**测试报告**

1. 测试设计
   1. 各阶段功能列表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 测试阶段 | 测试模块 | 测试功能 | 测试方法 | 备注 |
| 第一阶段 | 游戏场景 | 3D场景正常显示 | 手动测试 | 美术模块 |
| 人物模型 | 3D模型正常显示 |
| 人物动画正常显示 | Unity Test Framework |
| 角色控制 | 鼠标控制人物移动 | 手动测试 | 控制层 |
| 摄像机控制 | 键盘控制视角转换 |
| NPC AI | NPC自动巡航 | 手动测试/Unity Test Framework |
| NPC自动攻击 |
| 第二阶段 | 人物核心数值 | Player基础属性传参 | 手动测试/Unity Test Framework | 模型层&平衡性测试 |
| NPC基础属性传参 |
| Player等级系统 |
| 人物战斗数值 | Player战斗属性传参 |
| NPC战斗属性平衡 | 手动测试 |
| 第三阶段 | 登录系统 | 游戏主菜单功能 | Unity Test Framework/手动测试 | 视图层 |
|  | 数值UI | Player&NPC基础属性显示 |
|  | Player等级系统可视化 |

* 1. 测试负责人及时间节点

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试阶段 | 负责人 | 预计完成时间点 |
| 测试方案设计 | 钟晴 | 3.25 |
| 第一阶段 | 姚镕、钟晴 | 4.19 |
| 第二阶段 | 朱佳倩、姚镕 | 5.6 |
| 第三阶段 | 姚镕、朱佳倩、钟晴 | 5.18 |

1. 第一阶段测试

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目编号 | 用例说明 | 操作步骤 | 预期结果 | 测试结果 | 完成时间 | 测试人 |
| 1 | 场景是否正常显示 | 1. 开始游戏 2. 鼠标操作人物移动，使用键盘进行视角转换 | 场景正常显示，无模型偏移、损坏等异常情况 | 正常显示 | 4.16 | 钟晴 |
| 2 | 防遮挡 | 1. 开始游戏 2. 移动人物至有遮挡物的位置 3. 调整视角，使人物在遮挡物后方 | 人物正常显示，且被遮挡部分只显示轮廓 | 防遮挡正常 | 4.16 | 姚镕 |
| 3 | 人物行走功能&视角转换功能 | 1. 点击地板 2. A调整视角向左、D调整向右侧，滚轮调整远近 | 人物朝点击位置行走，且视角发生转换 | 人物朝点击地点移动。  视角随滚轮放大缩小  A键视角向左，D键视角向右 | 4.16 | 钟晴 |
| 4 | 敌人AI | 1. 移动Player至NPC | 拉近距离，NPC自动跟随Player。  NPC贴近Player，自动攻击。  距离拉远，NPC放弃自动跟随 | 如预期。 | 4.18 | 姚镕 |

1. 第二阶段测试

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 对象 | 动画现状 | 条件 | 数值变化 | 动画次态 | 是否达到预期 | 完成时间 | 负责人 |
| 主角 | Idle | 遭到攻击 | curHP-=damage | Hurt | 是 | 5.4 | 朱佳倩 |
| 反击 | / | Attack |
| 升级 | curEXP=0 | Idle |
| curLevel++ |
| 奔跑 | / | Run |
| Attack | 杀死Monster | curEXP+=exp | Idle |
| Monster | Idle | 检测到主角 | / | Run | 是 | 5.6 | 姚镕 |
| Run | 攻击主角 | / | Attack |
| 遭到攻击 | curHP-=skillDamage | Hurt |
| 死亡 | curHP=0 | Death |

1. 第三阶段测试

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 模块 | 子模块 | 输入 | 预期输出 | 实际输出 | 完成时间 | 负责人 |
| 开始界面 | Game Start | 点击“开始新游戏” | 跳转至主游戏界面  数值初始化 | 符合预期 | 5.17 | 钟晴 |
| Continue | 点击“继续游戏” | 跳转至主游戏界面  数值延续上次游戏的状态 |
| Exit | 点击“退出游戏” | 软件关闭 |
| 主角数值 | HP | 当前血量（初始为x1.0） | 左上角显示，边框、颜色拉取正确，数值显示正确，无偏移 | 符合预期 | 5.17 | 姚镕 |
| EXP | 当前经验值（初始x1.0） | 左上角显示，边框、颜色拉取正确，数值显示正确，无重叠，无偏移 | 进度条拉取失败。  已解决：UI系数设定为0，已修改 | 5.18 |
| NPC数值 | HP | 当前血量（初始x1.0） | 模型上方显示，边框、颜色拉取正确，数值显示正确，无偏移 | 血条拉取失败。  已解决：UI显示时间设置成0，修改持续时间后正常显示。 |
| 鼠标 | 移动状态 | 点击地板 | 图标显示为“移动”， 人物朝向点击地点移动 | 符合预期 | 5.17 | 朱佳倩 |
| 攻击状态 | 悬浮至敌人模型处 | 图标显示为“攻击”， 人物攻击对象 |
| 传送门 | 传送门图标 | 悬浮至传送门 | 图标显示为“传送门” | 符合预期 | 5.17 | 姚镕 |
| 传送 | 点击传送门 | 跳转至下一传送门 | 点击传送门跳转没有反应。  已解决：锚点标签设置错误，修改后可正常跳转。 | 5.18 | 钟晴 |