|  |  |
| --- | --- |
| **项目编号** |  |
| **文档编号** |  |
| **密 级** |  |

**测试清单**

**V1.0**

**广西民族大学**

评审日期： 2021年6月24日

编写人：李荣靖

历史修改记录

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 修改编号 | 修改日期 | 修改后版本 | 修改位置 | 修改内容概述 | 审核人 |
| 001 | 2021.6.24 | 1.0 | 全部 | 初始发布版本 | 苏杰平 |
| 002 |  |  |  |  |  |

# 1 引言

## 1.1 编写目的

编写本文档的目的是为了描述3D人物对战游戏的系统测试的总结报告,其主要内容包括：系统环境介绍、功能的实现的测试、系统结果评估。

本文档预期读者为：项目经理、项目开发人员、项目测试人员。

## 1.2 项目范围

该文档定义了对3D人物对战游戏的主要功能：角色可以前进、后退、向左、向右、上跳、低头、射击、换弹、投掷手雷等功能的实现情况以及项目的运行的测试。

## 1.3 参考资料

[1] 《软件项目管理案例教程 第3版》 韩万江等 机械工业出版社

[2] 《Project2010企业项目管理实践》 张会斌 人民邮电出版社

## 1.4 术语定义

功能性测试：按照系统需求定义中的功能定义部分对于系统实行的系统级别的测试；

非功能性测试：按照系统需求定义中的非功能定义部分对于系统实行的系统级别的测试；

测试用例：测试人员设计出来的用来测试软件某个功能的一种情形。

# 2测试设计

## 2.1 测试要点

被测特性：

* 对软件进行功能性测试；
* 对软件进行非功能性测试。

不被测特性:

* 源代码,逻辑等；
* 模块接口,模块的错误处理,模块的局部数据结构等；
* 模块之间的可用性等。

## 2.2 测试时间、地点、人员

测试时间：2021.6.24

地点：逸夫楼

人员：李荣靖

## 2.3测试覆盖设计

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试用例覆盖矩阵 | | |
| 序号 | 功能项目 | 测试用例 |
| 01 | 游戏开始 | TestCase-Perf-1 |
| 02 | 前进功能 | TestCase-Perf-2 |
| 03 | 后退功能 | TestCase-Perf-3 |
| 04 | 向左功能 | TestCase-Perf-4 |
| 05 | 向右功能 | TestCase-Perf-5 |
| 06 | 上跳功能 | TestCase-Perf-6 |
| 07 | 射击功能 | TestCase-Perf-7 |
| 08 | 换弹功能 | TestCase-Perf-8 |
| 09 | 投掷手雷功能 | TestCase-Perf-9 |
| 10 | 近战功能 | TestCase-Perf-10 |
| 11 | 瞄准功能 | TestCase-Perf11 |

## 2.4 测试环境描述

本次测试主要是采用黑盒测试，目的是验证本项目的功能是否已经实现，具体实现了哪些功能，界面设计是否和谐，以及运行环境需求得测试。

测试配置环境如下：

* 操作系统：Microsoft Windows 10 专业版
* CPU：Intel i5-8300H
* 内存：16GB
* 硬盘：1TB

## 2.5 功能测试执行情况

用例1.游戏开始

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-1 | | |
| 测试项目名称：游戏开始 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-1 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:点击开始按钮后进入游戏开始 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 运行项目文件后,点击开始按钮 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 进入了游戏页面 | |
| 测试过程 | 运行项目文件,点击开始按钮 | |
| 测试结果 | 进入了游戏 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例2.前进功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-2 | | |
| 测试项目名称：前进功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-2 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按W键后角色能前进 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按W键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能前进 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按W键 | |
| 测试结果 | 角色能前进 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例3.后退功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-3 | | |
| 测试项目名称：后退功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-3 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按S键后角色能前进 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按S键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能后退 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按S键 | |
| 测试结果 | 角色能后退 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例4.向左功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-4 | | |
| 测试项目名称：向左功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-4 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按A键后角色能前进 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按A键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能向左移动 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按A键 | |
| 测试结果 | 角色能向左移动 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例5.向右功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-5 | | |
| 测试项目名称：向左功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-5 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按D键后角色能前进 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按D键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能向右移动 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按D键 | |
| 测试结果 | 角色能向右移动 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例6.上跳功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-6 | | |
| 测试项目名称：上跳功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-6 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按空格键后角色能跳跃 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按空格键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能跳跃 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按空格键 | |
| 测试结果 | 角色能跳跃 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例7.射击功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-7 | | |
| 测试项目名称：上跳功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-7 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按鼠标左键后角色能射击 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按鼠标左键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能射击 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按鼠标左键 | |
| 测试结果 | 角色能射击 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例8.换弹功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-8 | | |
| 测试项目名称：换弹功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-8 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按R键后角色能换弹 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,先进行射击操作,然后按R键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能换弹 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,先进行射击操作,然后按R键 | |
| 测试结果 | 角色能换弹 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例9.投掷手雷功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-9 | | |
| 测试项目名称：投掷手雷功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-9 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按G键后角色能投掷手雷 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按G键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能投掷手雷 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按G键 | |
| 测试结果 | 角色能投掷手雷 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例10近战功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-10 | | |
| 测试项目名称：近战功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-10 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按F/Q键后角色能实现近战动作 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按F/Q键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色进行近战动作 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按键F/Q键 | |
| 测试结果 | 角色进行近战动作 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

用例11瞄准功能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TestCase-Perf-11 | | |
| 测试项目名称：瞄准功能 | | |
| 测试用例编号：estCase-Perf-11 | 测试人员：李荣靖 | 测试时间：2021.6.24 |
| 测试项目标题： |
| 测试内容:按鼠标右键/ALT键后角色能实现瞄准动作 | | |
| 测试环境与系统配置:详见2.3环境描述 | | |
| 测试进行 | 游戏开始后,按鼠标右键/ALT键 | |
| 测试次数 | 5次 | |
| 预期结果 | 角色能实现瞄准动作 | |
| 测试过程 | 游戏开始后,按鼠标右键/ALT键 | |
| 测试结果 | 角色能实现瞄准动作 | |
| 测试结论 | 游戏此功能已经实现 | |
| 备注 | 无 | |

## 2.6 测试进度

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 任务 | 计划开始 | 计划结束 | 实际开始 | 实际结束 |
| 测试计划与设计 | 2021.6.23 | 2021.6.24 | 2021.6.24 | 2021.6.24 |
| 测试执行 | 2021.6.24 | 2021.6.24 | 2021.6.24 | 2021.6.24 |
| 测试总结 | 2021.6.24 | 2021.6.24 | 2021.6.24 | 2021.6.24 |

## 2.7 测试工作量

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 执行任务 | 开始时间 | 结束时间 | 工作量 |
| 测试计划与任务 | 2021.6.23 | 2021.6.24 | 24人时 |
| 测试执行 | 2021.6.24 | 2021.6.24 | 2人时 |
| 测试总结 | 2021.6.24 | 2021.6.24 | 1人时 |

## 2.9 测试任务评估

本次测试执行准备有点仓促，虽然完成了既定的目标，但由于准备不充分，系统仍存在一系列性能测试有待提高。

## 2.10 测试对象评估

测试对象，功能基本符合测试阶段质量要求，但程序还存在一些缺陷，所以，还应对代码进行优化处理。