《程序综合设计》课程过程文档-测试文档

1. 基本信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 被测软件名称 | 全民飞机大战 | 版本 | 1.00 | 作者 | 李国印 |
| 测试人员 | 李国印 | | | 时间 | 2016年12月24日 |
| 京东 code 地址 |  | | |  |  |

1. 测试用例

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试用例设计人员 | | 李国印 | | 测试执行人员 | | 李国印 | 测试时间 | 2016年7月22日 | |
| 用例编号 | 输入 | | 操作步骤 | | 预期输出 | | 覆盖模块 | 实际输出 | 执行(P/F) |
| CASE\_01 | 无 | | 运行软件 | | 出现登录，注册选择界面 | | Fun\_01 | 出现选择界面 | P |
| CASE\_02 | 登录用户名，密码 | | 按键 1 | | 登录成功，出现开始界面菜单 | | Fun\_02 | 出现开始界面菜单 | P |
| CASE\_03 | 注册用户名，密码 | | 按键 2 | | 注册成功，出现登录界面 | | Fun\_03 | 注册成功，出现登录界面 | P |
| CASE\_04 | 无 | | 按键 ↓↑ Enter | | 进入无尽模式 | | Fun\_05 | 进入游戏 | P |
| CASE\_05 | 无 | | 按键 ↓↑ Enter | | 进入一般模式 | | Fun\_06 | 进入游戏 | p |
| CASE\_06 | 无 if ( r<245 && r >= 0 && g >= 0 && g <245 && b >= 0 && b <245 { | | 按键 ↓↑ Enter | | 退出游戏 | | Fun\_07 | 退出游戏 | P |
| CASE\_07 | 无 | | 按键 W | | 飞机向上移动 | | Fun\_08 | 飞机向上移动 | P |
| CASE\_08 | 无 | | 按键 S | | 飞机向下移动 | | Fun\_09 | 飞机向下移动 | P |
| CASE\_09 | 无 | | 按键 A | | 飞机向左移动 | | Fun\_10 | 飞机向左移动 | P |
| CASE\_10 | 无 | | 按键 D | | 飞机向右移动 | | Fun\_11 | 飞机向右移动 | P |
| CASE\_11 | 无 | | 按键 J | | 子弹从飞机炮口发出 | | Fun\_12 | 子弹从坦克炮口发出 | P |
| CASE\_12 | 无 | | 玩家子弹与敌方飞机碰撞 | | 敌方飞机消失，出现爆炸特效并且出现爆炸奖励 | | Fun\_13 | 敌方飞机消失，出现爆炸特效并且出现爆炸奖励 | P |
| CASE\_13 | 无 | | 敌方子弹与玩家飞机碰撞 | | 玩家飞机掉血 | | Fun\_14 | 血条量减少 | P |
| CASE\_14 | 无 | | 敌方飞机与玩家飞机碰撞 | | 玩家飞机，敌方飞机都掉血 | | Fun\_15 | 与预期一样 | P |
| CASE\_15 | 无 | | 计分 | | 分数增加 | | Fun\_16 | 分数增加 | P |
| CASE\_16 | 无 | | 与星星碰撞 | | 得分增加 | | Fun\_17 | 得分增加 | P |
| CASE\_17 | 无 | | 与炸弹碰撞 | | 血量减少 | | Fun\_18 | 血量减少 | P |
| CASE\_18 | 无 | | 排行榜 | | 显示当前分数与排行 | | Fun\_19 | 与预期一样 |  |
| CASE\_19 | Rand | | 隔一段时间产生道具 | | 在游戏运行界面随机出现道具 | | Fun\_01 | 在游戏运行界面随机位置产生随机数 | P |
| CASE\_20 |  | | 按键 Enter | | 游戏重新回到开始菜单界面 | | Fun\_20 | 游戏从结束界面回到开始界面 | P |
| CASE\_21 |  | | 按键 ESC | | 退出游戏 | | Fun\_21 | 退出游戏 | P |
| CASE\_22 | 无 | |  | | 在界面显示分数，及现得星星数 | | Fun\_2 | 在指定位置出现分数，星星数 | P |

1. Bug清单

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试人 | | 李国印 | | | 完成时间 | | 2016年12月24号 | |
| 序号 | Bug等级 | | Bug说明 | 覆盖测试用例 | | 覆盖模块 | | 修改情况 |
| BUG\_01 | 2 | | 游戏出现卡顿 | CASE\_07-11 | | Fun\_01 | | 修改成功 |

1. 测试结论

本次测试共设计22个测试用例，覆盖功能达到100%。共发现1个Bug，经过修改，共修改1个Bug。目前为止，软件可以投入使用。