|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 飞机大战单元测试 | | | | | | | |
| 测试类型 | | 黑盒测试 | | 测试人 | | 耿堂博 | |
| 测试编号 | 测试内容 | | 预期结果 | | 返回结果 | | 备注 |
| 1 | 飞机是否正常受键盘控制 | | W上A左S下D右 | | 正常受控制 | |  |
| 2 | 飞机是否有活动范围 | | 应在背景图范围内 | | 正常活动范围 | | 移动到边界处时会卡帧 |
| 3 | 子弹是否正常发射 | | 应按设定发射速度发射子弹 | | 正常发射 | |  |
| 4 | 子弹射出范围是否正常 | | 子弹应在飞出屏幕后消失 | | 正常消失 | |  |
| 5 | 敌机是否正常刷新 | | 敌机应在背景上方随机生成 | | 正常随机生成 | |  |
| 6 | 敌机与子弹碰撞后是否正常爆炸并消失 | | 与子弹碰撞过后爆炸，随后消失 | | 正常爆炸并消失 | |  |
| 7 | 子弹与敌机碰撞后是否正常消失 | | 与敌机碰撞后应消失 | | 碰撞后子弹会继续击败该列剩余敌机 | |  |
| 8 | 飞机与敌机碰撞后是否正常爆炸且消失 | | 与敌机碰撞过后爆炸，随后消失 | | 不能爆炸 | | 游戏不能正常结束 |
| 以下为ver2.0的新测试内容，合并在此表格中  具体测试内容为（计分板，结算界面，飞机爆炸） | | | | | | | |
| 9 | 分数是否正常计算 | | 每击败一架敌机获得10分 | | 子弹会在穿梭敌机过程中不停增加分数，导致分数异常 | | 由于使用帧数控制，导致问题尚未解决 |
| 10 | 飞机与敌机碰撞后是否正常爆炸且消失 | | 与敌机碰撞过后爆炸，随后弹出结算界面 | | 正常爆炸，正常结算 | |  |
| 11 | 结算界面的分数是否正常 | | 应与游戏中最后一刻的分数相同 | | 正常数值 | |  |
| 12 | 再试一次的按钮是否正常 | | 点击后游戏重置 | | 正常重置 | | 按钮位置不居中 |
| … |  | |  | |  | |  |