

Monster's Diary 怪兽日记

软件测试报告

课程名称：软件工程

指导老师：刘桦

小组名称：Debug 大队

小组成员：潘美然 肖玉兰 张曦 薛丹丹

包佳佳 夏雅欣 李凌娴

目录

1 引言.....	3
1.1 编写目的.....	3
1.2 测试范围.....	3
1.3 读者对象.....	3
1.4 项目背景.....	3
2 测试用例设计.....	4
2.1 测试用例设计原则.....	4
2.2 测试类型.....	4
2.3 测试环境与配置.....	5
2.4 测试问题总结.....	5
3 测试执行结果.....	6
3.1 功能测试执行结果.....	6
3.2 安全测试执行结果.....	7
3.2.1 软件权限.....	7
3.2.1.1 扣费风险.....	7
3.2.1.2 隐私泄露风险.....	7
3.2.2 安装与卸载安全性.....	7
3.2.3 数据安全性.....	8
3.3 用户界面（UI）测试执行结果.....	9
3.3.1 导航测试.....	9
3.3.2 图形测试.....	9
3.3.3 内容测试.....	9
3.4 兼容性测试执行结果.....	10
3.5 性能测试执行结果.....	10
3.5.1 响应测试.....	10
3.5.2 交叉性事件测试.....	10

3.6 用户体验测试.....	11
4 测试结论和建议.....	11
4.1 测试结论.....	11
4.2 建议.....	11

1 引言

1.1 编写目的

Monster's Diary 的这一“测试报告”旨在总结本次测试的内容和测试结果，对于系统的功能做出相应的评估，对系统的缺陷做出相关的总结和分析，为项目更好地进行提供相应的建议，也给用户对于产品的使用提供指导。

1.2 测试范围

测试主要根据需求规约和软件设计文档以及相应的文档进行系统测试，包括功能测试、性能测试、安全性和访问控制测试、用户界面测试以及兼容性测试等，而单元测试和集成测试由开发人员来执行。

主要功能包括：用户注册登录、等级经验累计、每日签到、编写删除日记、收发纸条、每日推送及周统计、怪兽喂养、储物柜、怪兽旅行、退出登录。

1.3 读者对象

读者分类	目的
用户	提供相关测试数据，指导用户使用
本项目开发人员	为开发人员实现下一个版本升级和新功能开发提供建议
本项目测试人员	为后续新版本测试提供指导和文档依据

1.4 项目背景

在这个竞争压力巨大，新事物更迭迅速的时代，人们无可避免地会有一些不愿意去跟朋友分享的困惑与迷茫，这款 app 将作为他们最可靠的秘密管家与情绪调节师，帮助他们走过这些时刻。同时，人们会有许多想用文字记录下来的触动心灵的喜悦与感动，它也可以满足人们的倾诉欲，与倾诉者共情，为人们排忧解难。现如今，团队已经开发完成这款以记录日常为主，休闲娱乐、匿名社交为辅的怪兽日记。

2 测试用例设计

要达到测试目标，需要满足以下假设：

- 1、测试人员提供的需求用例，可以 100%反应初始设计需求；
- 2、发生需求变更后，会及时更新需求用例；
- 3、任何测试需求变更是稳定的、有序的；

2.1 测试用例设计原则

1、需求覆盖要求：

- (a) 与需求用例严格一一对应；
- (b) 根据需求变更文档，实时补充。

2、测试设计方法：

- (a) 以测试类型为基础，包含正常功能和可靠性（异常处理和恢复）测试；
- (b) 常规类方法：边界值、因果图等。

2.2 测试类型

测试类型	测试内容	测试目的	所用的测试工具和方法
功能测试	用户注册登录、等级经验累计、每日签到、编写删除日记、收发纸条、每日推送及周统计、怪兽喂养、储物柜、怪兽旅行、退出登录。	核实所有功能均已正常实现： 1、流程检验：各个流程能够满足用户需求，用户使用不会产生疑问； 2、数据准确：用户输入与接受的数据准确，不会产生消息错误或漏发、重复发送。	采用黑盒测试、边界值测试等测试方法，进行手工测试。
用户界面测试	页面结构：包括菜单、背景、颜色、字体、按钮、title、提示信息的一致性、友好性、易用性、合理性、正确性。	核实软件风格符合可接受标准，能够保证用户界面友好性、易操作性，符合用户操作习惯。	手工测试

兼容性测试	用不同型号的安卓手机：华为、小米、三星、oppo 等，屏幕尺寸：5.5~6.7 英寸，操作系统：Android8.0 及以上。	核实软件在不同的系统中运行稳定	黑盒测试、手工测试。
安全性和访问控制测试	1、注册、登录、退出登录 2、权限限制 3、通过修改 URL 非法访问 4、登录超时限制	1、应用程序级别的安全性：核实用户只能操作其所拥有权限能操作的功能； 2、系统级别的安全性：核实只有具备系统访问权限的用户才能访问系统。	黑盒测试、手工测试。
性能测试	1、注册、登录响应速度 2、各功能模块切换响应速度。	核实程序在手机多程序运行的情况下软件性能的稳定性，不造成程序崩溃或相关的异常现象。	黑盒测试、手工测试。

2.3 测试环境与配置

资源名称/类型	配置
测试移动端	运行内存 8GB，机身内存 128GB
数据库管理系统	Mysql
应用软件	Android Studio

2.4 测试问题总结

在 app 开始测试的过程中，存在部分影响用户体验的问题，经过修改，现已基本解决。

3 测试执行结果

3.1 功能测试执行结果

测试用例标识符	测试用例名称	状态	测试结果	备注
Testcase0	用户注册	已执行	测试通过	用户注册及登录
Testcase1	注册账号登录	已执行	测试通过	
Testcase2	记住密码	已执行	测试通过	
Testcase3	自动登录	已执行	测试通过	
Testcase4	退出登录	已执行	测试通过	
Testcase5	经验累计	已执行	测试通过	等级经验累计
Testcase6	等级累计	已执行	测试通过	
Testcase7	进行签到	已执行	测试通过	每日签到
Testcase8	签到奖励领取	已执行	测试通过	
Testcase9	签到日历	已执行	测试通过	
Testcase10	编辑日记	已执行	测试通过	编写删除日记
Testcase11	查看日记	已执行	测试通过	
Testcase12	删除日记	已执行	测试通过	
Testcase13	捡纸条及回复	已执行	测试通过	收发纸条
Testcase14	扔纸条及发送	已执行	2021.11.30 第一次测试未通过（不能实时随机发送纸条内容），2021.12.7 第二次测试通过	
Testcase15	趣味科普	已执行	测试通过	每日推送及周统计
Testcase16	周心情趋势	已执行	测试通过	
Testcase17	周提问/回答次数统计	已执行	测试通过	
Testcase18	周幸福指数	已执行	测试通过	
Testcase19	周心情统计	已执行	2021.11.30 第一次测试未通过（统计结果有误），2021.12.7 第二次测试通过	
Testcase20	食物显示	已执行	测试通过	怪兽喂养

Testcase21	怪兽喂养	已执行	2021.11.30 第一次测试未通过（喂养之后实物数量未减少），2021.12.7 第二次测试通过	
Testcase22	储物柜图片显示	已执行	测试通过	储物柜
Testcase23	怪兽随机旅行	已执行	未通过（怪兽旅行之后需重新登录才能显示怪兽）	怪兽旅行

3.2 安全测试执行结果

3.2.1 软件权限

3.2.1.1 扣费风险

测试内容	是否扣费	备注
收发短信	否	无需收发短信
拨打电话	否	无需拨打电话
连接网络	是	连接 2G、3G、4G、5G、及 WIFI 网络有费用（由运营商收取）

3.2.1.2 隐私泄露风险

测试内容	是否泄露	备注
访问手机信息	否	APP 暂时无任何功能和需求会访问手机信息
访问通讯录信息	否	APP 暂时无任何功能和需求会访问通讯录信息

3.2.2 安装与卸载安全性

测试内容	测试结果
应用程序能正确安装到设备驱动程序上	是
能够在安装设备驱动程序上找到应用程序的相应图标	是

是否包含数字签名信息	否
安装路径能否指定	否
没有用户的允许，应用程序不能预先设定自动启动	是
JAD 文件显示的资料内容与与应用程序显示的资料内容应一致	是
卸载是否安全，其安装的文件是否全部卸载	是
卸载用户使用过程中产生的文件是否有提示	否
其修改的配置信息是否还原	否
卸载是否影响其他软件的功能	否

3.2.3 数据安全性

测试内容	测试结果
当将密码或其他敏感数据输入到应用程序时，其不会被存储在设备中，同时密码也不会被解码	是
输入的密码将不以明文形式进行显示	是
密码或其他敏感数据将不被存储在它们预输入的位置上	否
备份应该加密，恢复数据应考虑恢复过程的异常通讯中断等，数据恢复后再使用前应该经过校验	否
应用程序应考虑系统或者虚拟机器产生的用户提示信息或安全警告	否
在数据删除前，应用程序应当通知用户或者应用程序提供一个“取消”命令的操作	是
“取消”命令操作能够按照设计要求实现其功能	是
应用程序读写数据正确	是
能合理地处理出现的错误	是
意外情况下应提示用户	否

3.3 用户界面 (UI) 测试执行结果

3.3.1 导航测试

测试内容	测试结果
在不同的连接页面之间需要导航	是
是否易于导航, 导航是否直观	是
是否有搜索引擎	否
导航与页面结构、页面风格是否一致	是

3.3.2 图形测试

测试内容	测试结果
横向比较, 各控件操作方式统一	是
自适应页面设计, 内容根据窗口大小自适应	是
页面标签风格是否统一	是
页面是否美观且符合主题	是

3.3.3 内容测试

测试内容	测试结果
输入框与说明文字的内容与系统功能是否一致	是
文字长度是否加以限制	否
文字内容是否表意不明	否
信息是否为中文显示	否
是否有敏感性词汇、关键词	否
是否有敏感性图片, 如: 涉及版权、专利、隐私图片	否

3.4 兼容性测试执行结果

测试内容	测试结果
与本地及主流 APP 是否兼容	是
基于开发环境和生产环境的不同，检验在各种网络连接下（WIFI、GSM、GPRS、EDGE、MA1x、CDMA2000、HSPDA 等，APP 的数据和运行是否正确	是（仅测试了 4G、5G、WIFI 三种网络）
不同操作系统的兼容性，是否适配	否（仅适配 Android 操作系统）
不同手机屏幕分辨率的兼容性	是
不同手机品牌的兼容性	是

3.5 性能测试执行结果

3.5.1 响应测试

测试内容	测试结果
运行 APP 时断掉网络，是否影响手机其它使用	否
安装、卸载的响应时长是否能够接受	是
APP 各类功能性操作的响应时间，是否能够接受	是
反复进行安装卸载，查看系统资源是否正常	是

3.5.2 交叉性事件测试

测试内容	测试结果
多个 APP 同时运行是否影响正常功能	否
APP 运行时前/后台切换是否影响正常功能	否
APP 运行时拨打、接听电话是否影响正常功能	否
APP 运行时发送、接受短信是否影响正常功能	否
APP 运行时切换网络（4G、5G、WIFI）是否影响正常功能	否

APP 运行时使用蓝牙传送、接收数据是否影响正常功能	否
APP 运行时充电是否影响正常功能	否

3.6 用户体验测试

测试内容	测试结果
是否有空数据界面设计，指导用户去执行操作	否
是否滥用用户指导	否
是否有不可点击的效果	是（签到界面狼爪按钮不可点击）
菜单层次是否太深	否
交互流程分支是否太多	否
一次是否载入太多数据	否
界面中按钮可点击范围是否适中	是
操作应有主次从属关系	是
按钮是否表意清晰	否（翅膀形状按钮表意不够清晰）

4 测试结论和建议

4.1 测试结论

“Monster’s Diary 怪兽日记”APP 在用户现场环境对于功能、用户界面、兼容性、安全性和性能五个方面进行了全面、严格、规范的测试。测试结果表明：“Monster’s Diary 怪兽日记”APP 基本达到初始设计文档中的需求，并具有操作简单、安全性强、UI 界面美观等特点。

4.2 建议

- 1、增加按钮说明文字，防止表意不清。
- 2、增加新功能，增加软件趣味性和吸引力。
- 3、可以考虑将小怪兽的形象进一步优化。