、类别、或时间为空 (散着步同时为空)	不新建这一条账目记录。
		4) 输入金额: 1000 元, 类别: 工资, 日期: 2017/5/29, 点击保存	新加一条有属性为空的支出账目信息
		5) 在编辑的过程中点击返回	成功保存后跳转到账单列表界面, 并显示一条记录
		点击放弃按钮	提示是否要放弃的按钮
		点击取消按钮	返回列表界面, 不保存信息
		选择一条记录选择删除	可以继续编辑账单
			可以删除记录, 该记录在账单列表不显示
涂鸦板块	涂鸦新建	1) 点击涂鸦按钮	新建一个纯白画板
		2) 在没有执行任何操作之前直接用手指在画板上画一个圈	画板上出现一个黑色的圈
		3) 在没有执行任何操作之前直接用手指在画板上点击	画板上出现一个黑点
		4) 在没有执行任何操作之前直接用手指在画板上连续点击	画板上出现若干个黑点
	颜色选择	5) 点击颜色按钮, 在颜色选择环上滑动	颜色选择框中间的按钮随着滑动的颜色而变换

			颜色
		6) 点击颜色按钮，在透明选择的方块上滑动	颜色选择框中间的按钮随着滑动的透明度而变换透明的
		7) 点击颜色按钮，在选择换上滑动到绿色区域，透明选择块滑动到中间，点击中间确定按钮后，在画板上画个圆	画板上出现一个绿色半透明的圆。
		8) 择换上滑动到红色区域，透明选择块滑动到中间，点击中间确定按钮后，在画板上画条线	画板上出现一条粉色的线
	画 笔 大 小 选 择	9) 点击画笔大小按钮，选择画笔 15，在画板上画一条线	画板上出现一条粗线
		10) 点击画笔大小按钮，选择画笔 5，在画板上画一条线	画板上出现一条细线
		11) 点击画笔大小按钮，选择画笔 12，在画板上画一条线	画板上出现一条宽度介于上面两者的线
		12) 点击橡皮擦按钮，在画板上已有痕迹上涂抹	已有痕迹被清除
		13) 在点击橡皮擦按钮的前提下，点击画笔大小按钮，选择 12，并在画板上已有痕迹上涂抹	已有痕迹被清除的区域变大
	更 新、 保 存	14) 点击更新画板按钮	画板所有痕迹消失，出现一个新的画板
		15) 点击保存按钮	画板图像保存在相册里，显示保存成功

### 3.2.4 过程

根据测试项信息首先进入到相应的测试板块，然后按照测试用例中的输入操作的描述进行输入操作，查看运行的结果与预期输出异同，根据项目的评判标准判断此项测试是否通过，将结果填写在测试用例表单上。

## 3.3 极限测试（03）

本项测试主要是根据测试人员对当下市场上同类型产品的了解，对账单和日记板块中一些输

入的极限值进行测试，验证系统的可用性。每一个测试条目的极限测试值，一般取到一个可能实现的最大值和不能实现的最小值（大概估计值）。

### 3.3.1 控制

本测试采用人工输入的方式，通过判断输出结果与预期结果是否相同来确定测试的结果。通过手动记录的方式，将测试结果记录在测试用例表单上。

### 3.3.2 输入

测试项		描述/输入/操作
日记板块	存储极限测试	4) 在日记列表连续添加 9 条记录
		5) 在日记列表连续添加 50 条记录
		6) 在日记列表连续添加 100 条记录
		7) 在日记正文处输入 200 个字，点击保存按钮
		8) 在日记正文处输入 500 个字，点击保存按钮
账单板块	输入金额测试	1) 输入金额：1000000 元
		2) 输入金额 500000 元
		3) 输入金额 0.01 元
		4) 输入金额 0.50 元

### 3.3.3 输出

测试项		描述/输入/操作	期望结果
日记板块	存储极限测试	4) 在日记列表连续添加 9 条记录	显示滑动栏,可以滑动查看
		5) 在日记列表连续添加 50 条记录	可以继续显示添加纪录
		6) 在日记列表连续添加 100 条记录	可以继续显示添加纪录

		7) 在日记正文处输入 200 个字，点击保存按钮	保存成功，跳转回日记列表界面
		8) 在日记正文处输入 500 个字，点击保存按钮	保存成功，跳转回日记列表界面
账单版块	输入金额测试	1) 输入金额：1000000 元	正确显示金额
		2) 输入金额 500000 元	正确显示金额
		3) 输入金额 0.01 元	正确显示金额
		4) 输入金额 0.50 元	正确显示金额

### 3.3.4 过程

根据测试项信息首先进入到相应的测试板块，然后按照测试用例中的输入操作的描述进行输入操作，查看运行的结果与预期输出异同，根据项目的评判标准判断此项测试是否通过，将结果填写在测试用例表单上。

## 3.4 数据库测试（04）

本项测试主要是根据数据库设计说明书测试项目的数据库实现情况。主要测试数据库的插入，读取和删除的功能。由于项目本身功能涉及到数据库的较多，因此一般通过一些使用数据库存取删除的功能验证数据库的实现情况。

### 3.4.1 控制

本测试采用人工输入的方式，通过判断输出结果与预期结果是否相同来确定测试的结果。通过手动记录的方式，将测试结果记录在测试用例表单上。

### 3.4.2 输入

测试项		描述/输入/操作
日记版块	日记存取	1) 新建一篇日记，输入内容，点击保存
		2) 选择一篇日记，选择删除。
		3) 选择一篇日记，选择编辑

账单版块	账 单 存 取	1) 输入一条支出记录, 金额 300, 类别吃饭, 日期 2017 年 5 月 29 日, 点击保存按钮
		2) 点击一条账目记录, 进入编辑
		3) 点击一条账目记录, 点击删除

### 3.4.3 输出

测试项		描述/输入/操作	期望结果
日记版块	日记 存取	1) 新建一篇日记, 输入内容, 点击保存	显示保存成功, 并跳转成功, 说明数据库已经保存成功。
		2) 选择一篇日记, 选择删除。	列表中不存在该条目, 说明数据库已经删除成功。
		3) 选择一篇日记, 选择编辑	显示出该日志所有的信息, 说明从数据库内查找成功。
账单版块	账 单 存取	1) 输入一条支出记录, 金额 300, 类别吃饭, 日期 2017 年 5 月 29 日, 点击保存按钮	数据库保存成功, 跳转回列表界面
		2) 点击一条账目记录, 进入编辑	可以在数据库查找到该条信息, 并显示信息
		3) 点击一条账目记录, 点击删除	可以在数据库查找到该条信息, 并删除信息, 则信息在列表不显示

### 3.4.4 过程

根据测试项信息首先进入到相应的测试板块, 然后按照测试用例中的输入操作的描述进行输入操作, 查看运行的结果与预期输出异同, 根据项目的评判标准判断此项测试是否通过, 将结果填写在测试用例表单上。



# 4.测试标准

## 4.1 范围

测试平台	装备 4.2 以上版本 Android OS 的 Android 设备
测试方法	功能测试、单元测试、系统测试
测试类型	模块功能测试，接口正确性测试，极限测试，数据库测试
测试技术	测试用例设计、白盒测试、黑盒测试
测试范围	需求测试率：98% 测试用例覆盖率：95% 测试用例通过率：95% 缺陷修复率：85%

## 4.2 数据整理

项目的测试阶段采用手工的方式整理数据。

在编写测试用例的时候，按照每一个模块的每一个功能的顺序进行编写，每一个功能项的不同测试数据写在一个条目中。在进行测试时，按照测试用例的顺序进行测试。结果比对的时候，比对每一个条目中的测试结果，查看是否相同或者不同。

## 4.3 尺度

测试评价项	评价标准
输出结果类型	输出的结果类型应该同此项的输入数据类型完全相同，如果是账单中的数字，必须是精确到小数点后两位的浮点数
结果与预期偏离范围	账单和日记板块输出结果和预期结果必须一致，涂鸦板块由于手势是别的不敏捷，涂鸦的曲线或者涂鸦范围 80%接近输入。
停机次数	在整个测试的过程中，停机次数最多不能超过 3 次