### BUG的区分和定级

**三种无效的Bug**

　　By Design：设计需求就是这么设计的，无效的Bug

　　Duplicate：这个问题别人已经发现，重复的Bug

　　Not Repro：无法复现的问题，无效的Bug

**四种有效的Bug**

　　Fixed：问题被修复

　　External：外部原因（比如浏览器、操作系统、其他第三方软件）造成的问题

　　Postponed：是个问题，发现的太晚了，目前不必修理了，下一个版本讨论是否解决或推迟到以后再解决

　　Won’t Fix：是个问题，但是不值得修复 ，不管它

**三维bug定义：**

bug三维：严重程度，处理优先级，影响范围。

      Bug严重程度。由Bug的创建者视情况来指定，其中1为最严重的问题，4为最小的问题。

      一般来讲，1级为系统崩溃或者数据丢失的问题；2级为主要功能的问题；3级为次要功能的问题；4级为细微的问题。

　　Bug处理优先级。由Bug的处理人员按照当前业务需求、开发计划和资源状态指定，其中1的优先级最高，4的优先级最低。

      一般来讲，1级为需要立即解决的问题；2级为需要在指定时间内解决的问题；3级为项目开发计划内解决的问题；4级为资源充沛时解决的问题。

      Bug影响范围。由Bug的创建者视情况来指定，其中1为影响范围最大的问题，3为影响范围最小的问题。

      一般来讲，1级为直接阻碍整个系统或项目测试继续的版本BUG，如环境问题，性质定为整个项目延迟提测，可顺延测试时间；2级为直接阻碍模块或子系统功能测试继续的BUG，如，刚点一下功能就报错，该功能测试流程完全走不通，无法继续测试，性质定为部分功能延迟提测，可顺延测试时间；3级为间接影响部分功能模块继续测试的BUG，性质定义为拖延测试执行效率，可适当顺延测试时间。