**软件测试报告**

目录

1.引言

1.1 测试目的……………………………………………………… 2

2.测试设计简介

2.1 测试功能……………………………………………………… 2

2.2 测试方法……………………………………………………… 2

2.3 测试用例设计………………………………………………… 2

3.测试情况

3.1 测试范围……………………………………………………… 3

3.2 测试要求……………………………………………………… 3

3.3 测试结果……………………………………………………… 3

4.结果分析

4.1 出现的问题…………………………………………………… 3

4.2 问题分析……………………………………………………… 4

4.3 解决问题……………………………………………………… 4

4.4 未解决问题…………………………………………………… 6

5.测试结论及建议

1.引言

1.1 测试目的

本测试报告为“解密扫雷游戏”项目的测试报告，目的在于总结测试阶段的测试以及分析测试结果，描述系统代码是否正确，游戏运行是否符合需求，如果代码不正确或者游戏不符合将做出相应改进；同时进行用户性体验等测试和资料统计。预期参考人员包括制作小组，周围同学及朋友。

2.测试设计简介

2.1 测试功能

2.1.1 代码无误且可以修改

2.1.2 操作流畅

2.1.3 获取线索成功

2.1.4 输入密码成功

2.2 测试方法

黑盒测试

白盒测试

2.3 测试用例设计

2.3.1 正常运行游戏进行试玩

2.3.2 修改一下代码数字，看游戏是否会产生相应的修改

2.3.3 让周围同学和朋友进行试玩，并获取他们游戏后的感受加以总结和反思。

3.测试情况

3.1 测试范围

对于原代码和用户界面的多向测试。

3.2 测试要求

原代码不出错误，可以修改软件数据；

用户界面不会出现错误或崩溃的运行结果。

3.3 测试结果

原代码可以正常运行；游戏可以正常运行，并且可以成功试玩，每个功能都拥有较高完成度，但仍存有一些bug。游戏玩家对于游戏性评价不高。

4.结果分析

4.1出现的问题

4.1.1 bug1：偶尔游戏内会出现左右双击一个区域时，不会显示到数字边界上。

4.1.2 bug2：当鼠标进行点击的时候，图片就会瞬移到鼠标指针上面再移动。

4.1.3 游戏性不高，完成游戏后玩家的成就感较低，游戏难度中等，挑战性不足。

4.1.4 界面过于简单，需要更加复杂华丽的界面来吸引用户的眼球，从而博取用户的好奇心，扩展游戏的受众面，提高游戏的普遍性与传播性。

4.2 问题分析

代码的不完善；

虽然可以完成代码，但时间较少，自主通过画师画画并且运用组员AE、PR等制作动画等吸引人的界面和运用水果制作音乐的时间严重不足。

4.3 解决问题

4.3.1 对于bug1，在OpenMine函数中调用一下dfs函数，修改如下：

private bool OpenMine(int sx,int sy)

{

bool bFlag=true;

for(int i=0;i<8;I++)

{

int x=MouseFocus.X+dx[i];

int y=MouseFocus.Y+dy[i];

if(pState[x,y]==0)

{

pState[x,y]=1;

if(pMine[x,y]!=-1)

{

dfs(x,y);

}

else

{

bFlag=false;

break;

}

}

}

return bFlag;

}

4.3.2 对于bug2，通过先获取鼠标的位置，再根据鼠标的位置定义图片的位置将代码修改如下：

Point pos = new Point();

private void Image1\_MouseDown(object sender, MouseButtonEventArgs e)

{

Image tmp = (Image)sender;

pos = e.GetPosition(null);

tmp.Capt

ureMouse();

tmp.Cursor = Cursors.Hand;

}

private void Image1\_MouseMove(object sender, MouseEventArgs e)

{

if (e.LeftButton == MouseButtonState.Pressed)

{

Image tmp = (Image)sender;

double dx=e.GetPosition(null).X-pos.X+tmp.Margin.Left;

double dy=e.GetPosition(null).Y-pos.Y+tmp.Margin.Top;

tmp.Margin=new Thickness(dx, dy, 0, 0);

pos = e.GetPosition(null);

}

}

private void Image1\_MouseUp(object sender, MouseButtonEventArgs e)

{

Image tmp = (Image)sender;

tmp.ReleaseMouseCapture();

}

4.4 未解决问题

游戏界面单一，没有绚丽的动画场景进行美化。首先是虽然认识一些画师，但是要画5幅左右的精美图画需要一个半月左右的时间，并且大部分画师都需要提前续约画稿。同样虽然组内有成员会使用AE、PR等软件进行动画制作和运用水果软件进行音乐制作，但问题依旧出在时间精力上。从代码完成拿到手定下来时，已经距离期末之日所剩无几，来不及制作一个原创的特性和音频，但因为是自主制作的游戏，所以不想运用他人作品，因此目前上交时先没有这些动画与音乐，并将在放假后进行制作与完善。

5测试结论及建议

5.1 测试结论

代码和游戏运行等基本问题已经解决；

游戏性和吸引力等将在后期补充完整。

5.2 建议

软件测试是很有必要的，需要仔细谨慎进行每一步测试；

制作软件等事情还是要预留充足的时间与精力，赶制出来的作品或多或少都有一些不足，令人有一些遗憾。

报告者：赵哲

2018.6.29

学号：2016330301131