<大富翁游戏>

测试报告

版本 <1.0>

[注：其中包括用方括号括起来并以蓝色斜体（样式=InfoBlue）显示的文本，它们用于向作者提供指导，在发布此文档之前应该将其删除。按此样式输入的段落将被自动设置为普通样式（样式=Body Text）。]

[要定制 Microsoft Word 中的自动字段（选中时显示灰色背景），请选择 File >Properties，然后将 Title、Subject 和 Company 等字段替换为此文档的相应信息。关闭该对话框后，通过选择 Edit> Select All（或 Ctrl-A）并按 F9，或只是在字段上单击并按 F9，可以在整个文档中更新自动字段。对于页眉和页脚，这一操作必须单独进行。按 Alt-F9，将在显示字段名称和字段内容之间切换。有关字段处理的详细信息，请参见 Word 帮助。]

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| <14日/8月/2015年> | <1.0> | 创建、编写测试报告1.0 | 陈嘉南 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[1. 简介 4](#_Toc17382)

[1.1 目的 4](#_Toc19124)

[1.2 范围 4](#_Toc8271)

[1.3 定义、首字母缩写词和缩略语 4](#_Toc31069)

[1.4 参考资料 4](#_Toc22723)

[1.5 概述 4](#_Toc21076)

[2. 测试概要 4](#_Toc22536)

[3. 测试环境 4](#_Toc675)

[4. 测试结果及分析 4](#_Toc22236)

[4.1 需求覆盖率及缺陷分布 4](#_Toc2185)

[4.2 缺陷严重程度 6](#_Toc10536)

[5. 缺陷清单 6](#_Toc9288)

[5.1 功能性缺陷 6](#_Toc25124)

[5.2 非功能性缺陷 8](#_Toc2121)

[6. 测试结论与建议 8](#_Toc28252)

测试报告

# 简介

## 目的

本报告是大富翁游戏交叉测试报告，包括了程序测试用例的通过情况和缺陷报告。

## 范围

大富翁游戏

## 定义、首字母缩写词和缩略语

无

## 参考资料

《大富翁游戏测试用例》

## 概述

本报告是大富翁游戏交叉测试报告，包括了程序测试用例的通过情况和缺陷报告。

包括测试概要、测试环境、测试结果、缺陷清单、结论。

# 测试概要

[简要说明测试的时间、地点、人员、测试方法、测试内容等。]

测试时间：2015年8月10日至2015年8月14日。

测试地点：保密

测试人员：陈嘉南5130379006

测试方法：黑盒测试

测试内容：大富翁游戏客户端的功能性需求和非功能性需求

# 测试环境

[简要地描述测试所使用的软硬件环境及其配置。]

测试环境：windows 8.1系统；core i5 双核处理器；4G内存；1T硬盘

# 测试结果及分析

[对于所做的各种测试，指出其结果。例如测试功能点数、测试用例数、缺陷数等。]

[给出主要测试结果分析的图形或表格表示，如需求覆盖率、缺陷分布图等。]

## 需求覆盖率及缺陷分布

*[需求覆盖率是指经过测试的需求/功能和软件需求规约中所有需求/功能的比值，通常情况下要达到100%的目标。需给出功能测试及非功能测试的需求覆盖情况。对于功能测试，需给出各个主要功能模块的需求覆盖率。如果需求覆盖率未达到100%可在备注项中说明原因及未测试内容。缺陷率是指本项缺陷占总缺陷数的百分比。请尽量使用图、表进行描述。]*

**表1 需求覆盖率及缺陷分布**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **测试内容** | | **测试**  **用例数** | **需求**  **覆盖率** | **缺陷数** | **缺陷率** | **备注** |
| **功能项** | **购买土地** | 4 | 100% | 0 | 0% | - |
| **升级土地** | **4** | **80%** | **0** | **0%** | **从未将游戏进行到将土地升满级的情况** |
| **收过路费** | 2 | 100% | 1 | 6.67% | - |
| **买入股票** | 3 | 100% | 0 | 0% | - |
| **卖出股票** | **3** | **100%** | **0** | **0%** | **-** |
| **买入彩票** | **2** | **100%** | **1** | **6.67%** | **-** |
| **彩票开奖** | **2** | **0%** | **-** | **-** | **从未将游戏进行到开奖** |
| **购买道具** | **3** | **100%** | **0** | **0%** | **-** |
| **使用道具** | **1** | **100%** | **1** | **6.67%** | **-** |
| **投色子** | **1** | **100%** | **2** | **13.33%** | **-** |
| **判断输赢** | **11** | **100%** | **6** | **40%** | **-** |
| **多人游戏** | **6** | **100%** | **0** | **0%** | **-** |
| **游戏大厅** | **4** | **100%** | **3** | **20%** | **-** |
| **游戏音乐** | **1** | **100%** | **1** | **6.67%** | **-** |
| **功能项小计** | 49 |  | 15 |  |  |
| **非功**  **能项** | **性能** | 7 | 43% | 0 | 0 | 需求规约中说“并行数至少是100人”，只测了2人，4人的情况，100人，98人，102人，10000人均未测试 |
| **可靠性** | 1 | 100% | 1 | 100% | - |
| **易用性** | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
|  | **非功能项小计** | 8 | 37.5% | 1 | 100% | - |
|  | **总计** | 57 | 79.3% | 16 | 100% | *-* |

## 缺陷严重程度

*[描述缺陷按严重程度分布情况，包括不同严重程度缺陷个数及占缺陷总数百分比等。尽量使用图、表表示。]*

**表2 缺陷严重程度**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **严重程度** | **致命** | **严重** | **一般** | **细微** | **总数** |
| **缺陷个数** | 5 | 5 | 2 | 3 | 15 |
| **占缺陷百分比** | 33.33% | 33.33% | 13.33% | 20% | 100% |

# 缺陷清单

## 功能性缺陷

*[简要阐明功能缺陷汇总情况，并给出具体功能缺陷列表。]*

**表3 功能性缺陷列表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序**  **号** | **缺陷**  **编号** | **严重程度** | **功能模块** | **缺陷标题** | **缺陷描述** | **测试用例编号** |
| 1 | B001 | 严重 | 收过路费 | 收过路费缺陷1 | 游戏中的一些地点既是力量回复点也可以被玩家买入。玩家买入的土地上如果有其他玩家投色子之后最终落点是该土地，那么其他玩家要向该土地拥有者支付过路费。但是如果这块土地是力量回复点，则不用交过路费。 | 3 |
| 2 | B002 | 严重 | 使用道具 | 使用道具缺陷1 | 使用道具之后升级土地成功，道具使用掉了，但是道具没有效果 | 10 |
| 3 | B003 | 严重 | 判断输赢 | 判断输赢缺陷1 | 身上资金不足以购买土地，应该可以选择不购买，但是却直接判负 | 11 |
| 4 | B004 | 严重 | 投掷色子 | 投掷色子缺陷1 | 投掷色子后，玩家移动色子点数相应的步数之后，两个客户端均未显示色子。 | 16 |
| 5 | B005 | 严重 | 投掷色子 | 投掷色子缺陷2 | 投掷色子后，投掷色子的玩家角色图像消失，两个客户端均未显示色子。 | 16 |
| 6 | B006 | 一般 | 判断输赢 | 判断输赢缺陷2 | 一方客户端判负，但是另一方在一段时间内仍然可以继续游戏 | 17 |
| 7 | B007 | 细微 | 判断输赢 | 判断输赢缺陷3 | 一方客户端因为金钱为0或负被判负，但是界面上显示的金额则是原先的数字，并未修改成0 | 27 |
| 8 | B008 | 致命 | 判断输赢 | 判断输赢缺陷4 | 双方客户端在进行游戏的时候，正在准备投色子的一方退出游戏，退出方被判负。但是游戏继续进行着（被挂起）。 | 32 |
| 9 | B009 | 致命 | 判断输赢 | 判断输赢缺陷5 | 双方客户端在进行游戏的时候，等待另一方操作的一方退出游戏，退出方被判负。但是游戏继续进行着（被挂起）。 | 33 |
| 10 | B010 | 致命 | 游戏大厅 | 游戏大厅缺陷1 | 第二个客户端未显示第一个客户端的选座情况，游戏无法进行 | 42 |
| 11 | B011 | 致命 | 游戏大厅 | 游戏大厅缺陷2 | 可以选择同一个座位，游戏无法进行 | 42 |
| 12 | B012 | 致命 | 游戏大厅 | 游戏大厅缺陷3 | 有一次，双方进入游戏大厅选择桌子之后一方客户端报Assertion Failed错误,具体原因：child!=nullptr | - |
| 13 | B013 | 细微 | 购买彩票、收过路费 | 提示缺陷1 | 彩票点也可以成为玩家的私人土地，别的玩家踏上去要收过路费。但是如果该玩家买了彩票，购买彩票的提示会和扣除过路费的提示重叠 | - |
| 14 | B014 | 一般 | 音乐功能 | 音乐功能缺陷1 | 进入游戏，调高音量，听不到音乐 | 44 |
| 15 | B015 | 细微 | 判断输赢 | 判断输赢缺陷6 | 玩家体力减为0后，该玩家被判负，但是体力界面上仍然显示原先的体力值，给玩家造成困扰 | 52 |

表中相关项说明：

1. 缺陷编号：为每个缺陷赋予一个唯一的编号，可以通过此编号对缺陷进行跟踪。例如：Bug001。
2. 缺陷严重程度：缺陷可以根据严重程度分为以下几种情况。
3. 致命（fatal）：致命的错误，测试执行直接导致系统死机、蓝屏、挂起、或是程序非法退出；系统的主要功能或需求没有实现。
4. 严重（critical）：严重错误，系统的次要功能点或需求点没有实现；数据丢失或损坏。执行软件主要功能的测试用例导致系统出错，程序无法正常继续执行；程序执行过于缓慢或是占用过大的系统资源。
5. 一般（major）：不太严重的错误，这样的缺陷虽然不影响系统的基本使用，但没有很好地实现功能，没有达到预期的效果。如次要功能丧失，界面错误，打印内容、格式错误，提示信息不太正确，或用户界面太差，简单的输入限制未放在前台进行控制，删除操作未给出提示，操作时间长等。
6. 细微（minor）：一些小问题，对功能几乎没有影响，产品及属性仍可使用。如软件的实际执行过程与需求有较小的差异；程序的提示信息描述容易使用户产生混淆；有个别错别字、 文字排列不整齐；辅助说明描述不清楚，显示格式不规范，长时间操作未给用户进度提示，提示窗口文字未采用行业术语，可输入区域和只读区域没有明显的区分标志，系统处理未优化等。
7. 功能模块：所测试并出现该缺陷的功能模块名称。
8. 缺陷标题：描述缺陷的标题。
9. 缺陷描述：对缺陷的详细描述。描述缺陷的重现步骤和问题所在，描述需清晰明了，使研发人员可以按照描述将缺陷重现出来。必要时可以放上相应的截图，以便于研发人员理解问题所在。重现步骤课参考测试过程文件夹中的截图。

## 非功能性缺陷

*[简要阐明非功能缺陷汇总情况，并给出具体非功能缺陷列表。(根据所测系统的实际情况，可选择性地对系统进行必要的非功能性测试，包括系统的性能、可靠性、易用性、安全性、兼容性等。)请参考功能缺陷列表给出相关缺陷清单。]*

**表4 非功能性缺陷列表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序**  **号** | **缺陷**  **编号** | **严重程度** | **测试类型** | **缺陷标题** | **缺陷描述** | **测试用例编号** |
| 1 | B016 | 一般 | 可靠性 | 可靠性缺陷1 | 计算MGTF（Mean Games To Failure）=5.66 < 10 | - |

# 测试结论与建议

[描述测试过程中所遇到的问题，根据测试中所遇到的问题、对测试结果所进行的分析，给出对本次测试的结论、及可取的建议措施等。]

主要针对判断输赢和游戏大厅功能去处理BUG。