大富翁

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2015.8.28 | 1.0 | <详细信息> | 黄志强 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. 简介 4

1.1 目的 4

1.2 范围 4

1.3 定义、首字母缩写词和缩略语 4

1.4 参考资料 4

1.5 概述 4

2. 缺陷处理结果 4

2.1 缺陷处理情况概述 4

2.2 功能性缺陷处理结果列表 4

2.3 非功能性缺陷处理结果列表 5

缺陷处理报告

# 简介

## 目的

找出项目存在的缺陷

## 范围

大富翁online

## 定义、首字母缩写词和缩略语

Client：大富翁客户端 Server：大富翁服务器

## 参考资料

Unity3d 官方

## 概述

功能缺陷 非功能缺陷

# 缺陷处理结果

## 缺陷处理情况概述

[**缺陷处理情况概述**应简单描述针对缺陷报告中所提供的信息对缺陷列表中的缺陷采取了什么样的措施。如果缺陷报告中所报告的缺陷存在问题，也请在缺陷处理列表中的缺陷处理结果描述中给与相应的说明。]

## 功能性缺陷处理结果列表

**表1功能缺陷处理结果列表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序**  **号** | **缺陷**  **编号** | **严重程度** | **功能模块** | **缺陷标题** | **缺陷处理结果描述** | **缺陷状态** |
| 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。 | 已修复 |
| 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 | 没有该bug，先使用道具后购买土地，购买土地之后道具已经使用完成了，自然不会在往前走 |
| 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 | 无bug，游戏规则就是：玩家资金少于1000元，则直接判定胜负 |
| 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。 | 已修复 |
| 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。 | 已修复 |
| 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 | 已修复 |
| 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 | 已修复 |
| 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）。 | 已修复 |
| 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）。 | 已修复 |
| 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 | 已修复 |
| 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 | 已修复 |
| 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 | 并没有这个bug，测试者并没有按照我的要求所以才有这个问题 |
| 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 | 未修复 |
| 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 | 已修复 |
| 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 | 已修复 |

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：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. 缺陷处理结果描述：对缺陷处理结果的描述，如果对代码进行了修改，要求在此处体现出修改。
10. 缺陷状态：缺陷状态可分为以下4种。“待分配”、“待修正”、“待验证”、“关闭”
11. 待分配：软件中新发现报告的缺陷，还没有分配给相关开发人员。一般由测试人员提交，当然也可能是开发人员自己在单元或代码测试过程中提交，或从软件使用的最终用户或测试现场反馈得到的缺陷报告。
12. 待修复：缺陷已经被确认并已经分配给相关的开发人员进行相关的修改。
13. 待验证：开发人员已经将相应的缺陷修复好，交付给相关的测试小组进行验证测试。
14. 关闭：测试小组人员对缺陷进行验证通过后将缺陷状态改为关闭状态。

## 非功能性缺陷处理结果列表

[非功能性缺陷处理结果列表。测试类型包括系统的性能、可靠性、易用性、安全性、兼容性等。具体各项内容的说明请参考功能性缺陷处理结果列表。]

**表2 非功能性缺陷处理结果列表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序**  **号** | **缺陷**  **编号** | **严重程度** | **测试类型** | **缺陷标题** | **缺陷处理结果描述** | **缺陷状态** |
| 1 | B016 | 一般 | 可靠性 | 可靠性缺陷1 | 计算MGTF（Mean Games To Failure）=5.66 < 10 | 已修复 |