

超级玛丽游戏测试报告

目录

1. 引言.....	2
1.1 编写目的.....	2
1.2 项目范围.....	2
1.3 参考资料.....	2
1.4 缩写说明.....	2
1.5 术语定义.....	2
1.6 版本更新信息.....	3
2. 测试设计.....	3
2.1 测试要点.....	3
2.2 测试时间、地点、人员.....	3
2.3 测试覆盖设计.....	4
2.4 测试环境描述.....	4
2.5 功能测试执行情况.....	4
2.6 界面测试.....	8
2.7 测试进度度量.....	8
2.8 测试工作量度量.....	8
2.9.1 测试任务评估.....	9
2.9.2 测试对象评估.....	9

超级玛丽 JAVA 小游戏测试报告

1. 引言

1.1 编写目的

该文档的目的是描述超级玛丽 JAVA 小游戏的系统测试的总结报告，其主要内容包括：系统环境的介绍、功能的实现的测试、系统结果评估。本文档预期读者包括：开发人员，项目管理人员，测试人员。

1.2 项目范围

该文档定义了对超级玛丽游戏的主要功能，主人翁可以前进、后退、跳跃、吃到蘑菇变大、可以踩到乌龟、可以顶破砖块、等功能的实现情况以及项目的运行的测试。

1.3 参考资料

《LoadRunner 使用手册》北京长江软件有限公司出版社编制

《超级玛丽游戏概要设计文档》

《软件测试技术概论》古乐 史九林编著/清华大学出版社

《软件测试：第二版》Paul.C.Jorgensen 著/机械工业出版社

1.4 缩写说明

无

1.5 术语定义

功能性测试：按照系统需求定义中的功能定义部分对于系统实行的系统级别的测试；

非功能性测试：按照系统需求定义中的非功能定义部分对系统实行系统级别的测试；

测试用例：测试人员设计出来的用来测试软件某个功能的一种情形。

1.6 版本更新信息

修改编号	修改日期	修改后版本	修改位置	修改内容概述
000	2013.6.10	1.0	全部	初始发布版本

2.测试设计

2.1 测试要点

被测特性：

- 对软件进行功能性测试
- 对软件进行非功能性测试

不被测特性

- 源代码，逻辑等；
- 模块的接口，模块的错误处理，模块的局部数据结构，模块在执行时执行的独立路径，模块在处理边界值时的情形；
- 单元（模块）之间的可用性等

2.2 测试时间、地点、人员

本次测试的时间，地点，人员总结如下。

测试时间：2013.6.7~2013.6.10

地点：教学楼

人员：李卫杰

2.3 测试覆盖设计

测试用例覆盖矩阵		
序号	功能项目	测试用例
01	游戏开始	TestCase-Perf-1
02	前进功能	TestCase-Perf-2
03	后退功能	TestCase-Perf-3
04	向下功能	TestCase-Perf-4
05	跳跃功能	TestCase-Perf-5
06	吃蘑菇变大功能	TestCase-Perf-6
07	顶砖块功能	TestCase-Perf-7
08	踩乌龟功能	TestCase-Perf-8

2.4 测试环境描述

本次测试主要是采用黑盒测试，目的是验证超级玛丽 Java 小游戏项目的功能是否已经实现，具体实现了哪些功能，界面设计是否和谐，以及运行环境需求的测试。为此用了 load 进行了系统环境的测试，测试系统环境的需求。

测试配置环境如下：

- 操作系统：Microsoft Windows 7 Service Pack 1
- 浏览器：IE9.0
- CPU：I5-2410
- 内存：4.00GB
- 硬盘：640GB

2.5 功能测试执行情况

用例 1.游戏开始

TestCase-Perf-1 测试用例		
测试项目名称：游戏开始		
测试用例编号：estCase-Perf-1	测试人员：李卫杰	测试时间：2013.6.7
测试项目标题：非正常页面访问的测试		

测试内容：按 Enter 键后能进入游戏开始	
测试环境与系统配置：详见 2.3 环境描述	
测试进行	直接在 Eclipse 中运行项目，按 Enter 键
测试次数	2 次
预期结果	进入了游戏开始页面
测试过程	直接在 Eclipse 中运行项目，按 Enter 键
测试结果	进入了游戏开始页面
测试结论	游戏此功能已经实现
实现限制：	在 Eclipse 环境中
备注：	无

用例 2.前进功能

TestCase-Perf-2 测试用例		
测试项目名称：前进功能		
测试用例编号：estCase-Perf-2	测试人员：李卫杰	测试时间：2013.6.7
测试项目标题：非正常页面访问的测试		
测试内容：按→键后能主人公能前进		
测试环境与系统配置：详见 2.3 环境描述		
测试进行	进入游戏开始页面后，按→键	
测试次数	2 次	
预期结果	主人公能前进	
测试过程	进入游戏开始页面后，按→键	
测试结果	主人公能前进	
测试结论	游戏此功能已经实现	
实现限制：	在 javadoc 环境中	
备注：	无	

用例 3.后退功能

TestCase-Perf-3 测试用例		
测试项目名称：后退功能		
测试用例编号：estCase-Perf-3	测试人员：李卫杰	测试时间：2013.6.7
测试项目标题：非正常页面访问的测试		
测试内容：按←键后能主人公能后退		
测试环境与系统配置：详见 2.3 环境描述		
测试进行	进入游戏开始页面后，按←键	
测试次数	2 次	
预期结果	主人公能后退	
测试过程	进入游戏开始页面后，按←键	

测试结果	主人公能后退
测试结论	游戏此功能已经实现
实现限制:	在 Eclipse 环境中
备注:	无

用例 4.向下功能

TestCase-Perf-4 测试用例		
测试项目名称: 向下功能		
测试用例编号: estCase-Perf-4	测试人员: 李卫杰	测试时间: 2013.6.7
测试项目标题: 非正常页面访问的测试		
测试内容: 按↓键后能主人公能向下		
测试环境与系统配置: 详见 2.3 环境描述		
测试进行	进入游戏开始页面后, 按↓键	
测试次数	2 次	
预期结果	主人公能向下	
测试过程	进入游戏开始页面后, 按↓键	
测试结果	主人公能向下	
测试结论	游戏此功能已经实现	
实现限制:	在 javadoc 环境中	
备注:	无	

用例 5.跳跃功能

TestCase-Perf-5 测试用例		
测试项目名称: 跳跃功能		
测试用例编号: estCase-Perf-5	测试人员: 李卫杰	测试时间: 2013.6.7
测试项目标题: 非正常页面访问的测试		
测试内容: 按空格键后能主人公能跳跃		
测试环境与系统配置: 详见 2.3 环境描述		
测试进行	进入游戏开始页面后, 按空格键	
测试次数	2 次	
预期结果	主人公能跳跃	
测试过程	进入游戏开始页面后, 按空格键	
测试结果	主人公能跳跃	
测试结论	游戏此功能已经实现	
实现限制:	在 javadoc 环境中	
备注:	无	

用例 6.吃蘑菇变大功能

TestCase-Perf-6 测试用例		
测试项目名称: 吃蘑菇变大		
测试用例编号: estCase-Perf-6	测试人员: 李卫杰	测试时间: 2013.6.7
测试项目标题: 非正常页面访问的测试		
测试内容: 遇到蘑菇后, 主人公会变大		
测试环境与系统配置: 详见 2.3 环境描述		
测试进行	进入游戏开始页面后, 按↓→←键, 与蘑菇相遇	
测试次数	2 次	
预期结果	主人公能变大	
测试过程	进入游戏开始页面后, 按↓→←键, 与蘑菇相遇	
测试结果	主人公能变大	
测试结论	游戏此功能已经实现	
实现限制:	在 javadoc 环境中	
备注:	无	

用例 7.顶砖块功能

TestCase-Perf-7 测试用例		
测试项目名称: 顶砖块功能		
测试用例编号: estCase-Perf-7	测试人员: 李卫杰	测试时间: 2013.6.7
测试项目标题: 非正常页面访问的测试		
测试内容: 按↑键后能主人公能顶砖块		
测试环境与系统配置: 详见 2.3 环境描述		
测试进行	进入游戏开始页面后, 按↑键, 遇到砖块可以顶砖块	
测试次数	2 次	
预期结果	主人公能订砖块, 砖块消失	
测试过程	进入游戏开始页面后, 按↑键, 遇到砖块可以顶砖块	
测试结果	主人公能顶砖块, 砖块消失	
测试结论	游戏此功能已经实现	
实现限制:	在 javadoc 环境中	
备注:	无	

用例 8.踩乌龟功能

TestCase-Perf-8 测试用例		
测试项目名称: 踩乌龟功能		
测试用例编号: estCase-Perf-8	测试人员: 李卫杰	测试时间: 2013.6.7
测试项目标题: 非正常页面访问的测试		

测试内容：按↑→↓键后能主人能主动跳跃踩乌龟	
测试环境与系统配置：详见 2.3 环境描述	
测试进行	进入游戏开始页面后，按↑→↓键后能主人能主动跳跃踩乌龟
测试次数	2 次
预期结果	主人公能跳跃踩乌龟,乌龟消失
测试过程	进入游戏开始页面后，按↑→↓键后能主人能主动跳跃踩乌龟
测试结果	主人公能跳跃踩乌龟，乌龟消失
测试结论	游戏此功能已经实现
实现限制：	在 javadoc 环境中
备注：	无

2.6 界面测试

检查项	是否通过测试
窗口切换、移动、改变大小时正常吗	√
各种界面元素的文字正确吗？（如标题、提示等）	√
各种界面元素的状态正确吗？（如有效、无效、选中等状态）	√
各种界面元素支持键盘操作吗？	√
各种界面元素支持鼠标操作吗？	√
对话框中的缺省焦点正确吗？	√
数据项能正确回显吗？	√
对于常用的功能，用户能否不用阅读手册就能使用？	√
执行有风险的操作时，有“确认”“放弃”等提示吗？	√
操作顺序合理吗？	√

2.7 测试进度度量

任务	计划开始	计划结束	实际开始	实际结束
测试计划与设计	2013.6.3	2013.6.4	2013.6.3	2013.6.4
测试执行	2013.6.5	2013.6.8	2013.6.5	2013.6.8
测试总结	2013.6.9	2013.6.10	2013.6.9	2013.6.10

2.8 测试工作量度量

执行任务	开始时间	结束时间	工作量
测试计划与任务	2013.6.3	2013.6.4	24 人时
测试执行	2013.6.5	2013.6.8	36 人时
测试总结	2013.6.9	2013.6.10	10 人时

2.9.1 测试任务评估

本次测试执行准备充足，完成了既定的目标，但由于经验以及对工具使用不熟练，因此对系统性能测试还有待提高和加强。

2.9.2 测试对象评估

测试对象，功能基本符合测试阶段质量要求，但是程序还存在一些缺陷，所以，还应该对代码进行优化。