|  |
| --- |
| 贪吃蛇游戏测试计划文档 |
|  |

小组成员：操依迪、李森林、李亦柔、温雪阳、向银莎

日 期：2019-6-23

# 1.范围

本测试报告为贪吃蛇游戏网站的测试报告，旨在总结测试结论并且分析测试结果，并对发现的问题和缺陷进行分析，形成文档，以验证该网站是否符合需求说明书的要求。

# 2.定义

（1）节：一条蛇可以看成由许多正方形的“小格子”拼凑成，称作节。节是蛇身上最小

的单位。

（2）链表：用来保存每一段的状态，链表的元素单位是节。且链表的第一个元素表示蛇的

头部。

（3）坐标系：以左下角那点为（0,0），向右则x递增，向上则y递增。

# 3.测试配置

## 3.1硬件配置

硬件最低要求：CPU P以上服务器。支持Windows98以上的操作系统。

## 3.2软件配置

tomcat、Dreamwever

# 4.计划

## 4.1软件说明

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 功能 | 输入 | 预期的输出 |
| 开始新游戏 | 点击“开始” | 在游戏的主界面显示食物，有两个节点的蛇从主界面左上角位置开始向右移动，在界面上显示吃到食物个数 |
| 暂停游戏 | 点击“暂停” | 蛇停止移动 |
| 继续游戏 | 点击“恢复” | 蛇从暂停的位置按原来的方向和时间间隔继续移动，游戏等级、吃到食物个数、食物位置都是暂停时的状态 |
| 游戏设置为一级 | 点击“一级” | 蛇的移动速度慢 |
| 游戏设置为二级 | 点击“二级” | 蛇的移动速度较快 |
| 游戏设置为三级 | 点击“三级” | 蛇的移动速度很快 |
| 加速 | 点击“加速” | 蛇的速度会相应增加 |
| 减速 | 点击“减速” | 蛇的速度会相应减慢 |

## 4.2测试项目1

名称标识符：功能测试

进度安排：开始时间：2019-6-24 8:00

结束时间：2019-6-24 9:30

内容：对游戏的控制

1)控制

输入:人工输入

操作的顺序:第一一次操作必须从新游戏开始，游戏尚未结束不能退出,也不能重新开始新游戏,选择暂停后可以暂停,选择恢复后游戏继续,游戏结束后下次再运行程序时可以从新游戏开始。

记录结果方法:记录用户输人的控制命令，蛇、食物、石头的状行

2)输入、输出、过程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 输入数据 | 预期的输出数据 | 选择输入数据策略 |
| 点击“开始”,让蛇吃到食物，直至撞墙结束 | 在不手动改变速度的情况下，蛇匀速移动，吃到食物累积个数 | 测试“开始”、键盘响应事件、程序基本功能，吃到食物的判断、计数是否正确 |
| 点击“开始”，让蛇吃到自己 | 蛇会缩短一节，但不会死，游戏继续 | 测试程序对蛇吃到自己的判断 |
| 撞墙，让蛇死掉 | 停止计数，蛇不再受键盘控制移动，游戏结束 | 测试游戏结束功能 |
| 点击“开始”后点击“暂停” | 点击“开始后”蛇会移动，点击“暂停”后蛇停止移动，食物位置不变，计数停止 | 测试“暂停”功能 |
| 点击“开始”后点击“暂停”，再点击“恢复” | 点击“开始后”蛇会移动，点击“暂停”后蛇停止移动，食物位置不变，计数停止，点击“恢复”后，蛇继续移动，继续计数，食物位置会变化 | 测试“恢复”功能 |

# 5.参考文献

张海藩《软件工程导论》第五版 清华大学出版社

肖刚等《实用软件文档写作》 清华大学出版社

高伟峰、刘英等 《软件工程与项目实践教程》 科学出版社

胡飞 《软件工程基础》 高等教育出版社

# 6.评价准则

## 6.1范围

本系统测试的主要内容为功能测试，界面测试

## 6.2数据整理

由于系统规模较小，所以，我们采用手工方式将测试数据加工成便于评价的适当的形式。

## 6.3尺度

1)能正确完成功能要求。

测试用例正确执行，由于系统的输出除吃食个数外没有什么精确的数字，所以要求输出与预期的输出结果完全一致。