



# **<黑白棋>**

# **测试结果分析报告**

版本<1.0>



## 修订历史记录

日期	版本	说明	作者
2014 年 10 月 21 日	<1.0>	总结报告	



## 目录

<黑白棋> .....	1
1 概述 .....	4
2 测试结果摘要 .....	4
2.1 测试过程概述 .....	4
2.2 测试结果概述 .....	4
2.3 功能测试覆盖和结果摘要 .....	4
3 评价 .....	6



## 1 概述

本测试结果报告在综合分析测试计划和测试报告的前提下,对软件的功能进行综合的分析。本次测试采用的是黑盒测试,对黑白棋需求中提到的功能分别设计相应的黑盒测试用例,并且按期执行相应测试,得到了相应的测试报告。测试过程中覆盖了软件提到的所有功能需求,基本覆盖了所有代码。

## 2 测试结果摘要

### 2.1 测试过程概述

为了测试黑白棋的软件功能,根据《测试计划》对该软件编写了测试用例,并进行了该软件的功能性测试。测试原则如下:

- 1、测试用例主要由测试输入数据和与之对应的预期输出结果和实际结果三部分组成。
- 2、在设计测试用例时,包括合理的输入条件和不合理的输入条件。不合理的输入条件是指异常的,临界的,可能引起问题异变的输入条件。
- 3、在测试时,不改动系统源程序,保护好现场的系统运行环境。
- 4、严格执行测试计划,排除测试的随意性。
- 5、力求对每一个测试结果做全面的检查

### 2.2 测试结果概述

在本次的测试中,共测试了 16 个功能模块,完成测试用例 51 个,发现错误 4 个,设计不合理处 8 个,主要出现在用户可自行修改的笔记管理部分。

### 2.3 功能测试覆盖和结果摘要

#### 2.3.0 程序启动

针对本功能模块,共设计测试用例 2 个,覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况,共发现错误数 0 个,代码设计质量较为规范。



### **2.3.1 用户下棋**

针对本功能模块，共设计测试用例 5 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 0 个，代码设计质量较为规范。

### **2.3.2 悔棋**

针对本功能模块，共设计测试用例 7 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 1 个，代码设计质量比较差。

### **2.3.3 判断胜负**

针对本功能模块，共设计测试用例 6 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 0 个，代码设计质量较为规范。

### **2.3.4 电脑下棋 (AI)**

针对本功能模块，共设计测试用例 2 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 0 个，代码设计质量较为规范。

### **2.3.5 存档**

针对本功能模块，共设计测试用例 4 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 1 个，代码设计质量比较差。

### **2.3.6 读取存档**

针对本功能模块，共设计测试用例 4 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 1 个，代码设计质量比较不规范。

### **2.3.7 提示**

针对本功能模块，共设计测试用例 3 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 0 个，代码设计质量较为规范。

### **2.3.8 保存录像**

针对本功能模块，共设计测试用例 5 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 1 个，代码设计质量较为不规范。

### **2.3.9 录像回放**

针对本功能模块，共设计测试用例 4 个，覆盖了所有可能的输入和基本的错误情况，共发现错误数 3 个，代码设计质量极为不规范。

### **2.3.10 退出**

针对本功能模块，共设计测试用例 1 个，代码设计质量较为规范。



### 3 评价

#### 3.1 总体评价

本次对黑白棋进行了黑盒测试,总体来说,软件的功能实现良好,实现了需求中的功能。本次测试的测试用例设计的比较全面,基本覆盖了所有可能的输入情况和基本的错误类型,是一次成功有效的功能性测试。

#### 3.2 功能和能力

经过对数字笔记本软件的功能性测试,该软件的所描述的十大基本功能都已实现。并且,软件对于大部分错误的输入情况能够自动修正,进行了很好的处理。