软件测试计划

1.前言

1.1编写目的

本文档对game Design项目测试做了测试工作做了总体规划，用于指导测试工作开展，适用于该系统的所有参与者。

1.2名词解释

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 术语或编写词 | 英语解释 | 中文解释 |
|  |  |  |
|  |  |  |

1.3参考资料

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 资料名称 | 作者 | 说明 |
| 需求文档.doc |  |  |
| 设计文档.doc |  |  |

2.资源需求

2.1硬件资源

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 设备 | 操作系统 | 用途说明 |
| PC | Win10 | 测试用机 |
|  |  |  |

2.2软件资源

|  |  |
| --- | --- |
| 软件名称 | 用途说明 |
|  |  |
|  |  |

3.测试详述

3.1测试类型

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 测试类型 | 说明1 |
| 1 | 功能测试 | 检查产品是否实现了功能 |
| 2 | 界面测试 | 界面是否符合规范，是否美观 |
| 3 | 接口测试 | 检查与外部系统或设备石是否接口正常 |
| 4 | 性能测试 | 检查系统是否满足需求中的规定的性能 |
| 5 | 安全测试 | 检查系统是否达到安全需求 |

3.2测试目标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试目标 | 通过标准 | 备注 |
|  |  |  |
|  |  |  |

3.3测试进度

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 测试阶段 | 开始时间 | 结束时间 |
| 系统测试计划 | 2018/3/21 |  |
| 测试用例编写 |  |  |

3.4测试技术

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 测试技术 | 说明 |
| 1 | 白盒测试 |  |
| 2 |  |  |