

# 测试计划

第六组

“超级飞行器” 项目小组

2017.7.7

## 修订历史

日期	版本	描述	作者
2017-7-2	1.0	初稿	陆诗豪
2017-7-7	2.0	终稿	陆诗豪、任美子

# 1. 引言

## 1.1 编写目的

测试计划在策略和方法的高度说明如何计划、组织和管理测试项目。测试计划包含足够的信息使测试人员明白项目需要做什么是如何运作的。另外,清晰的文档结构能使任何一个读者在浏览计划的前面几页后,就能对项目有一个大概的认识。测试计划只是测试的一个框架,很多细节需要跟开发人员或其他人员沟通,因此计划不包括测试用例的细节和系统功能的详细信息。在计划目的中需要指明读者对象。

## 1.2 项目背景

飞行棋是一款十分经典的棋类游戏,它有一定的策略性和耐玩性,所以在这次的实训中,我们选择了飞行棋作为项目。但是飞行棋玩一局的时间很长,因此“超级飞行棋”基于经典飞行棋加入了现在很火的卡牌元素,加快游戏进程,提高游戏的趣味性。

## 1.3 定义

**飞机**: 指的是飞机棋子,每个玩家各有四个飞机棋子。

**棋盘**: 游戏中,飞机棋子移动的范围

**飞机技能**: 不同的飞机棋子拥有不同的特殊的技能

**轰炸机**: 蓝色飞机

掷出 6 才可从基地出发。

每架飞机可使用一次技能，使用后无法再次使用。

技能说明：在掷骰子之前按下技能按钮，此回合内蓝色飞机移动后，摧毁面前一条直线上的所有飞机（包括己方）。

**战斗机：红色飞机**

不需要掷出 6 即可从基地出发。

到达地图中心后可获得充能，消耗充能可以使用技能，可重复充能。

技能说明：在掷骰子之前按下技能按钮，此回合内红色飞机移动路径上的所有飞机被摧毁（包括己方）且摧毁飞机后可以再次掷骰子让该红色飞机追加移动，摧毁效果同样有效，直到某一次移动没能摧毁飞机即停止并进入蓝色飞机回合。

## 1.4 参考资料

百度、wiki

## 2. 任务概述

### 2.1 目标

本次测试主要是测试游戏各个功能模块，已检测游戏是否完成设计中的需求：

1. 测试飞机的基本行为包括出发，移动，转向功能是否正常，是否能够正常出发到起点，是否会移动到无法移动的格子，是否无法转向等。
2. 测试飞机的技能功能是否正常，中心方块充能是否正常，技能使用按钮是否正常。
3. 测试飞机被摧毁后游戏是否正常。
4. 测试游戏音效播放是否正常，特效显示是否正常。

5. 测试 AI 陪打功能是否正常。

## 2.2 运行环境

windows 系统的电脑平台

## 2.3 需求概述

完成游戏设计中的各个功能：正常执行游戏规则，能够顺利完成完整回合：回合开始 → 是否使用技能 → 掷骰子 → 选择一架飞机前进 → 结束回合( 点击 END 结束回合 )

## 3. 测试项目说明

### 3.1 测试项目名称及测试内容

项目名称：超级飞行棋

测试内容：

#### 1 系统基础功能

测试项目	测试结果	说明
按钮显示		
按钮点击功能反馈		
飞机选择		

#### 2 飞机的基本行为

测试项目	测试结果	说明
飞机出发		
飞机直线移动		

飞机转向		
飞机先转向再移动		

### 3 飞机的技能功能

测试项目	测试结果	说明
红色飞机技能功能		
蓝色飞机技能功能		

### 4 飞机摧毁相关功能

测试项目	测试结果	说明
撞击摧毁		
红色飞机技能摧毁		
蓝色飞机技能摧毁		

### 5 游戏音效和特效

测试项目	测试结果	说明
骰子转动特效		
移动音效		
移动动画		
摧毁音效		
摧毁特效		
技能特效		

## 6 其他系统功能

测试项目	测试结果	说明
AI 掷骰子		
AI 选择飞机移动		
AI 操作飞机转向		
AI 使用技能		

## 4.评介

### 4.1 准则

首先，我们要认识到测试是软件开发过程中一个非常重要的环节，一各好的软件必须经过无数次的测试。软件测试是保证软件质量的关键步骤。所以在测试过程中必须抱着不骄不躁，谦虚谨慎的态度，把好关！