测试说明

网页小游戏

测试点及指标

网页小游戏的作用是人们在疲劳的生活中的放松方式之一。

以下为网页小游戏的相关指标测试及测试点介绍。

一、测试点

测试点如下：

1、 网页小游戏的基本功能测试

（1）游戏主菜单及其子菜单个功能的正确运行及衔接；

（2）单人游戏的正确运行；

（3）双人游戏的正确运行；

（4）按键测试。 具体目标：

（1）游戏菜单目标：

闪屏测试，游戏进入时会出现闪屏现实的两张图片，用户可以按Ok键跳过。

子菜单的衔接，用户在闪屏之后会进入主菜单，

主菜单中有：单人游戏、双人游戏、游戏设置；

按相应的键会进入与之对应的下一级子菜单。

选择单人游戏，则会进入二级子菜单，这一级子菜单中有：新游戏、继续游戏、高分榜、帮助、说明。

（1）选择新游戏，则会开始游戏；

（2）在有过保存记录的前提下，进入继续游戏，则会沿着以前保留的记录继续游戏。

（3）选择高分榜，之后会进入三级子菜单，菜单选项有：简单、中等、困难三个选项，选择相应的选项则会看到对应的关中最高的五个成绩的记录，如果没有记录，则会提示用户没有记录。

（4）选择帮助，则会看到关于游戏操作的说明，总共两页，按上下键翻页。

（5）选择说明，则会看到关于我们手机游戏小组的作者简介。

选择双人游戏，则会进入双人游戏的子菜单，在这一级子菜单中有： 服务器、客户端、帮助三个选项。

用户可以选择作为服务端还是作为用户端来开始游戏，

在帮助选项中，会看到关于双人游戏的相关提示， 共分两页，按方向键下键来翻页。

按键测试部分 玩家可以通过操作上下左右四个方向键来控制人物的移动，

也可以通过数字键2、8、4、6来祈祷同样的效果，同时数字7键是向左细调旋转速度，9是向右细调旋转速度。

注：网页小游戏的基本功能的测试要在下列四种场景下分别测试：

场景1：管理员的身份

场景2：会员

场景3：流动人员

场景4：新用户

2、 性能测试

a、按键和游戏中是否做出反应

B、游戏的反应是否正常

c、游戏运行的速度

d、网速快慢的区别

3、稳定性测试

持续长时间测试基本功能是否出现断开连接，正常工作。

4、异常模式测试

a、正常连接AP后关闭AP，再打开后测试基本功能是否正常

二、测试指标参考

基本功能及稳定异常的测试都可以通过测试得出相关结论，下面只给 出性能测试的一些理论值和参考值。

1、 游戏在PC端下进入网页连接上网

2、 游戏的运行速度