



中国海洋大学

软件测试报告

课程名称：程序设计基础实践

指导教师：徐文华

小组成员：王桂鑫 袁东霖 王杰 程传哲 杨扬

2024 年 9 月 13 日

目录

1	报告概述	2
2	代码测评	3
2.1	代码结构	3
2.1.1	代码的整体结构	3
2.1.2	类与类关系的抽象	3
2.2	编码标准和格式	3
2.2.1	编码格式与命名规范	3
2.2.2	注释	4
2.3	代码错误处理	4
3	功能测评	5
3.1	功能实现和完整性	5
3.2	严重错误和 bug	5
3.3	操作简便性和界面友好度	5
3.4	战斗体验	5
4	总结	6

1 报告概述

本报告旨在对由第十二组开发的基于黑神话悟空故事背景的 mud 类型小游戏进行全面的软件测试。该游戏结合了交互、地图探索、对战机制和剧情发展，旨在为玩家提供沉浸式的游戏体验。测试的主要目标是确保游戏的功能性、稳定性和用户体验，以便在正式应用前识别并修复潜在问题。

报告将验证游戏的核心功能是否按预期工作，包括角色创建、地图导航、战斗系统和剧情推进。识别并记录任何软件缺陷或用户体验问题，以便开发团队进行修复和优化。

通过本次测试，我们期望能够：

确保游戏的所有功能正常运行，用户能够顺利进行游戏。

识别并修复游戏中的关键缺陷，提升游戏的稳定性和性能。

收集玩家反馈，优化游戏设计，提高用户满意度。

2 代码测评

2.1 代码结构

2.1.1 代码的整体结构

优点：

- 可读性强，清晰的结构使得代码易于理解，帮助开发者快速掌握代码的功能和逻辑。
- 重用性高，模块化设计允许代码的重用，减少重复代码，提高开发效率。
- 团队协作，统一的代码结构使得团队成员之间的协作更加顺畅，降低了沟通成本

改进点：设计良好的结构可能在初期增加代码的复杂性，尤其是对于小型项目，可能显得过于繁琐。

•

2.1.2 类与类关系的抽象

优点：

- 通过继承，子类可以重用父类的属性和方法，减少代码重复，提高开发效率。
- 通过抽象类和接口，可以轻松扩展系统功能。新类可以在不修改现有代码的情况下添加，从而提高系统的灵活性。

2.2 编码标准和格式

代码缩进，函数引用规范。

2.2.1 编码格式与命名规范

优点：

- 空行规范
- 注释清晰
- 代码结构完整
- 命名规范

2.2.2 注释

优点：

- 代码易理解，可读性强

2.3 代码错误处理

优点：

- 对于输入输出越界的 bug 改正

改进点：

- 对于进入地图时的现场人物输出还有优化空间

3 功能测评

基于黑神话的剧情背景，设计了一个完整且可玩性高的简单 mud 游戏，在任意一个地图中，可以选择是否攻击或交谈，某些地图还可以进入商店，对于攻击模式，可进入对战系统，进行道具或正常攻击，正常攻击是一个特定的匹配游戏，匹配度将影响伤害比例，对于敌人的攻击，是一个典型的飞机大战小游戏，通过在一定时间内躲避子弹减少收到的伤害。对于商店系统，可以购买一些强化角色属性的装备，比如攻击力，护甲等等。待所有关卡通过后，会根据等级触发不同的结束剧情，角色的等级有关于打怪时是否选择放过。

3.1 功能实现和完整性

优点：

- 游戏完整无严重 bug
- 功能多样可玩性强

改进点：在某些部分可以进行优化，比如地图打印的闪屏问题。

•

3.2 严重错误和 bug

- 前期 bug 比如击败村民后村民仍然活着，可以无线刷取经验（已修复），交谈问题，装备武器护甲问题

3.3 操作简便性和界面友好度

优点：

- 操作简单易懂
- 界面友好易理解

3.4 战斗体验

优点：

- 考验玩家的反应，决策，同时玩家还能体验丰富的剧情

4 总结

该游戏设计了一个完整且可玩性高的体验，结合了战斗、商店和剧情元素，让玩家的沉浸感和互动性。

测评代码质量得分

- 49
- 主要扣分在于类与类之间的逻辑关系稍有欠缺

测评程序功能给分

- 10

无严重 bug 得分

- 10

操作简单得分

- 15

界面友好得分

- 15

总得分

- 99