

卷号	
卷内编号	
密级	

工程编号:S600-03-2010

# 测试方案

Version: 1.00

项目承担部门: 电子工程学院

撰写人〔签名〕: 张受干

完成日期: 2010-7-4

本文档使用部门: 主管领导 工程组  
客户〔市场〕 维护人员 用户

评审负责人〔签名〕:

评审日期:

分类: TEST

使用者:

工程名称:  
跳棋游戏

## 文档信息

---

工程名:跳棋游戏  
工程编号: S600-03-2010  
标题:System Test Plan  
作者:张受干  
创立日期:2010-6-12 10:32  
上次更新日期:  
版本:1.0

部门名称:软件评测部

---

## 文档状态

文档状态	<input checked="" type="checkbox"/> 草稿 <input type="checkbox"/> 正式
文档评审人员	评审时间

## 修订文档历史记录

日期	版本	说明	作者
2010-06-12	1.0	初始版本	张受干
2010-06-15	2.0	根据工程方案及迭代方案调整, 修改局部测试需求及测试策略	朱国柱

---

# 目录

---

<b>1. 简介</b> .....	<b>1</b>
1.1 目的.....	1
1.2 背景.....	1
1.3 范围.....	1
1.4 工程标识.....	2
<b>2. 测试需求</b> .....	<b>3</b>
2.1 功能测试需求.....	3
2.2 性能测试需求.....	3
2.3 平安性和访问控制测试需求.....	3
2.4 配置测试需求.....	3
2.5 用户界面测试需求.....	4
2.6 安装测试需求.....	4
<b>3. 测试策略</b> .....	<b>5</b>
3.1 测试类型.....	5
数据 and 数据库完整性测试.....	5
功能测试.....	5
业务周期测试.....	6
3.1.4 用户界面测试.....	6
性能评价.....	7
负载测试.....	8
强度测试.....	8
容量测试.....	8
平安性和访问控制测试.....	9
故障转移和恢复测试.....	10
配置测试.....	11
安装测试.....	12
3.2 工具.....	13
<b>4. 资源</b> .....	<b>14</b>
4.1 角色.....	14
<b>5. 工程里程碑</b> .....	<b>16</b>
<b>6. 可交付工件</b> .....	<b>17</b>
6.1 测试模型.....	17
6.2 测试日志.....	17
6.3 缺陷报告.....	17
<b>7. 附录 A: 工程任务</b> .....	<b>18</b>

# Test Plan

## 1. 简介

### 1.1 目的

“跳棋游戏的测试方案”文档有助于实现以下目标：

- a、 确定幸福跳棋游戏测试的信息和应测试的软件构件。
- b、 确定游戏测试的测试需求（高级需求）。
- c、 根据测试需求确定测试策略，并对这些策略加以说明。
- d、 确定系统测试所需的资源，并对测试的工作量进行估计。
- e、 列出工程测试的可交付工件。

### 1.2 背景

本软件来源幸福之家的小游戏，经过用户的广泛应用，发现了一些吧不易发现的 bug，因此要对该游戏进行改良和测试。

### 1.3 范围

- a、 本测试方案是在工程的 **Elaboration Phase** 对整个工程测试工作的一个详细描述，它将是以后所有测试工作的根底。
- b、 幸福跳棋游戏工程的测试包括以下类型的测试活动。
  - 功能确认测试*
  - 性能测试*
  - 容量测试*
  - 平安性和访问控制测试*
  - 配置测试*
  - 安装测试*
  - 用户界面测试*
- c、 系统测试将实现局部测试自动化，自动化脚本采用 **Rational Robot** 编写；实现 **100%**的需求覆盖，采用 **TestManager** 来评估需求覆盖情况。
- d、 本测试方案中的活动在 **Elaboration** 阶段将完成系统测试方案，所有高优先级的系统测试用例。
- e、 本测试方案实施的前提条件是：工程组按照开发方案完成工程的实施、测试组能够熟练使用 **Rational** 测试工具、测试组与分析与设计组、编码组协调一致。
- f、 本测试方案在以后的迭代中会根据需求和迭代方案的变更而新增或更新。
- g、 本测试方案适用于“幸福之家跳棋游戏”工程。本文档将供应工程经理及工程开发各组使用，包括测试组、分析与设计组、编码组、**SQA**组、**SCM**组。

## 工程标识

下表列出了制定系统测试方案所用的文档，并标明了文档的可用性：

文档 (版本/日期)	已创立或可用	已被接受或已 经过复审	作者或来源	备注
用例模型	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	REQ	
补充规约	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	REQ	
前景	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	REQ	
工程方案	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	PM	
迭代方案	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	PM	Elaboration 迭代 方案

## 测试需求

下面列出了在工程测试中需要测试的测试对象（用例、功能性需求和非功能性需求）。

### 1.4 功能测试需求

核实 Use Case Model 中的所有用例、用例场景。

测试需求 ID	核实用例	优先级
TR-SST-QueryConsign	Queryconsign	高
TR-SST-ReaveTask	ReaveTask	高
TR-SST-CreateInstance	TR-SST-CreateInstance	高
TR-SST-AssignTask	AssignTask	高
TR-SST-UpdateTaskState	UpdateTaskState	高
TR-SST-GetBackTache	GetBackTache	低
TR-SST-GetHistoryTache	GetHistoryTache	低
TR-SST-GetFlowType	GetFlowType	高
TR-SST-GetFrontTache	GetFrontTache	低
TR-SST-ApplyRuleJump	ApplyRuleJump	低
TR-SST-ConfirmValidity	ConfirmValidity	低
TR-SST-ConfirmFlow	ConfirmFlow	高
TR-SST-SelJumpType	SelJumpType	低
TR-SST-SelTargetTache	SelTargetTache	低
TR-SST-ExeRuleJump	ExeRuleJump	低
TR-SST-AllotTache	AllotTache	高
TR-SST-AllotTask	AllotTask	低
TR-SST-ReAssignTask	ReAssignTask	低
TR-SST-EditModel	EditModel	高
TR-SST-GetUsers	GetUsers	高
TR-SST-ManageRuleAuthority	ManageRuleAuthority	低
TR-SST-TestValidity	TestValidity	低
TR-SST-SubmitModel	SubmitModel	高
TR-SST-ImportModel	ImportModel	高
TR-SST-VerifyUser	VerifyUser	高
TR-SST-注册组件	注册组件	高
TR-SST-CreateTaskConsign	CreateTaskConsign	高
TR-SST-UpdateTaskConsign	UpdateTaskConsign	高

TR-SST-CancelTaskConsign	CancelTaskConsign	高
	缺查询任务委托	高
TR-SST-BackupLog	BackupLog	低
TR-SST-QueryLog	QueryLog	低
TR-SST-DeletingLog	DeletingLog	低
TR-SST-ModifyRolePeople	ModifyRolePeople	高
TR-SST-QueryRolePeople	QueryRolePeople	高
TR-SST-QueryPersonRole	QueryPersonRole	高
TR-SST-ModifyRoleName	ModifyRoleName	高
TR-SST-DeleteRole	DeleteRole	高
TR-SST-AddURole	AddURole	高
TR-SST-QueryServerState	QueryServerState	高
TR-SST-DeActivateInstance	DeActivateInstance	低
TR-SST- ShutdownServer	ShutdownServer	高
TR-SST- ActivateInstance	ActivateInstance	低
TR-SST- StartServer	StartServer	高
TR-SST- interposeInstance	interposeInstance	低
TR-SST- ResetInstance	ResetInstance	低
TR-SST- RestartServer	RestartServer	高
TR-SST- distoryInstance	distoryInstance	低
TR-SST- QueryRouteInfo	QueryRouteInfo	高
TR-SST- QueryTask	QueryTask	低
TR-SST- DeleteTask	DeleteTask	低
TR-SST- PromptOverTimeTask	PromptOverTimeTask	低
TR-SST- PromptInTimeTask	PromptInTimeTask	低
TR-SST- PromptNewTask	PromptNewTask	低

## 1.5 性能测试需求

根据补充规约，本系统没有性能方面的特殊需求。

## 1.6 平安性和访问控制测试需求

核实 Supplementary Specification 中的访问控制需求。

测试需求 ID: TR-SST-Safety-001      优先级: 高

核实非注册产品可以在三十天内随意使用，三十天后产品会自动会要求用户注册。

## 1.7 用户界面测试需求

核实 Supplementary Specification 中的用户界面要求：

测试需求 ID: TR-SST-GUI-001                      优先级: 低

核实用户界面的设计将遵循《Microsoft 用户界面开发和分析指南》。

## 1.8 安装测试需求

核实以下测试需求：

测试需求 ID: TR-SST-Install-001            优先级: 低

核实首次安装、重复安装、选择安装后，安装游戏能正常运行。

测试需求 ID: TR-SST-Install-002            优先级: 低

核实卸载后，该游戏没有剩余。



# 测试策略

首先用确定软件检测软件的功能是否符合用户的要求，参照需求规格说明书，其次才采用系统测试，使其与计算机硬件，外设，某些支持软件，数据和人员等其他系统元素结合在一起，在实际运行环境下，对计算机系统一系列的测试，并有测试人员模拟用户进行测试。

## 1.9 测试类型

### 1.9.1 数据和数据库完整性测试

因工程不涉及数据库，不需要数据和数据库完整性测试。

### 1.9.2 功能测试

功能测试是对 2.1 中的测试需求进行功能确认测试。这些测试的目标在于确认用例或用例场景是否能够实现。这种类型的测试采用黑盒测试方法，即通过图形用户界面 (GUI) 与应用程序交互并分析输出结果来确认应用程序的正确性。

<b>测试目标:</b>	确保功能测试需求对应的用例、用例场景能够实现。
<b>方法:</b>	采用黑盒测试技术设计功能测试用例。为各测试用例制定测试过程。并且录制、编辑脚本用于回归测试。执行测试用例来核实各用例、用例场景、用例流。主要核实以下内容： <ul style="list-style-type: none"><li>• 使用有效数据时得到预期的结果。</li><li>• 在使用无效数据时显示相应的错误消息或警告消息。</li></ul>
<b>完成标准:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 所方案的测试能够覆盖用例事件流（根本流及所有备选流），并且所方案的测试已全部执行。</li><li>• 所发现的缺陷已全部解决。</li></ul>
<b>需考虑的特殊事项:</b>	无

## 业务周期测试

因工程不涉及具体业务，不需要业务周期测试。

## 用户界面测试

通过用户界面 (UI) 测试来核实用户与软件的交互。UI 测试的目标在于确保用户界面向用户提供了适当的访问和浏览测试对象功能的操作。确保 UI 功能内部的对象符合预期要求，并遵循补充规约中定义的用户界面设计标准《Microsoft 用户界面开发和分析指南》。为测试需求 TR-SST-GUI-001 设计测试。

<b>测试目标:</b>	核实以下内容： <ul style="list-style-type: none"><li>• 通过浏览测试对象可正确反映功能和需求，这种浏览包括窗口与窗口之间、字段与字段之间的浏览，以及各种访问方法（Tab 键、鼠标移动和快捷键）的使用</li><li>• 窗口的对象和特征（例如：菜单、大小、位置、状态和中心）都符合标准。</li></ul>
<b>方法:</b>	为每个窗口创立或修改测试，以核实各个应用程序窗口和对象都可正确地进行浏览，并处于正常的对象状态。
<b>完成标准:</b>	各界面元素满足《Microsoft 用户界面开发和分析指南》标准。
<b>需考虑的特殊事项:</b>	因《Microsoft 用户界面开发和分析指南》内容较多，希望提取常用界面元素标准形成检查表。以检查表的形式来检查界面。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。

如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/336243155130011002>