飞机大战测试文档

测试项目：飞机大战

组内成员：王杰，王宏基，文光顺，王泽普

测试人员：王泽普

测试时间：2019.4.8

第一次测试：

1.1主要模块测试情况

1.1.1各游戏对象碰撞检测爆炸模块测试

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例 | 预期结果 | 实际结果 | 问题描述 |
| 导弹与敌机相撞 | 导弹与敌机爆炸并被销毁 | 导弹与敌机爆炸并被销毁 |  |
| 导弹与boss相撞 | 导弹消失，boss血量减少 | 导弹消失，boss血量减少 |  |
| 导弹与boss相撞（boss血量为1） | 导弹消失，boss被销毁 | 导弹消失，boss被销毁 |  |
| 战机与敌机相撞 | 敌机消失，战机血量减1 | 敌机消失，战机血量减1 |  |
| 战机与敌机相撞（战机血量为1） | 敌机消失，战机被销毁，游戏结束 | 敌机消失，战机被销毁，游戏结束 |  |
| 战机与护盾包相撞 | 战机拥有10秒护盾（护盾结束前具有无敌效果） | 战机拥有10秒护盾（护盾结束前具有无敌效果） |  |
| 战机与技能包相撞 | 战机拥有一次使用技能的机会 | 战机拥有一次使用技能的机会 |  |

1.1.2战机导弹的方向速度测试

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例 | 预期结果 | 实际结果 | 问题描述 |
| 使用WASD控制战机移动，战机每隔一段时间自动发射一枚导弹 | 导弹自下而上进行攻击，导弹随时间向上移动 | 导弹自下而上进行攻击，导弹随时间向上移动 |  |

1.1.3文字显示，游戏结束和历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 用例 | 预期结果 | 实际结果 | 问题描述 |
| 游戏开始 | 显示玩家基本信息，包括得分，血量，历史最高分，技能拥有数量 | 显示玩家基本信息，包括得分，血量，历史最高分 | 游戏界面过大，未能看到技能数量 |
| 游戏中玩家击败敌机或boss | 根据击败敌人类型获得不同的积分 | 根据击败敌人类型获得不同的积分 |  |
| 游戏中战机被击毁 | 显示游戏结束，并提示重新开始选项 | 游戏卡住，没有任何反应 | 测试电脑正常，游戏无响应 |

1.2测试问题描述

游戏开始时界面过大，无法完全显示，不具备玩家修改大小的功能，游戏只能进行一次，没有重复进行游戏的功能，每次打开都是第一次，历史最高纪录无效，敌机移动规律性过强，降低了游戏的趣味性，背景音乐过于单一，没有跌宕起伏的感觉。