
清华大学

Survivor 之 新东方客栈
软件测试文档

Version 1.0

Software Testing Document of Survivor New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

Revision

Date	Version	Description	Author
2007-6-12	1.0	Survivor 之 新东方客栈 测试文档	姜骖

Software Testing Document of Survivor New Oriental Inn	版本： 1.0
Survivor 之新东方客栈 软件测试文档	日期： 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

目 录

1. 测试计划	1
1.1 测试目标	1
1.2 测试方法	1
1.3 测试范围	1
1.4 测试资源	1
1.5 测试环境和工具	1
1.6 测试体系结构	2
1.7 测试进度表	3
2. 测试规范	4
2.1 系统运行环境	4
2.2 总体测试方法	4
2.3 测试用例的生成与执行步骤	5
3. 测试用例	5
3.1 初始化游戏	5
3.2 人物选择	6
3.3 设置属性	7
3.4 查看属性	9
3.5 设置速度	10
3.6 移动玩家（行走）	12
3.7 换房间	13
3.8 拾取礼物	16
3.9 打斗	17
3.10 查看帮助	19
3.11 退出游戏	20
3.12 完成游戏	21
4. 其它测试	22
4.1 界面、贴图测试	22
4.2 音乐测试	23
4.3 文字测试	24
5. 缺陷报告	24
5.1 Suivivor 0.90 测试版缺陷报告	25
5.2 Suivivor 0.92 测试版缺陷报告	27
5.3 Suivivor 0.96 测试版缺陷报告	43

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

1. 测试计划

1.1 测试目标

“软件测试的目的是为了证明程序有错，而不是证明程序完美无暇。” Quartet 小组的软件测试活动目标在于通过种种测试方法发现发掘“Survivor 之新东方客栈”游戏软件的错误，供开发人员改正之。最终目标是为了提高该游戏软件的可用性和健壮性，优化软件。

1.2 测试方法

我们使用的是面向对象测试类型中的交互测试。交互测试将代码类进行联合测试，以确定它们是否能够一起共同工作。我们运用的**基于用例的交互测试**。此外，我们对游戏中的主要界面及贴图、音乐和文字进行了逐个测试和检查。

1.3 测试范围

测试的范围包含以下内容：

- ✓ 所有 SRS 中的优先级为 1 的用例操作（以及优先级为 2 的操作“查看属性”）
- ✓ 一些未在 SRS 用例中提及的操作
- ✓ 界面与贴图
- ✓ 背景音乐与游戏文字

1.4 测试资源

- ✓ 人员：小组软件项目测试人员、客户
- ✓ 支持软件：Microsoft Visual Studio .NET 2005、TortoiseSVN、Office
- ✓ 测试办公室：学院实验室和宿舍
- ✓ 测试设备：个人 PC 机、笔记本、实验室专用 PC 机、公用服务器
- ✓ 项目资源维护需求的数目和类型：4 台个人电脑（Pentium III 800 以上 CPU，256M 以上内存）

1.5 测试环境和工具

- ✓ 测试运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。

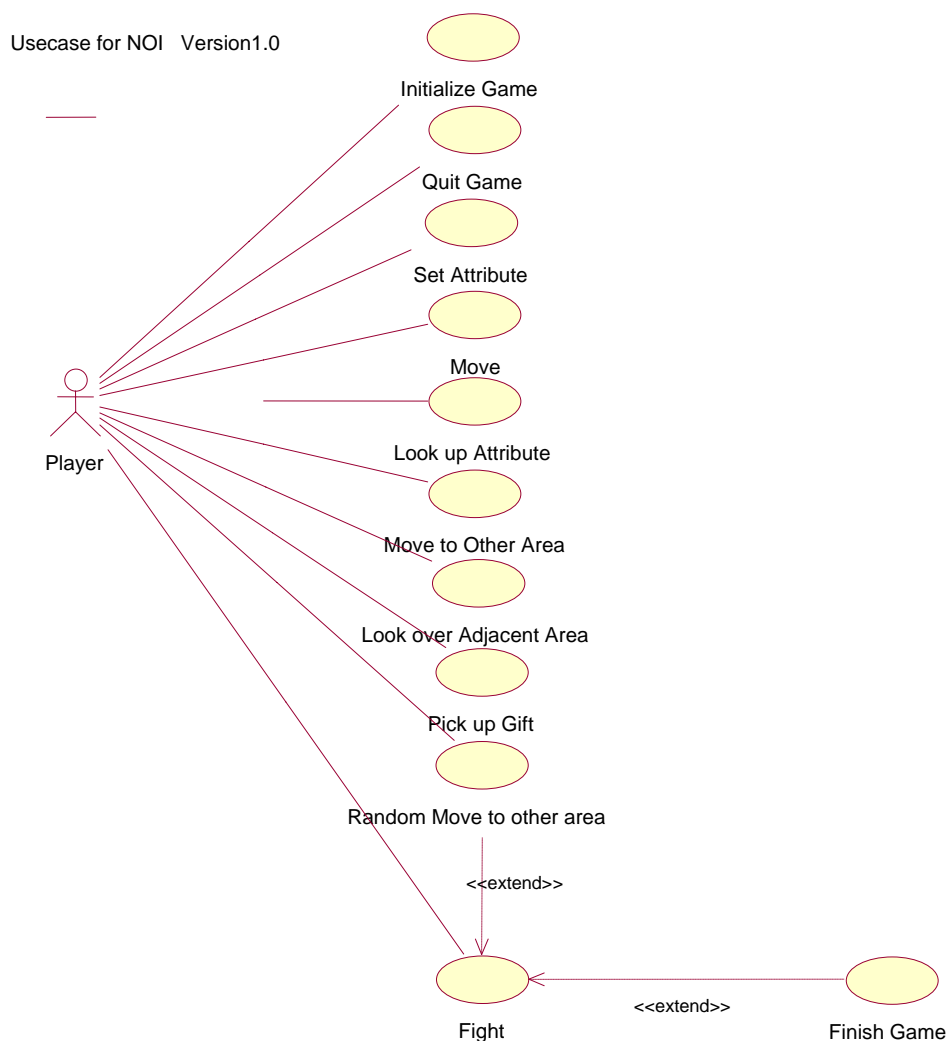
Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

- ✓ 测试运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。
- ✓ 测试平台配有 Microsoft Visual Studio2005 及 Microsoft DirectX SDK。

1.6 测试体系结构

1.6.1 测试分块

A.主要用例测试。用例参照 Quart_SRS 中的用例描述文档。我们测试所有优先级为 1 的用例（用例图如图 1）以及优先级为 2 的操作“查看属性”。



Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

图 1 Survivor NOI 1.0 版本用例图

B.主要界面与贴图测试。包括开始界面、选择人物界面、设置属性界面、查看属性界面、打斗界面、行走界面、转盘移动房间界面、胜利界面、失败界面以及各房间贴图和人物、礼物、按钮贴图。

C.音乐测试。包括开始开场/初始设置音乐（opening.mp3）、房间走动音乐（room.mp3）、密室走动音乐（secret.mp3）、俞敏洪卧室音乐（YuRoom.mp3）、战斗音乐（fight.mp3）、游戏失败音乐（fail.mp3）、游戏胜利音乐（win.mp3）、转盘音乐（roller.mid）与场景的配合。

D.游戏文字测试。游戏中所有界面文字及对话、提示中的文字检查。

1.6.2.测试用例及缺陷分析

我们对每个版本都会进行用例测试、界面测试、音乐文字测试。所有测试出的 bug 都会记录在缺陷报告中。

本文档不记录对以往历次版本测试中的正确结果，但历次版本中的错误结果都会出现在缺陷报告中。

本文档记录了对最后一个版本（Survivor 1.0 版）软件测试的所有结果。

1.7 测试进度表

1. 软件需求文档（SRS）中对测试工作包的描述如下：

工作包	子工作包	预期完成时间	负责人	最终交付物	简单描述说明
编码测试	编码开发	第十三周	杜龙志	源代码	为了克服技术不熟的缺陷，建议在此之前加强相关知识的学习
	编码测试	第十四周	姜骖	软件测试文档	
	集成测试	第十五周			

表 1 测试工作包

2. 详细的验证与确认活动模型如下：

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

需求阶段	设计阶段	实现阶段	测试阶段	验收阶段
<ul style="list-style-type: none"> 用例情景测试 原型走查 模型走查 需求评审 	<ul style="list-style-type: none"> 模型走查 原型走查 设计评审 	<ul style="list-style-type: none"> 代码走查 接口分析 文档评估 		
<ul style="list-style-type: none"> 制定测试计划 	<ul style="list-style-type: none"> 制定测试计划 测试设计 	<ul style="list-style-type: none"> 编写测试用例 制定测试过程 单元测试 	<ul style="list-style-type: none"> 制定测试过程 集成测试 系统测试 	<ul style="list-style-type: none"> α 测试 β 测试 验收测试
回归测试，质量保证				

图 2 验证与确认的活动模型

3. 进度甘特图如下：

ID	任务名称	开始时间	完成	持续时间	2007年06月			
					11	12	13	14
1	用例测试	2007-6-11	2007-6-12	2d				
2	界面贴图测试	2007-6-12	2007-6-12	1d				
3	音乐文字测试	2007-6-12	2007-6-12	1d				
4	撰写测试文档	2007-6-13	2007-6-13	1d				

2. 测试规范

2.1 系统运行环境

- ✓ 游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上；
- ✓ 游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。

2.2 总体测试方法

用例测试的方法即依次实现需求文档用例说明书中各用例的交互流程及可选流程。界面、文字、音乐、逻辑检查则是依次检查所有相应信息的正确性。测试用例填写相应测试用例表格，发现 Bug 填写缺陷报告并及时反馈至配置库。

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

2.3 测试用例的生成与执行步骤

1. 根据用例描述确定测试用例名称，安排编号
2. 确定测试对象、描述测试说明、环境要求和前置条件
3. 选择输入项，设置输入内容
4. 查看输出项，对比预期结果与实际结果
5. 进行测试异常分析，撰写缺陷报告，提交配置库，待程序员复核修改

3. 测试用例

声明：该测试用例结果截至 2007-6-13 日晚 12:00，测试对象是展示前的最后一个版本：Survivor1.0 正式版。对以前非正式版本的所有测试的历史 bug 详见第四部分“缺陷报告”。

3.1 初始化游戏

测试用例名称	初始化游戏	测试用例编号	TUC001
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	游戏初始化后或上一轮游戏结束后，出现欢迎界面，并有“退出”“旧的回忆”“新的故事”三个按钮可供选择，该用例测试在此处操作时可能发生的异常。		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	用户执行游戏可执行文件或上一轮游戏结束后。		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
点击按钮“新的故事”或点击菜单栏“游戏”的“新游戏”项。	开始新游戏，进入人物选择界面。	开始新游戏，进入人物选择界面。	通过
点击按钮“退出游戏”或点击菜单栏“游戏”的“退出游戏”项。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

点击按钮“旧的回忆”	跳出对话框, 提示该功能将在下一个版本实现。	跳出对话框, 提示该功能将在下一个版本实现。	通过
------------	------------------------	------------------------	----

用例总状态标识: 测试通过 (“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”)

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“初始化游戏”无异常。
签字: 姜戩

3.2 人物选择

测试用例名称	人物选择	测试用例编号	TUC001
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试对象	测试选择人物		
测试说明	在欢迎界面选择“新的故事”或在游戏过程中选择“新游戏”之后, 进入该用例: 选择人物。总共有四个人物可以选择, 可以查看人物说明和人物属性。该用例测试在此处操作时可能发生的异常。		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	用户从欢迎界面进入人物选择界面, 或从游戏中选择“新游戏”后进入人物选择界面。		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
点击“取消”按钮。	返回欢迎界面	返回欢迎界面	通过
选择“南宫煌”后按确定按钮。	出现南宫煌人物介绍, 确认后进入人物卧室界面, 卧室中出现人物为南宫煌。	出现南宫煌人物介绍, 确认后进入人物卧室界面, 卧室中出现人物为南宫煌。	通过
选择“王蓬絮”后按确定按钮。	出现王蓬絮人物介绍, 确认后进入人物卧室界面, 卧室中出现人物为王蓬絮。	出现王蓬絮人物介绍, 确认后进入人物卧室界面, 卧室中出现人物为王蓬絮。	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

选择“星璇”后按确定按钮。	出现星璇人物介绍，确认后进入人物卧室界面，卧室中出现人物为星璇。	出现星璇人物介绍，确认后进入人物卧室界面，卧室中出现人物为星璇。	通过
选择“温慧”后按确定按钮。	出现温慧人物介绍，确认后进入人物卧室界面，卧室中出现人物为温慧。	出现温慧人物介绍，确认后进入人物卧室界面，卧室中出现人物为温慧。	通过

用例总状态标识： 测试通过 （“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”）

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“人物选择”无异常。
签字：姜戩

3.3 设置属性

测试用例名称	设置属性	测试用例编号	TUC003
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	人物在自己房间中可以设置属性。包括耐力、防御、攻击、勇气、智力。属性总和（一般为 100，测试时属性为 10）是个上限。调整属性后总属性值不能超过 100。玩家确认，系统保存修改过的属性值。该用例测试在此处操作时可能发生的异常，并测试在不可更改属性的场景中选择属性设置可能出现的异常。		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	用户在玩家卧室内（并测试以及在各种其他场景中选择“设置属性”）		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
在玩家卧室中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	进入属性设置界面。玩家在此可以查看修改当前属性。	进入属性设置界面。玩家在此可以查看修改当前属性。	通过
点击“取消”按钮。	返回玩家卧室界面	返回玩家卧室界面	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

设置耐力 0、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 0，按确定。	显示属性总和 10，未分配 10，确定后返回卧室。	显示属性总和 10，未分配 10，确定后返回卧室。	通过
设置耐力 2、防御 2、攻击 2、勇气 2、智力 2，按确定。	显示属性总和 10，未分配 0，确定后返回卧室。	显示属性总和 10，未分配 0，确定后返回卧室。	通过
设置耐力 1、防御 2、攻击 3、勇气 4、智力 0，按确定。	显示属性总和 10，未分配 0，确定后返回卧室。	显示属性总和 10，未分配 0，确定后返回卧室。	通过
设置耐力 11、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 0，按确定。	显示属性总和 10，未分配-1，确定后跳出对话框提示设置有误。	显示属性总和 10，未分配-1，确定后跳出对话框提示设置有误。	通过
设置耐力 1、防御 1、攻击 1、勇气 1、智力 1，按确定。	显示属性总和 10，未分配 5，确定后返回卧室。	显示属性总和 10，未分配 5，确定后返回卧室。	通过
设置耐力 1、防御 2、攻击 0、勇气 1、智力 2，按确定。	显示属性总和 10，未分配 4，确定后返回卧室。	显示属性总和 10，未分配 4，确定后返回卧室。	通过
设置耐力 100、防御 100、攻击 100、勇气 100、智力 100，按确定。	显示属性总和为 10，未分配为-490，确定后跳出对话框提示设置有误。	显示属性总和为 10，未分配为-490，确定后跳出对话框提示设置有误。	通过
在欢迎界面中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	无输出。	无输出。	通过
在选择人物界面中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	无输出。	无输出。	通过
在俞敏洪卧室、外部人物卧室、大厅、院子、书房、厨房、密室中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	无输出	无输出	通过
在修改属性界面中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	刷新设置属性页，当前修改的值不保存。	刷新设置属性页，当前修改的值不保存。	通过
在查看属性界面中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	转到设置属性界面。	转到设置属性界面。	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

在打斗界面（包括转盘界面）中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	无输出。	无输出。	通过
在胜利结束\失败结束界面中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	无输出	无输出。	通过

用例总状态标识： 测试通过 （“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”）

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“设置属性”无异常。
签字：姜戩

3.4 查看属性

测试用例名称	查看属性	测试用例编号	TUC004
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	人物在不处于打斗状态的游戏过程中可以随时查看属性。界面显示玩家当前的各项属性分配情况。并测试在不可查看属性的场景中选择属性设置可能出现的异常。		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	用户不处于打斗的游戏过程中（并测试处在各种不可查看属性的界面）。		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
在玩家卧室、俞敏洪卧室、外部人物卧室、大厅、院子、书房、厨房、密室中点击菜单栏“属性”的“设置属性”项。	进入属性查看界面。玩家在此可以查看当前属性。	进入属性查看界面。玩家在此可以查看当前属性。	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

点击“确定”按钮。	返回原在房间	返回原在房间	通过
在欢迎界面中点击菜单栏“属性”的“查看属性”项。	无输出。	无输出。	通过
在选择人物界面中点击“查看属性”项。	无输出。	无输出。	通过
在修改属性界面中点击“查看属性”项。	无输出	无输出	通过
在查看属性界面中点击“查看属性”项。	无输出	无输出	通过
在打斗界面（包括转盘界面）中点击“查看属性”项。	无输出。	无输出。	通过
在胜利\失败结束界面中点击“设置属性”项。	无输出	无输出。	通过

用例总状态标识： 测试通过 （“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”）

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“查看属性”无异常。 <div style="text-align: right;">签字：姜戩</div>

3.5 设置速度

测试用例名称	设置速度	测试用例编号	TUC005
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	人物在不处于打斗状态的游戏过程中可以随时设置速度。界面显示玩家当可以选择的速度的倍速。该用例测试设置速度时可能发生的异常，并测试在不可以设置速度的场景中设置速度时可能出现的异常。		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	人物不处于打斗状态（并测试不能设置速度的场景）		

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

输入设备	鼠标	输出设备	显示器
------	----	------	-----

输入描述	预期输出	实际输出	标示
在任何界面点击菜单栏“游戏设置”的“游戏速度选择”项。	出现下列列表，可以选择的速度有：0.07、0.618、1、1.6、3、4、8、256 倍。默认速度为 1。	出现下列列表，可以选择的速度有：0.07、0.618、1、1.6、3、4、8、256 倍。默认速度为 1。	通过
在玩家卧室、俞敏洪卧室、外部人物卧室、大厅、院子、书房、厨房、密室中选择速度 0.07	提示：速度太慢。不改变速度。	提示：速度太慢。不改变速度。	通过
在同上地点选择 0.618 项	提示：速度改变成功。速度变为 0.618 倍。	提示：速度改变成功。速度变为 0.618 倍。	通过
在同上地点选择 1 项	提示：速度改变成功。速度变为 1 倍。	提示：速度改变成功。速度变为 1 倍。	通过
在同上地点选择 1.6 项	提示：速度改变成功。速度变为 1.6 倍。	提示：速度改变成功。速度变为 1.6 倍。	通过
在同上地点选择 3 项	提示：速度改变成功。速度变为 3 倍。	提示：速度改变成功。速度变为 3 倍。	通过
在同上地点选择 4 项	提示：速度改变成功。速度变为 4 倍。	提示：速度改变成功。速度变为 4 倍。	通过
在同上地点选择 8 项	提示：速度改变成功。速度变为 8 倍。	提示：速度改变成功。速度变为 8 倍。	通过
在同上地点选择 256 项	提示：速度太快。不改变速度。	提示：速度太快。不改变速度。	通过
在欢迎界面中选择任意速度	提示：请在游戏中选择速度。	提示：请在游戏中选择速度。	通过
在选择人物界面中选择任意速度	提示：请在游戏中选择速度。	提示：请在游戏中选择速度。	通过
在修改属性界面中点选择任意速度	提示：请在游戏中选择速度。	提示：请在游戏中选择速度。	通过
在查看属性界面中点选择任意速度	提示：请在游戏中选择速度。	提示：请在游戏中选择速度。	通过
在打斗界面（包括转盘界面）中点选择任意速度	提示：请在游戏中选择速度。	提示：请在游戏中选择速度。	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

在胜利结束\失败结束界面中选择任意速度	提示：请在游戏中选择速度。	提示：请在游戏中选择速度。	通过
---------------------	---------------	---------------	----

用例总状态标识： 测试通过 （“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”）

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“设置速度”无异常。
签字：姜戩

3.6 移动玩家（行走）

测试用例名称	玩家行走	测试用例编号	TUC006
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	玩家可以自由在各个房间中行走，如果有物体挡住路线，则玩家不可移动，人物与物体的遮挡关系及人物行走的可达性尽量模拟真实世界。该用例测试在玩家行走时可能发生的异常。		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	玩家在一个房间内。		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
在玩家卧室点击玩家上方可达地点。	玩家向上走到鼠标点击处。	玩家向上走到鼠标点击处。	通过
在外部人物卧室点击玩家下方可达地点。	玩家向下走到鼠标点击处。	玩家向下走到鼠标点击处。	通过
在俞敏洪卧室点击玩家左方可达地点	玩家向左走到鼠标点击处。	玩家向左走到鼠标点击处。	通过
在大厅点击玩家右方可达地点。	玩家向右走到鼠标点击处。	玩家向右走到鼠标点击处。	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

在厨房点击玩家左上方可达地点。	玩家向左上走到鼠标点击处。	玩家向左上走到鼠标点击处。	通过
在院子点击玩家右上方可达地点。	玩家向右上走到鼠标点击处。	玩家向右上走到鼠标点击处。	通过
在走廊点击玩家左下方可达地点。	玩家向左下走到鼠标点击处。	玩家向左下走到鼠标点击处。	通过
在密室点击玩家右下方可达地点。	玩家向右下走到鼠标点击处。	玩家向右下走到鼠标点击处。	通过
人物在大厅楼梯上方口处, 鼠标点击楼梯下方。	玩家下楼。	玩家下楼。	通过
人物在书房楼梯下方口处, 鼠标点击楼梯上方。	玩家上楼。	玩家上楼。	通过
在俞敏洪卧室, 人物上方路线有物体挡住, 点击人物上方。	玩家向上走直至被物体挡住后停下。	玩家向上走直至被物体挡住后停下。	通过
在大厅一楼, 人物左下方路线有物体挡住, 点击人物左下方。	玩家向左下方走直至被物体挡住后停下。	玩家向左下方走直至被物体挡住后停下。	通过
在密室, 点击人物右方不可达或无效区域。	玩家向右走, 直至碰到物体或墙壁停下。	玩家向右走, 直至碰到物体或墙壁停下。	通过
在院子, 点击人物右上方不可达或无效区域。	玩家向右下方走, 直至碰到物体或墙壁停下。	玩家向右下方走, 直至碰到物体或墙壁停下。	通过

用例总状态标识: 测试通过 (“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”)

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“玩家行走”无异常。
签字: 姜戩

3.7 换房间

测试用例名称	换房间	测试用例编号	TUC007
--------	-----	--------	--------

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	玩家通过门、密道、楼梯可以进入另一个房间。该用例测试在玩家转化房间时可能发生的异常。		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	玩家在门、密道、楼梯前。		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
玩家在 玩家卧室 中, 玩家所在处与门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在大厅的走廊上的玩家卧室门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在大厅的走廊上的玩家卧室门附近。	通过
玩家在 走廊 上, 玩家所在处与玩家卧室门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在玩家卧室里的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在玩家卧室里的门附近。	通过
玩家在 俞敏洪卧室 中, 玩家所在处与门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在大厅的走廊上的俞敏洪卧室门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在大厅的走廊上的俞敏洪卧室门附近。	通过
玩家在 走廊 上, 玩家所在处与俞敏洪卧室门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在俞敏洪卧室里的门附件。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在俞敏洪卧室里的门附件。	通过
玩家在 外部人物卧室 中, 玩家所在处与门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在大厅的走廊上的外部人物卧室门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在大厅的走廊上的外部人物卧室门附近。	通过
玩家在 走廊 上, 玩家所在处与外部人物卧室门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在外部人物卧室里的门附件。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在外部人物卧室里的门附件。	通过
玩家在 大厅 中, 玩家所在处与通往院子的门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在院子的左下方。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在院子的左下方	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

玩家在 院子 里, 玩家所在处与通往大厅门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在大厅下方门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在大厅下方门附近。	通过
玩家在 走廊 上, 玩家所在处与通往厨房的门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在厨房的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在厨房的门附近。	通过
玩家在 厨房 里, 玩家所在处与门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在走廊通往厨房的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在走廊通往厨房的门附近。	通过
玩家在 走廊 上, 玩家所在处与通往书房的门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在书房通往大厅的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在书房通往大厅的门附近。	通过
玩家在 书房 里, 玩家所在处与通往走廊的门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在走廊通往书房的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在走廊通往书房的门附近。	通过
玩家在 院子 里, 玩家所在处与通往书房的门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在书房通往院子的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在书房通往院子的门附近。	通过
玩家在 书房 里, 玩家所在处与通往院子门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在院子通往书房的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在院子通往书房的门附近。	通过
玩家在 密室 里, 玩家所在处与通往书房的门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在书房通往密室的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在书房通往密室的门附近。	通过
玩家在 书房 里, 玩家所在处与通往密室门的路径上无障碍物, 用鼠标点击门。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在密室通往书房的门附近。	玩家行走到门边, 界面暗下, 切换房间, 界面亮起后, 玩家出现在密室通往书房的门附近。	通过

用例总状态标识: 测试通过 (“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”)

测试异常分析

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

Survivor1.0 正式版“换房间”无异常。

签字：姜戩

3.8 拾取礼物

测试用例名称	拾取礼物	测试用例编号	TUC008
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	<p>游戏中，系统会交替在院子出现鸡蛋，在厨房出现包子。玩家可以拾取在厨房和院子里随机出现的包子和鸡蛋，相应属性值会升高。如过玩家属性总和达到上界，则拾取包子或鸡蛋，相应属性值不再增加。</p> <p>该用例测试在拾取鸡蛋与包子时可能发生的异常。同时也测试系统控制鸡蛋及包子出现时可能出现的异常。</p>		
环境要求	<p>游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。</p>		
前置条件	厨房出现包子，院子出现鸡蛋		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
厨房里出现包子	游戏界面下方出现提示。没有人捡则在若干秒后包子和提示自动消失，玩家或外部玩家捡后包子和提示立即消失。	游戏界面下方出现提示。没有人捡则在若干秒后包子和提示自动消失，玩家或外部玩家捡后包子和提示立即消失。	通过
院子里出现鸡蛋	游戏界面下方出现提示。没有人捡则在若干秒后鸡蛋和提示自动消失，玩家或外部玩家捡后鸡蛋和提示立即消失。	游戏界面下方出现提示。没有人捡则在若干秒后鸡蛋和提示自动消失，玩家或外部玩家捡后鸡蛋和提示立即消失。	通过
玩家拾取包子	提示：获得智力奖励 5。玩家属性中智力值加 5，包子值加 1。	提示：获得耐力奖励 5。玩家耐力值加 5。	通过
玩家拾取鸡蛋	提示：获得智力奖励 5。玩家属性中智力值加 5，鸡蛋值加 1。	提示：获得智力奖励 5。玩家属性中智力值加 5，鸡蛋值加 1。	通过
外部人物拾取包子	提示：外部人物拾取包子。	提示：外部人物拾取包子	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

外部人物拾取鸡蛋	提示：外部人物拾取鸡蛋	提示：外部人物拾取鸡蛋	通过
玩家拾取 3 个包子，4 个鸡蛋	玩家属性值中包子加 3，鸡蛋值加 4。	玩家属性值中包子加 3，鸡蛋值加 4。	通过
玩家拾取 7 个包子，12 个鸡蛋	玩家属性值中包子加 7，鸡蛋值加 12。	玩家属性值中包子加 7，鸡蛋值加 12。	通过

用例总状态标识： 测试通过 （“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”）

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“拾取礼物”无异常。
签字：姜戩

3.9 打斗

测试用例名称	打斗	测试用例编号	TUC009
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	<p>玩家人物和外部人物距离小于 49px 发生交战。比较打斗发生的房间属性，无属性房间比较总生命力。属性高的一方属性值不改变，属性低的一方该房间属性减去双方属性差值的一半，若不够则依次减去最大属性。界面显示详细交战结果，包括双方打斗前后的属性分配情况，战败方被扔到的区域等。输方移动到非俞敏洪卧室和非打斗区域的其它区域。</p> <p>因为打斗时机不可控制，因此该用例测试随机测试打斗结果，重点考查打斗后属性分配和玩家输后通过转轮移动房间的功能。</p>		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	玩家人物和外部人物距离小于 49px		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
------	------	------	----

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

<p>玩家人物初始属性耐力 5、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 0，总和 5。</p> <p>外部人物属性耐力 0、防御 0、攻击 1、勇气 1、智力 1，总和 5。</p> <p>在大厅内打斗。</p>	<p>玩家胜。 打斗后玩家属性不变。外部人物属性变为 0、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 1，总和 5。返回房间后，外部人物被随机移动到其他房间。</p>	<p>玩家胜。 打斗后玩家属性不变。外部人物属性变为 0、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 1，总和 5。返回房间后，外部人物被随机移动到其他房间。</p>	通过
<p>玩家人物初始属性耐力 5、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 0，总和 5。</p> <p>外部人物属性耐力 1、防御 1、攻击 1、勇气 1、智力 5，总和 5。</p> <p>在书房内打斗。</p>	<p>外部人物胜。 打斗后外部人物属性不变。玩家属性变为 4、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 0，总和 4。玩家进入转盘移动房间环节，被移动相应房间。</p>	<p>外部人物胜。 打斗后外部人物属性不变。外部人物属性变为 4、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 1，总和 4。玩家进入转盘移动房间环节，转盘指向大厅，被移动到大厅。</p>	通过
<p>玩家人物初始属性耐力 0、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 5，总和 5。</p> <p>外部人物属性耐力 1、防御 1、攻击 1、勇气 1、智力 1，总和 5。</p> <p>在大厅内打斗。</p>	<p>外部人物胜。 打斗后外部人物属性不变。外部人物属性变为 4、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 1，总和 4。玩家进入转盘移动房间环节，被移动相应房间。</p>	<p>外部人物胜。 打斗后外部人物属性不变。外部人物属性变为 4、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 1，总和 4。玩家进入转盘移动房间环节，转盘指向密室，被移动到密室。</p>	通过
<p>玩家人物初始属性耐力 0、防御 5、攻击 0、勇气 0、智力 0，总和 5。</p> <p>外部人物属性耐力 4、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 0，总和 4。</p> <p>在厨房内打斗。</p>	<p>玩家胜。 打斗后玩家属性不变。外部人物属性变为 1、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 0，总和 1。玩家返回原房间，外部人物被随机移动到其他房间。</p>	<p>玩家胜。 打斗后玩家属性不变。外部人物属性变为 1、防御 0、攻击 0、勇气 0、智力 0，总和 1。玩家返回原房间，外部人物被随机移动到其他房间。</p>	通过

用例总状态标识: 测试通过 (“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”)

测试异常分析
<p>Survivor1.0 正式版“打斗”无异常。</p> <p style="text-align: right;">签字: 姜戩</p>

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

3.10 查看帮助

测试用例名称	查看帮助	测试用例编号	TUC010
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	玩家可以在任何时刻通过菜单栏“帮助”查看“关于”和“使用说明”		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	无		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
在欢迎界面中点击菜单栏“帮助”的“操作指南”项。	弹出操作指南书。	弹出操作指南书。	通过
在选择人物界面中点击菜单栏“帮助”的“关于”项。	弹出关于窗口。	弹出关于窗口。	通过
在玩家卧室、俞敏洪卧室、外部人物卧室、大厅、院子、书房、厨房、密室中点击菜单栏“帮助”的“操作指南”项。	弹出操作指南书。	弹出操作指南书。	通过
在修改属性界面中点击菜单栏“帮助”的“关于”项。	弹出关于窗口。	刷新设置属性页，当前修改的值不保存。	通过
在查看属性界面中点击菜单栏“帮助”的“操作指南”项。	弹出操作指南书。	弹出操作指南书。	通过
在打斗界面（包括转盘界面）中点击菜单栏“帮助”的“关于”项。	无输出。	无输出。	通过
在胜利结束\失败结束界面中点击菜单栏“帮助”的“操作指南”项。	弹出操作指南书。	弹出操作指南书。	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

用例总状态标识： 测试通过 （“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”）

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“查看帮助”无异常。
签字：姜戩

3.11 退出游戏

测试用例名称	退出游戏	测试用例编号	TUC011
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	在游戏任何时刻可以按菜单栏“游戏”按钮选择“退出游戏”来退出游戏。本用例测试在各个环节中退出游戏是否可行。		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	无		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

输入描述	预期输出	实际输出	标示
在欢迎界面中点击菜单栏“游戏”的“退出游戏”项。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	通过
在选择人物界面中点击菜单栏“游戏”的“退出游戏”项。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	通过
在玩家卧室、俞敏洪卧室、外部人物卧室、大厅、院子、书房、厨房、密室中点击菜单栏“游戏”的“退出游戏”项。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	通过

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

在修改属性界面中点击菜单栏“游戏”的“退出游戏”项。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	通过
在查看属性界面中点击菜单栏“游戏”的“退出游戏”项。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	通过
在打斗界面（包括转盘界面）中点击菜单栏“游戏”的“退出游戏”项。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	通过
在胜利结束\失败结束界面中点击菜单栏“游戏”的“退出游戏”项。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	跳出“退出游戏对话框”。按“确定”游戏结束，按“取消”继续游戏。	通过

用例总状态标识: 测试通过 （“测试通过”、“测试异常”、“异常终止”）

测试异常分析
Survivor1.0 正式版“退出游戏”无异常。
签字: 姜戩

3.12 完成游戏

测试用例名称	完成游戏	测试用例编号	TUC012
测试对象	Survivor1.0 正式版	测试时间	2007-6-13
测试说明	打斗结束后，如电脑人物总属性 ≤ 0 ，显示获胜界面。若玩家总属性 ≤ 0 ，显示失败界面		
环境要求	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
前置条件	外部人物或玩家一方属性小于等于 0		
输入设备	鼠标	输出设备	显示器

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

输入描述	预期输出	实际输出	标示
打斗后, 外部人物属性等于 0	显示胜利界面	显示胜利界面	通过
打斗后, 玩家人物属性等于 0	显示失败界面	显示失败界面	通过
打斗后, 外部人物属性小于 0	显示胜利界面	显示胜利界面	通过
打斗后, 玩家人物属性小于 0	显示失败界面	显示失败界面	通过

用例总状态标识: 测试通过 (“测试通过”、 “测试异常”、 “异常终止”)

测试异常分析
Survivor1.0 正式版 “完成游戏” 无异常。
签字: 姜戩

4. 其它测试

4.1 界面、贴图测试

类型	界面或贴图	审查结果	审查人
人物	雷元戈	通过	叶星遥
	南宫煌		
	王蓬絮		
	温惠		
	星璇		
	俞敏洪		
	俞敏洪夫人		
房间	人物卧室	通过	叶星遥
	外部人物卧室		

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

	俞敏洪卧室		
	厨房		
	书房		
	大厅		
	院子		
	密室		
行走	雷元戈	通过	叶星遥
	南宫煌		
	王蓬絮		
	温惠		
	星璇		
礼物	包子	通过	叶星遥
	鸡蛋		
	礼物消息		
战斗	战斗场景	通过	叶星遥
	属性对比		
	转盘		
结束	失败界面	通过	叶星遥
	胜利界面		
	结束界面		
属性	查看属性	通过	叶星遥
	设置属性		
	血		
其他界面	其他界面	通过	叶星遥

4.2 音乐测试

主要检测音乐的连贯性和配合性。

场景	音乐	审查结果	审查人
开场/初始设置	opening.mp3	通过	姜骖

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本：1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期：2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

房间走动	room.mp3	通过	姜骖
密室走动	secret.mp3	通过	姜骖
俞敏洪卧室	YuRoom.mp3	通过	姜骖
战斗	fight.mp3	通过	姜骖
游戏失败	fail.mp3	通过	姜骖
游戏胜利	win.mp3	通过	姜骖
转盘	win.mp3	通过	姜骖
音乐切换		通过	姜骖

4.3 文字测试

文字场景	审查结果	审查人
开场/初始界面文字	通过	姜骖
人物选择界面文字	通过	姜骖
各种对话框文字	通过	姜骖
转盘界面文字	通过	姜骖
打斗界面文字	通过	姜骖
失败/成功结束界面文字	通过	姜骖
俞敏洪及俞夫人对话文字	通过	姜骖
礼物消息提示文字	通过	姜骖
“关于”文字	通过	姜骖

5. 缺陷报告

【缺陷报告说明】缺陷报告列举了 Survivor 0.90 版本到最近版本的所有查处的错误和缺陷。

【优先级说明】 1.非常严重，当日必须修改。

2.比较严重，三日内必须修改。

3.并不严重，但是修改可以改善效果，建议在正式版本前修改。

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

5.1 Suivivor 0.90 测试版缺陷报告

缺陷名称	捡不到包子	缺陷编号	D001
测试版本	Survivor 0.90 测试版	测试时间	2007-6-10
发现人	叶星遥、杜龙志	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	在游戏过程中, 出现包子, 但是捡不到包子。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

缺陷名称	外部人物卡死	缺陷编号	D002
测试版本	Survivor 0.90 测试版	测试时间	2007-6-10
发现人	叶星遥、杜龙志	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	敌人在一些地方会卡死, 不能移动。比如在院子里, 敌人会被卡死在右侧门口处下不来; 在大厅, 敌人会被卡死在楼上不能下楼。		
优先级	3	处理状态	正式版已修改一部分

缺陷名称	重新游戏未能初始化	缺陷编号	D003
测试版本	Survivor 0.90 测试版	测试时间	2007-6-10
发现人	叶星遥、杜龙志	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	玩家在退出游戏后重新游戏是未能初始化属性, 属性还是上一轮的属性。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	打斗一方属性为零后死机	缺陷编号	D004
测试版本	Survivor 0.90 测试版	测试时间	2007-6-10
发现人	叶星遥、杜龙志	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	打斗结束后, 一方属性为 0, 应该进入结束界面, 没有却死机		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

缺陷名称	鸡蛋属性加到耐力了	缺陷编号	D005
测试版本	Survivor 0.90 测试版	测试时间	2007-6-10
发现人	叶星遥、杜龙志	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	人物获取鸡蛋后, 应当属性加 5 点到智力, 却加到了耐力上。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

5.2 Suivivor 0.92 测试版缺陷报告

缺陷名称	玩家卧室贴图错误	缺陷编号	D006
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		

			
缺陷详细说明	玩家在卧室中，贴图有逻辑错误，人脚在茶几前，头部在茶几后。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	俞敏洪卧室贴图错误 1	缺陷编号	D007
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在俞敏洪卧室中，贴图有逻辑错误，人物在俞夫人边上时，俞夫人悬空。俞敏洪也有类似错误。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

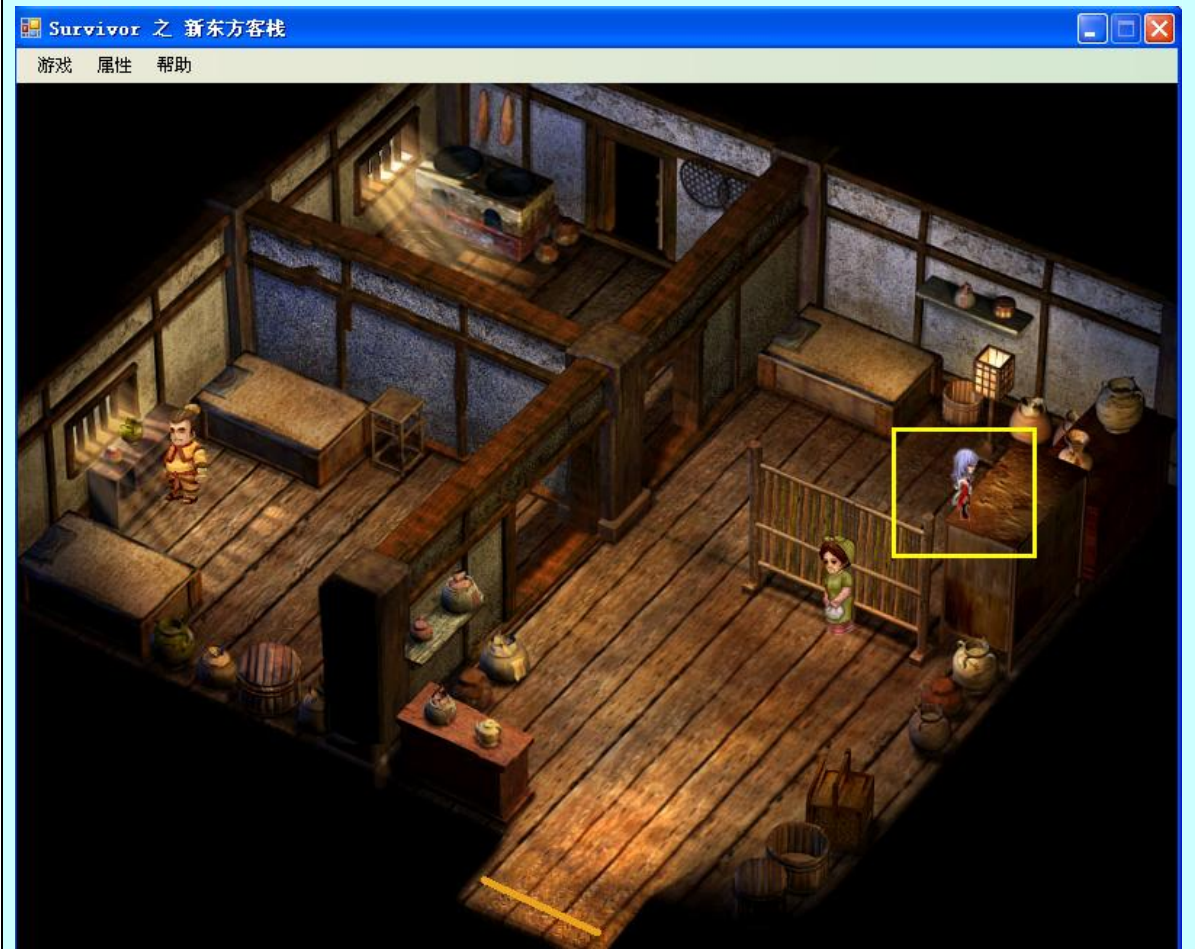
缺陷名称	俞敏洪卧室贴图错误 2	缺陷编号	D008
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在俞敏洪卧室中，贴图有逻辑错误，人物身子的一半露出屏风。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	俞敏洪卧室贴图错误 3	缺陷编号	D009
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在俞敏洪卧室中，贴图有逻辑错误，站到了柜子上。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	敌人卧室贴图错误	缺陷编号	D010
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在敌人卧室中，贴图有逻辑错误，人的身子被门挡住了一半，露出了另一半。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

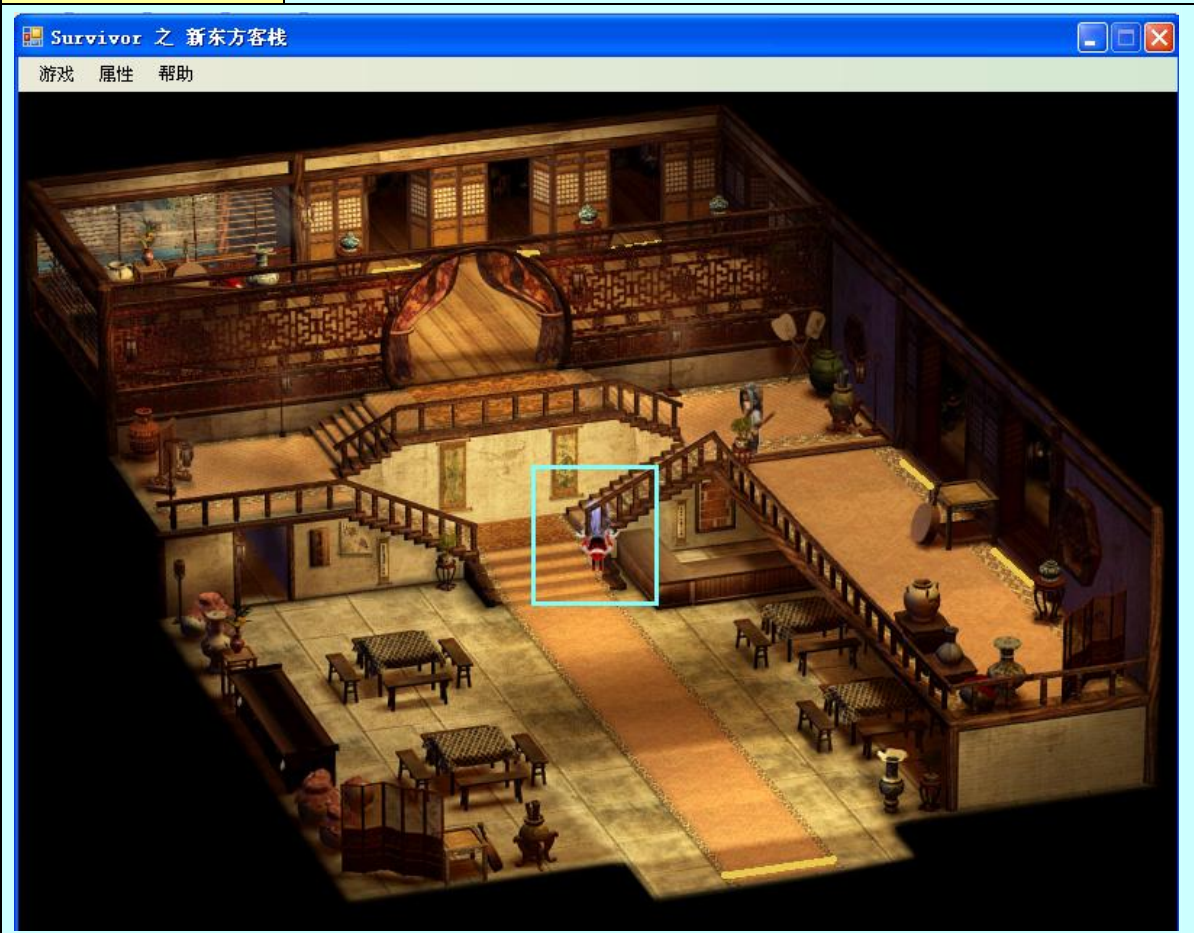
缺陷名称	走廊贴图错误	缺陷编号	D011
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜戡	复核人	姜戡
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在走廊中，贴图有逻辑错误，人的身子被门帘挡住了一半，露出了另一半。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	大厅楼梯贴图错误	缺陷编号	D012
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜戡	复核人	姜戡
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在楼梯中，贴图有逻辑错误，人的身子被楼梯挡住了一半，露出了另一半。		
优先级	3	处理状态	待修改

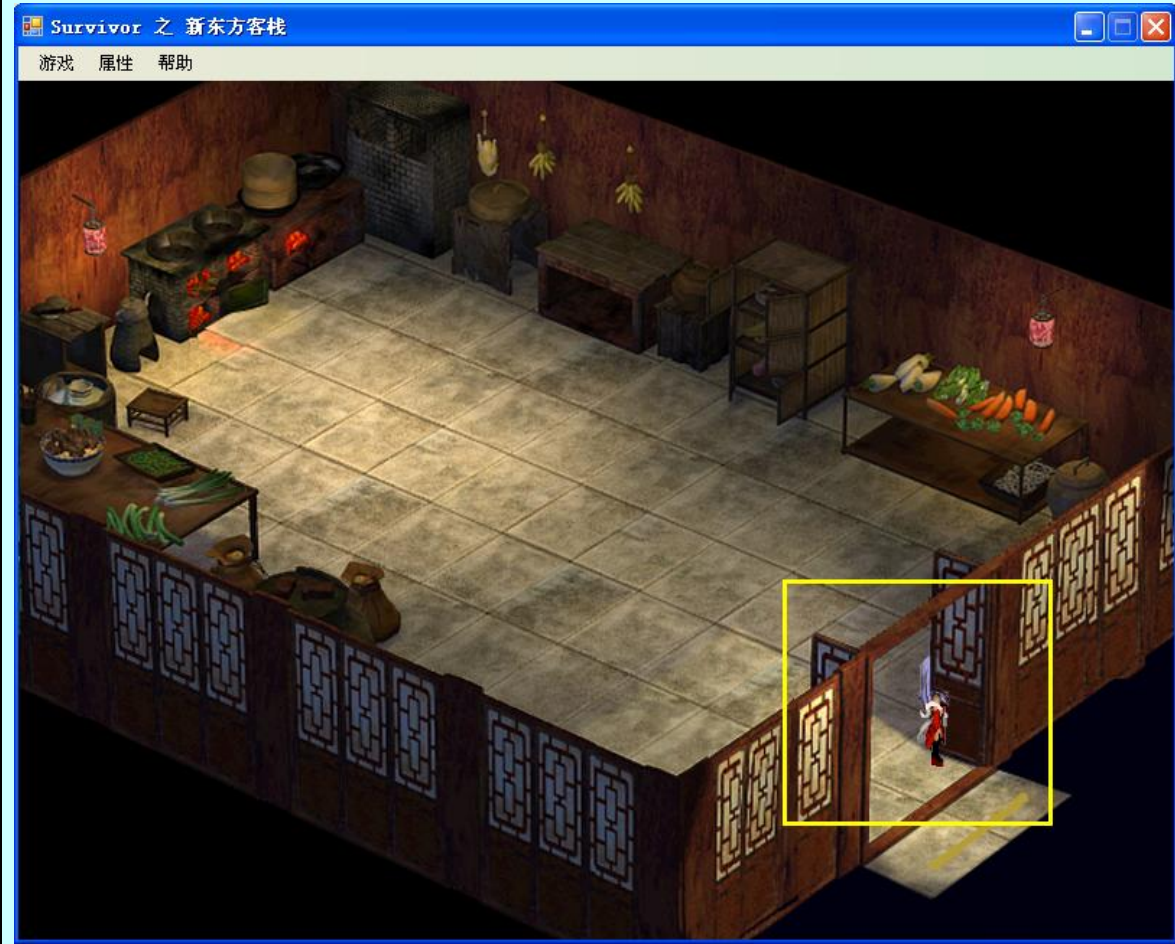
Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	大厅楼梯贴图错误 2	缺陷编号	D013
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		

 <p>特别提示: 院子里有鸡蛋了, 赶快去捡啊, 不然就被俞夫人吃啦...</p>			
缺陷详细说明	玩家在楼梯中, 贴图有逻辑错误, 人在走楼梯时在楼梯外侧。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	厨房贴图错误	缺陷编号	D014
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜戡	复核人	姜戡
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在厨房中，贴图有逻辑错误，人被门挡住了头。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	厨房贴图错误 2	缺陷编号	D015
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在厨房中, 贴图有逻辑错误, 人被椅子挡住了。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	书房贴图错误	缺陷编号	D016
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在书房中，贴图有逻辑错误，人被门挡住了。		
优先级	3	处理状态	待修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	大厅桌子贴图错误	缺陷编号	D017
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	玩家在书房中，贴图有逻辑错误，人被桌子挡住了。		
优先级	3	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	大厅人物变大	缺陷编号	D018
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		

			
缺陷详细说明	玩家在大厅中，打斗后人物贴图突然变大。		
优先级	2	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	书房贴图错误	缺陷编号	D019
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	外部人物随机出现在书房中时, 被卡在椅子和茶几之间不能动		
优先级	2	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	书房贴图错误 2	缺陷编号	D020
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	人物去密室前, 站在了房梁上。		
优先级	2	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	人物介绍文字错误	缺陷编号	D021
测试版本	Survivor 0.92 测试版	测试时间	2007-6-11
发现人	姜骖	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	人物介绍中“锻炼”打成了“锻练”，同时建议把诗句中的“.”改为“。”		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

5.3 Suivivor 0.96 测试版缺陷报告

缺陷名称	厨房包子拾取错误	缺陷编号	D022
测试版本	Survivor 0.96 测试版	测试时间	2007-6-12
发现人	姜戡	复核人	姜戡
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	回厨房取包子时，包子不见了人也不见了。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

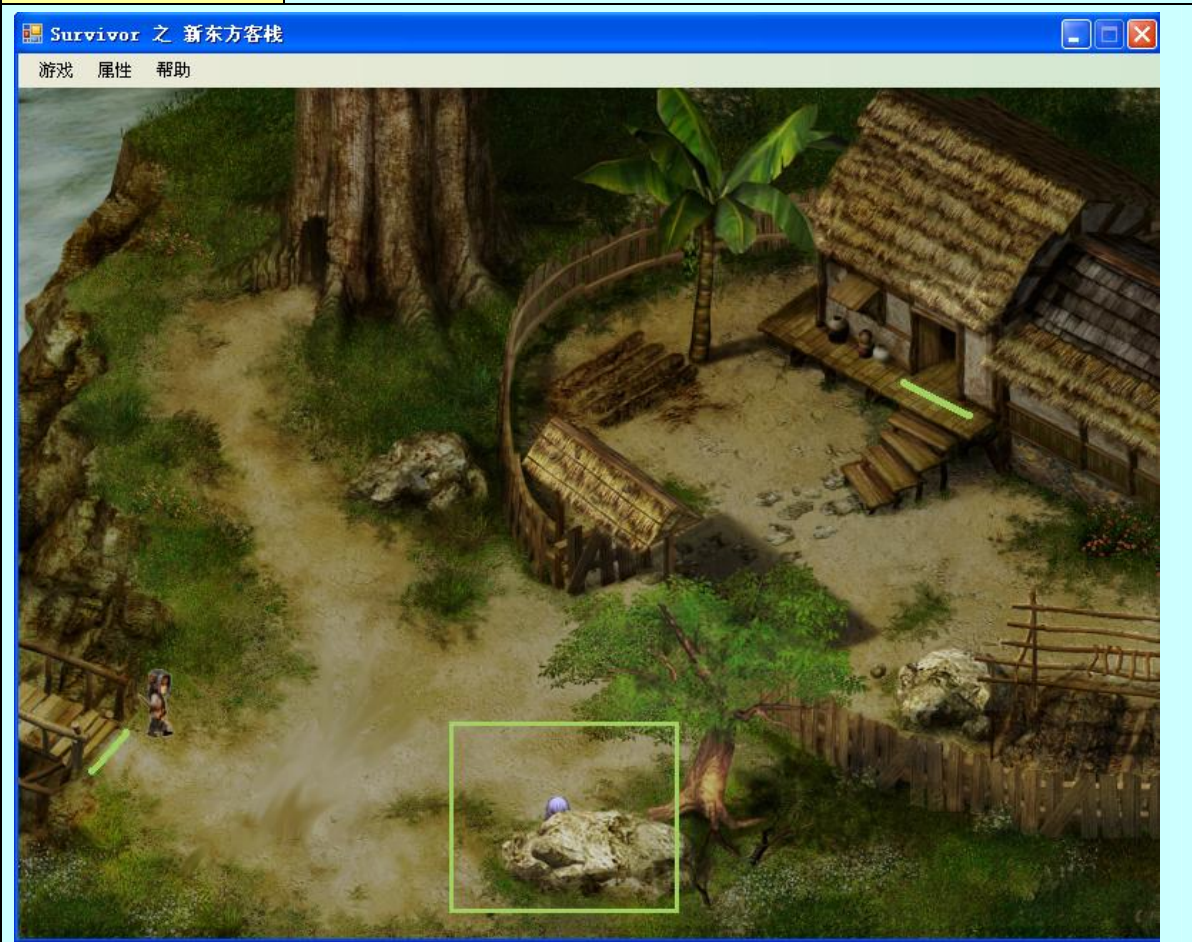
缺陷名称	厨房包子拾取错误 2	缺陷编号	D023
测试版本	Survivor 0.96 测试版	测试时间	2007-6-12
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	没有包子的时候也会取到包子。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	院子人被卡在石头中	缺陷编号	D024
测试版本	Survivor 0.96 测试版	测试时间	2007-6-12
发现人	姜骥	复核人	姜骥
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	人进入院子的时候, 竟然被卡在石头里不能动弹。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	转盘错误	缺陷编号	D025
测试版本	Survivor 0.96 测试版	测试时间	2007-6-12
发现人	姜戡	复核人	姜戡
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	转转盘时，一道诡异的紫色线跟着转盘在转。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	属性顺序不一致	缺陷编号	D026
测试版本	Survivor 0.96 测试版	测试时间	2007-6-12
发现人	姜戡	复核人	姜戡
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		



缺陷详细说明	设置属性和打斗属性中属性顺序不一致，导致错误。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	俞敏洪卧室音乐错误	缺陷编号	D027
测试版本	Survivor 0.98 测试版	测试时间	2007-6-13
发现人	叶星遥	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	俞敏洪卧室音乐不是 YuRoom.mp3。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

缺陷名称	打斗音乐切换错误	缺陷编号	D028
测试版本	Survivor 0.98 测试版	测试时间	2007-6-13
发现人	叶星遥	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	打斗场景结束后, 音乐没有及时切换成房间音乐。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

缺陷名称	礼物错误显示	缺陷编号	D029
测试版本	Survivor 0.98 测试版	测试时间	2007-6-13
发现人	陈家挺	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	在院子里错误的发现了包子。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

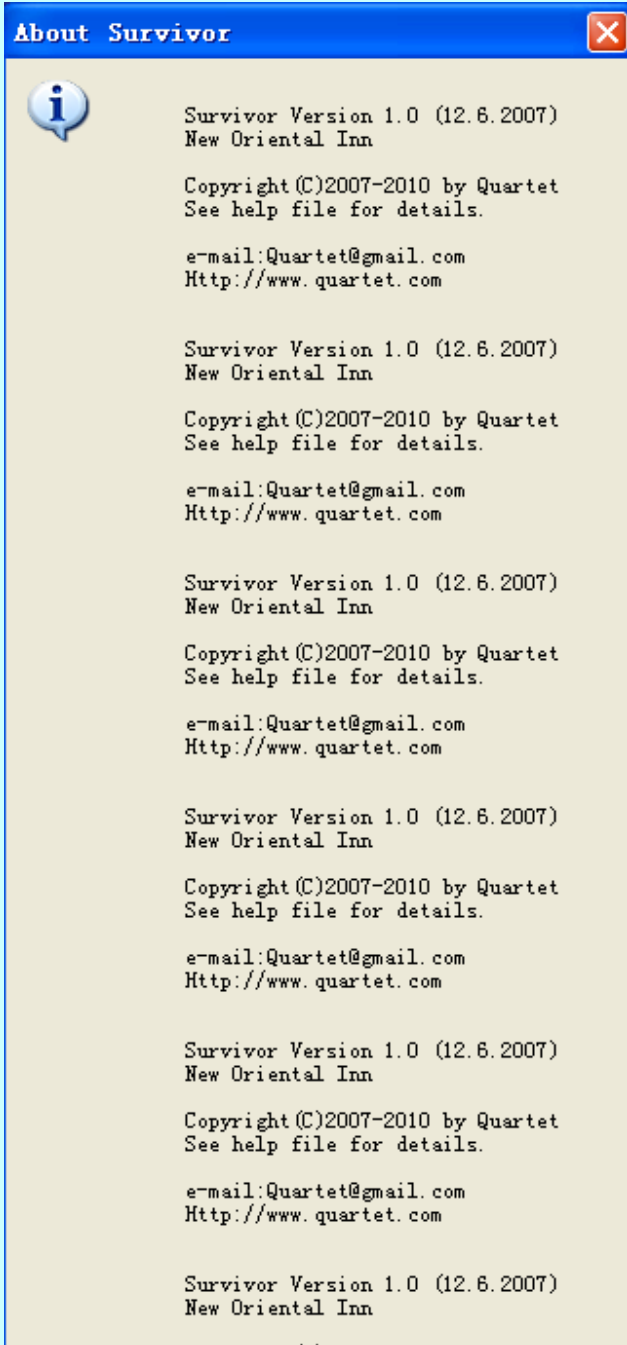
Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

缺陷名称	换房间未换音乐错误	缺陷编号	D030
测试版本	Survivor 0.98 测试版	测试时间	2007-6-13
发现人	叶星遥	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	进入俞敏洪卧室和密室，背景音乐未改变		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

缺陷名称	第二次进入转盘无音乐	缺陷编号	D031
测试版本	Survivor 0.98 测试版	测试时间	2007-6-13
发现人	叶星遥	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		
缺陷详细说明	第一次玩家输后进入转盘有音乐，第二次输后，进入转盘无音乐。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改

缺陷名称	“关于”文档错误	缺陷编号	D031
测试版本	Survivor 0.98 测试版	测试时间	2007-6-13
发现人	姜骖	复核人	姜骖
输入设备	鼠标	输出设备	显示器
测试环境	游戏系统应该运行在 Windows XP 以及以上版本的平台上。游戏系统能运行在 CPU Pentium 4 1GHz、内存 256MB 以上、显卡 64M 128BIT 或者 128M 128BIT 的硬件配置上。		

Software Test Document of Survivor: New Oriental Inn	版本: 1.0
Survivor 之 新东方客栈 软件测试文档	日期: 2007-6-12
Quartet_测试文档.doc	

出错图像			
缺陷详细说明	“关于”文档第一次时打开正确，之后每次打开文档内容会成倍加长。		
优先级	1	处理状态	正式版已修改