



北京航空航天大学
B E I H A N G U N I V E R S I T Y

软件测试报告

小组名称	金东翔小组
小组成员	石远翔，施东成，侯鑫
测试时间	2021 年 6 月 5 日

目录

登录注册类测试.....	3
等价类设计 如表 1.....	3
测试用例表 如表 2.....	3
测试代码 见 src/LoginTest.....	4
测试结果	4
数据库测试.....	4
等价类设计 如表 3.....	4
测试用例表 如表 4.....	4
测试代码 见 src/databaseTest.....	5
测试结果	5
服务器测试.....	5
等价类设计 如表 5.....	5
测试用例表 如表 6.....	6
测试代码 见 src/ServerTest.....	6
测试结果	6
游戏功能测试	7
人物移动功能.....	7
与 NPC 交互功能.....	7
触碰楼梯切换楼层功能.....	8
与怪物对战功能.....	9
拾取道具功能.....	10
楼层跳跃功能.....	10

怪物查询功能.....	11
商店功能.....	12
存档读档功能.....	14
聊天功能.....	14

登录注册类测试

等价类设计 如表 1

表 1 登录注册等价类

输入及外部条件	有效等价类	等价类编号	无效等价类	等价类编号
输入的类型	字符或字母	1	其他类型	3
输入的长度 len	3<= len<=15	2	len<3	4
			len>15	5

测试用例表 如表 2

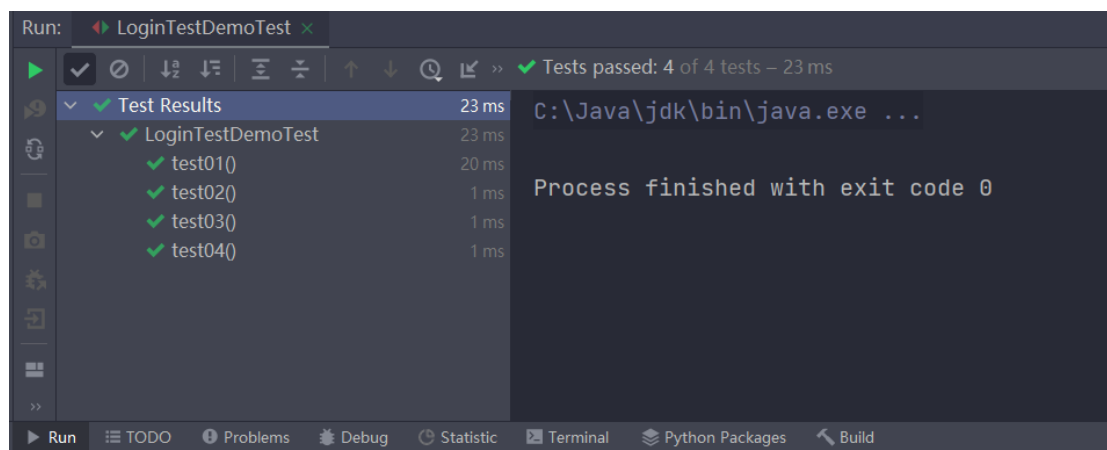
表 2 测试用例表

序号	类型	输入数据	预期输出	覆盖范围	实际输出
1	有效等价类	123456abc	TRUE	1 2	TRUE
2	无效等价类	„.....„	FALSE	3	FALSE

3	无效等价类	12	FALSE	4	FALSE
4	无效等价类	123456789abcdefg	FALSE	5	FALSE

测试代码 见 src/LoginTest

测试结果



数据库测试

等价类设计 如表 3

表 3 数据库测试等价类

输入及外部条件	有效等价类	等价类编号	无效等价类	等价类编号
输入的数据库	本地存在	1	不存在于本地	4
输入的账号	本地存在	2	不存在于本地	5
输入的密码	正确	3	不正确	6

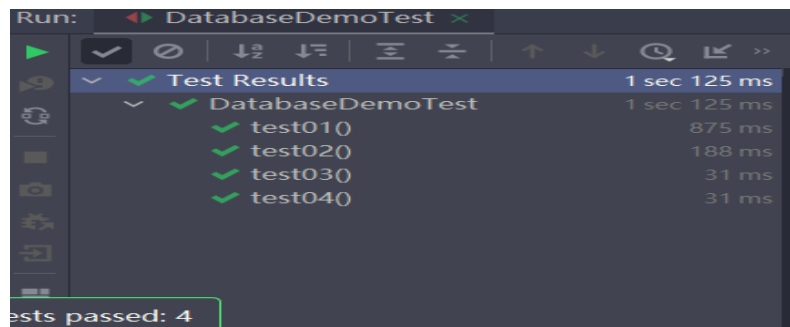
测试用例表 如表 4

表 4 数据库测试用例表

序号	类型	输入数据			预期输出	覆盖范围	实际输出
		url	账号	密码			
1	有效等价类	jdbc:mysql://127.0.0.1:3306/user	root	Syxkxlm666.	TRUE	1 2 3	TRUE
2	无效等价类	jdbc:mysql://127.0.0.1:3306/aksr	root	Syxkxlm666.	FALSE	4	FALSE
3	无效等价类	jdbc:mysql://127.0.0.1:3306/user	shi	Syxkxlm666.	FALSE	5	FALSE
4	无效等价类	jdbc:mysql://127.0.0.1:3306/user	root	Syxkxlm66	FALSE	6	FALSE

测试代码 见 src/databaseTest

测试结果



服务器测试

等价类设计 如表 5

表 5 服务器测试等价类

输入及外部条件	有效等价类	等价类编号	无效等价类	等价类编号
输入的类型	正确的服务器 ip	1	不正确 ip	3

输入的格式	IPv6 格式	2	其他格式	4
-------	---------	---	------	---

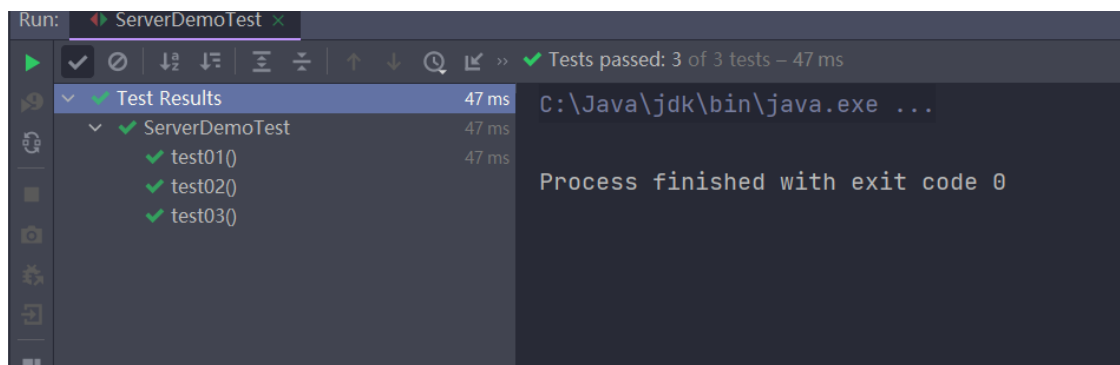
测试用例表 如表 6

表 6 服务器测试用例表

序号	类型	输入数据	预期输出	覆盖范围	实际输出
1	有效等价类	2001:da8:bc:684e:c87c:9d37:392f:cdc0	TRUE	1 2	TRUE
2	无效等价类	2001:3CA1:010F:001A:121B:0000:0000:0010	FALSE	3	FALSE
3	无效等价类	10.135.185.229	FALSE	4	FALSE

测试代码 见 src/ServerTest

测试结果



游戏功能测试

1、人物移动功能 如表 7:

测试内容	按→←↓↑键后能主人公能分别按指定方向前进
测试进行	进入游戏页面后，按→←↓↑键
测试次数	10
预期结果	主人公能分别按指定方向前进
测试结果	主人公能分别按指定方向前进
测试结论	游戏此功能已经实现

2、与 NPC 交互功能 如表 8：

测试内容	人物移动触碰到 NPC, 会触发和 NPC 的对话。在和 NPC 的对话界面中，按空格键会确认，退出对话界面。
测试用例 1	进入游戏界面后, 移动人物触碰 NPC
测试次数	5
预期结果	弹出和 NPC 的对话框
测试结果	弹出和 NPC 的对话框
测试用例 2	进入和 NPC 对话界面之后，按空格键
测试次数	5
预期结果	退出对话框，回到游戏界面
测试结果	退出对话框，回到游戏界面
测试结论	游戏此功能已实现

3、触碰楼梯切换楼层功能 如表 9：

测试内容	人物移动触碰到楼梯图标，会触发进入到下一层。
测试样例 1	进入游戏界面后，移动人物触碰下一层楼梯图标
测试次数	5
预期结果	人物进入到下一层
测试结果	人物进入到下一层
测试样例 2	进入游戏界面后，移动人物触碰上一层楼梯图标
测试次数	5
预期结果	人物进入到上一层
测试结果	人物进入到上一层
测试结论	此游戏功能已实现

4、与怪物对战功能 如表 10:

测试内容	触碰能战胜的怪物进入战斗界面， 触碰无法战胜的怪物弹出信息且无法进入战斗
测试用例 1	触碰数值较低的怪物
测试次数	5
预期结果	进入战斗界面，提示击败敌人并且显示战利品

测试结果	进入战斗界面，提示击败敌人并且显示战利品
测试用例 2	触碰数值高于自身的怪物
测试次数	5
预期结果	无法进入战斗界面，并且弹出提示信息
测试结果	无法进入战斗界面，并且弹出提示信息
测试结论	此游戏功能已实现

5、拾取道具功能 如表 11:

测试内容	游戏中移动人物触碰到不同类型的道具，会拾取不同的道具并且弹出信息，按空格键可以退出信息界面；如果是特殊道具，左侧的神秘道具栏目会更新
测试进行	移动人物并且触碰道具
测试次数	5
预期结果	当人物碰到道具后，会拾取不同的道具并且弹出信息，按空格键可以退出信息界面；如果是特殊道具，左侧的神秘道具栏目会更新

测试结果	当人物碰到道具后，会拾取不同的道具并且弹出信息，按空格键可以退出信息界面；如果是特殊道具，左侧的神秘道具栏目会更新
测试结论	此游戏功能已实现

6、楼层跳跃功能 如表 12:

测试内容	在拥有楼层跳跃道具后按下 J 键能进入楼层跳跃界面，再按 J 键能退出楼层跳跃界面，按上下键能实现光标变化，按下空格键可跳跃到目前光标所在的楼层
测试条件	将是否拥有楼层跳跃道具的 boolean 变量设为 true
测试 1	按下 J 键，再按一次 J 键
测试次数	5
预期结果	先进入楼层跳跃界面，再退出
测试结果	先进入楼层跳跃界面，再退出
测试 2	在楼层跳跃界面按上下键
测试次数	5
预期结果	光标按指定的方向移动
测试结果	光标按指定的方向移动

测试 3	在目前光标所在位置按下空格键
测试次数	5
预期结果	人物跳跃到目前光标所在的楼层
测试结果	人物跳跃到目前光标所在的楼层
测试结论	游戏此功能已经实现

7、怪物查询功能 如表 13:

测试内容	在拥有怪物查询道具后按下 L 键能进入怪物查询界面,再按 L 键能退出怪物查询界面;怪物查询界面中显示的怪物应与本楼层中剩余的怪物一致
测试条件	将是否拥有怪物查询道具的 boolean 变量设为 true
测试 1	按下 L 键, 再按一次 L 键
测试次数	5
预期结果	先进入怪物查询界面, 再退出
测试结果	先进入怪物查询界面, 再退出
测试 2	查看怪物查询界面中显示的怪物是否与本楼层中剩余的怪物一致
测试次数	5

预期结果	怪物查询界面中显示的怪物应与本楼层中剩余的怪物一致
测试结果	怪物查询界面中显示的怪物应与本楼层中剩余的怪物一致
测试 3	清空这个楼层中的所有怪物再按下 L 键进入查询界面
测试次数	5
预期结果	怪物查询界面为本层无怪物
测试结果	怪物查询界面为本层无怪物
测试结论	游戏此功能已经实现

8、商店功能 如表 14:

测试内容	移动人物，当触碰到游戏商店的时候，会弹出交易界面；在交易界面中，可以通过输入↓↑键来选择购买内容或者退出交易界面，之后按空格键确认；当我们选择购买内容之后，会根据金币是否充足进行提示
测试样例 1	进入交易界面后，我们选择退出
测试次数	5
预期结果	退出交易界面，回到游戏界面
测试结果	退出交易界面，回到游戏界面

测试样例 2	进入交易界面，在金币充足的情况下，选择商品，并且按空格键确认
测试次数	5
预期结果	道具购买成功，左侧人物属性栏更新数据
测试结果	道具购买成功，左侧人物属性栏更新数据
测试样例 3	进入交易界面，在金币不充足的情况下，选择商品，并且按空格键确认
测试次数	5
预期结果	弹出金币不足界面，退出商店
测试结果	弹出金币不足界面，退出商店
测试结论	此游戏功能已实现

9、存档读档功能 如表 15:

测试内容	主要是针对我们对当前游戏的存档和存档后的查看，当我们对当前的游戏要存档时，在右侧栏目当前存档选择存档按钮，点击即可；当我们要读取之前的存档时，在右侧栏目选择我们要读取的文档，点击即可
------	---

测试样例 1	我们在当期的游戏进程下，在右侧栏目点击存档按钮
测试次数	5
预期结果	存档成功保存
测试结果	存档成功保存
测试样例 2	我们在右侧栏目点击我们要查看的存档，进入到我们的存档
测试次数	5
预期结果	进入存档成功，跳至上次保存的位置
测试结果	进入存档成功，跳至上次保存的位置
测试结论	此游戏功能已实现

10、聊天功能 如表 16:

测试内容	我们在不同电脑上打开窗口 a 和窗口 b 和其他窗口，让玩家在 a 窗口输入信息，此时所有玩家可以接受到信息；所有玩家同时在窗口输入信息的时候，所有玩家都可以接受到信息
------	--

测试样例 1	我们开启窗口 a 和窗口 b, 然后在窗口 a 处输入信息, 对窗口 b 处观察
预期结果	窗口 b 处信息和窗口 a 处信息一致
测试结果	窗口 b 处信息和窗口 a 处信息一致
测试样例 2	我们开启窗口 a 和窗口 b, 然后在窗口 b 处输入信息, 对窗口 a 处观察
预期结果	窗口 a 处信息和窗口 b 处信息一致
测试结果	窗口 a 处信息和窗口 b 处信息一致
测试结论	此游戏功能已实现