

教学单元：“疯狂大冒险”游戏测试（2 学时）

24.1 授课信息					
单元名称	“疯狂大冒险”游戏测试	所属课程	软件测试	教学模式	线上线下混合式教学
授课学时	2 学时	授课地点	多媒体教室	授课对象	软件技术专业大二学生
教学内容分析	本次课是“软件测试”中的第47-48学时，是期末大考验，根据《疯狂大冒险》游戏进行测试。考查学生对真实项目进行测试的掌握情况。				
知识点梳理	软件测试 单元1 软件测试基础 单元2 黑盒测试方法 单元3 白盒测试方法 单元4 性能测试 单元5 安全测试 单元6 Web自动化测试 任务1 等价类划分法 任务2 边界值分析法 任务3 因果图法与决策表法 任务4 正交实验设计法 任务1 白盒测试简介 任务2 逻辑覆盖法 任务3 程序插桩法 任务4 基本路径测试法 任务1 性能测试概述 任务2 性能测试指标 任务3 性能测试种类 任务4 性能测试流程 任务5 性能测试工具 任务1 安全测试简介 任务2 常见安全漏洞 任务3 渗透测试 任务4 安全测试工具 任务1 自动化测试概述 任务2 常见自动化测试技术 任务3 常用自动化测试工具 从简到难 循序渐近 逐步应用				

24.2 学情分析

知识技能分析	1. 知识基础：高职二年级学生，已学习多种程序设计语言（如C语言、JAVA、网页前端的知识等）。 2. 技能运用情况：	
学习能力分析	1. 学生熟悉软件开发工具，熟练应用学习平台完成课前预习及课后作业；经过磨合及调整，学习小组基本达到稳定的状态，能够合作产出成果，勇于上台展现，但总结能力和表达能力还有待加强。 2. 理解长篇代码结构、代码排错能力有待加强。	
学习特点分析	1. 对人工智能兴趣浓厚，初步掌握生成式AI的应用技巧。 2. 部分学生处于被动学习状态，创新能力不足。	

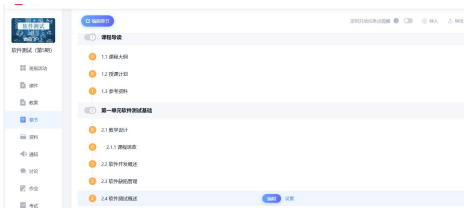
24.3 任务目标

教学目标	知识目标	1. 了解需求说明书的编写 2. 了解测试计划的编写 3. 了解测试方案的编写 4. 掌握测试用例的编写 5. 掌握缺陷清单的编写
	能力目标	1. 能够运用测试技术 2. 能够编写测试用例进行测试，找出缺陷
	思政目标	1. 培养锤炼精品的工匠精神，坚守职业道德底线，遵纪守法。 2. 培养科技强国、竞争意识爱党爱社会主义核心价值观。
教学重难点	教学重点	1. 掌握测试用例的编写 2. 掌握缺陷清单的编写
	教学难点	1. 掌握测试用例的编写 2. 掌握缺陷清单的编

24.4 教学实施

六维度，即“教师活动”“学生活动”“AI辅助”“资源手段”“项目流程”“课程思政”，将教学内容与岗位要求进行结合；在理实一体环境下开展教学，将理论学习与实践操作相结合；师生共同探究，将传授知识与能力培养相结合。八环节，即按照“备、导、探、解、构、创、评、拓”八个环节实施教学，在此过程中借助豆包智能体(自主训练)等资源支撑教学活动开展。激发学生爱国主义、集体主义、社会主义精神的传承和发展。真正实现学有所用，学以致用。



第一阶段 课前 • 自主学习					
教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	AI辅助	课程思政
课前准备	本次测试以小组形式完成(每组要求2至4人),小组需明确一人担任组长。本次考核需要设计《疯狂大冒险测试用例》和以小组为单位采用PPT形式进行《疯狂大冒险》游戏功能测试汇报。 打开方式: 疯狂大冒险\Crazy Adventure\Crazy Adventure.UI\bin\Debug\Crazy Adventure.UI.exe 任务成果: 1. 学号+姓名-疯狂大冒险测试用例 2. 学号+姓名-项目汇报PPT 	1. 通过学习通平台发布任务、教学资源,督促学生按时完成。 2. 训练智能体,调整工作流和评价标准。 3. 收集课前学生预习作业,利用数据调整本节课的教学目标和重难点。	1. 登录学习通平台完成课前学习。  2. 使用“豆包”智能体解答疑问。	1. “豆包”智能体帮助学生自学,解答疑问。 2. 统计以往评价结果,分析学情,支撑决策。	和谐友善和谐价值观、工匠精神、团队协作。

第二阶段 课中 • 导学实践

教学环节	教师活动	学生活动	信息化辅助	课程思政										
第一环节 课堂导入 10分钟	【任务发布】 要求： 1. 完成《疯狂大冒险测试用例》（80分） （1）完成测试用例基本信息填写（10分） （2）设计疯狂大冒险首页测试用例（10分） （3）设计疯狂大冒险单人测试用例（20分） （4）设计疯狂大冒险双人测试用例（20分） （5）设计疯狂大冒险双人PK测试用例（20分） 2. 项目汇报（20分） 说明：按汇报成绩折算成20分，计入该门课程总分。 项目汇报要求 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 10%;"></th><th style="width: 20%;">内容 (60分)</th><th style="width: 20%;">过程 (25分)</th><th style="width: 20%;">基本素养 (15分)</th><th style="width: 10%;">总分 (10分)</th></tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">评分内容</td><td>PPT陈述内容真实，富有条理，团队协作好，成员分工明确；功能测试思路清晰，能够围绕测试要求设计测试用例。</td><td>陈述过程设计科学合理，图文并茂，PPT页面8张以上（不含封面和结尾），并在3分钟规定时间内完成陈述。汇报超时适当扣分。</td><td>衣着整洁，仪表端庄 思路清晰，语言精炼 团队协作，精神饱满</td><td style="text-align: center;">按汇报成绩折算成20分，计入该门课程总分。</td></tr> </table>		内容 (60分)	过程 (25分)	基本素养 (15分)	总分 (10分)	评分内容	PPT陈述内容真实，富有条理，团队协作好，成员分工明确；功能测试思路清晰，能够围绕测试要求设计测试用例。	陈述过程设计科学合理，图文并茂，PPT页面8张以上（不含封面和结尾），并在3分钟规定时间内完成陈述。汇报超时适当扣分。	衣着整洁，仪表端庄 思路清晰，语言精炼 团队协作，精神饱满	按汇报成绩折算成20分，计入该门课程总分。	小组讨论： 1. 学生A回答：这个游戏太有趣，但里面很多BUG。 2. 学生根据生活实际进行简单举例，依据自动化测试将贴近生活的例子作为本节知识的开头引入。	1. 学生使用豆包智能体，搜索答案。	培养学生坚定责任意识，遵守社会规范，形成正确的伦理价值判断。让学生能够在生活和学习的过程中遵守法律法规及各项相关行业规则，具备法律意识，具备良好的职业素养以及职业道德意识。
	内容 (60分)	过程 (25分)	基本素养 (15分)	总分 (10分)										
评分内容	PPT陈述内容真实，富有条理，团队协作好，成员分工明确；功能测试思路清晰，能够围绕测试要求设计测试用例。	陈述过程设计科学合理，图文并茂，PPT页面8张以上（不含封面和结尾），并在3分钟规定时间内完成陈述。汇报超时适当扣分。	衣着整洁，仪表端庄 思路清晰，语言精炼 团队协作，精神饱满	按汇报成绩折算成20分，计入该门课程总分。										

【任务发布】

要求： 1. 完成《疯狂大冒险测试用例》（80分）

- (1) 完成测试用例基本信息填写（10分）
- (2) 设计疯狂大冒险首页测试用例（10分）
- (3) 设计疯狂大冒险单人测试用例（20分）
- (4) 设计疯狂大冒险双人测试用例（20分）
- (5) 设计疯狂大冒险双人PK测试用例（20分）

2. 项目汇报（20分）

说明：按汇报成绩折算成20分，计入该门课程总分。

项目汇报要求

评分内容	内容 (60分)	过程 (25分)	基本素养 (15分)	总分 (100分) 按汇报成绩折算成20分，计入该门课程总分。
	PPT陈述内容真实，富有条理，团队协作好，成员分工明确；功能测试思路清晰，能够围绕测试要求设计测试用例。	陈述过程设计科学合理，图文并茂，PPT页面8张以上（不含封面和结尾），并在3分钟规定时间内完成陈述。汇报超时适当扣分。	衣着整洁，仪表端庄 思路清晰，语言精炼 团队协作，精神饱满	

1. 学生进行组队，找好组长，做好任务安排。

用例信息描述:	
产品人员名单:	
开发人员名单:	
测试人员名单:	范芷梦
测试经理(组长):	朱锦楷
发布产品版本号:	
测试用例创建日期:	2025.06.04
测试用例版本号:	1
最近更新日期:	2024.06.08
最近更新人:	朱锦楷
更新内容简述:	完善用例
测试开始时间:	2025.06.04
测试结束时间:	2025.06.11
估计测试持续时间:	7天

文档信息列表	文档版本名
参考需求设计文档名称:	《****系统策划文档》
参考概要设计文档名称:	《****系统策划文档》
参考测试计划说明书:	《*****项目测试计划》
其它参考文档:	《《疯狂大冒险》技术说明》 《《疯狂大冒险》使用说明书》

用例名称:	首页测试	通过
用例编写人:	范芷梦	失败
执行日期:	2025.06.04	阻塞
用例版本号:	1	未测试
最近更新日期:	2025.06.09	不适用
最近更新人:	朱锦楷	总计
用例测试人:	范芷梦	用例通过率

ID	用例名称	用例描述	操作步骤
zgxq001	游戏界面	检查游戏界面	打开游戏首页
zgxq002	游戏首页的界面	检查游戏首页的界面成就一览按钮	1. 打开游戏首页 2. 单击成就一览按钮
zi wuzu101	游戏界面	检查游戏界面	打开游戏首页
zi wuzu102	首页标题与按钮文字显示验证	检查首页标题及按钮文字是否正确，无错别字，显示清晰。	1. 打开游戏首页； 2. 查看标题“疯狂冒险”及按钮文字（成就一览、排行榜关于我们、单人模式双人模式、双人 PK 式）。

1. 使用豆包智能体，提供一下解题的路、整理汇报的材料。

学生思考严谨的探究精神。

第三环节 动手实践 40分钟		小组进行汇报，汇报成果如下： 		
第四环节 总结点评 10分钟	1. 点评班级同学本节课任务完成情况 2. 总结测试流程等相关内容 3. 布置课后练习题作业	在学习通上交实训报告。		加深学生对本次课重点内容的印象。

第三阶段 课后 · 巩固拓展

教师(引导)

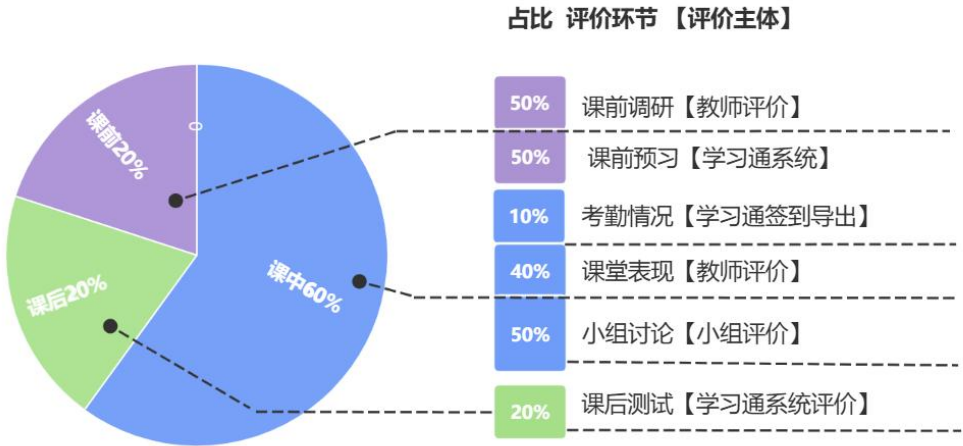
- 1. 检查学生课后习题完成情况
- 2. 完成本次课的教学反思，及时调整教学策略。

学生(主体)

- 1. 完成本次课总结测试。

24.5 教学评价

本次课的评价由学生的课前评价 (20%)+ 课中评价 (60%)+课后评价 (40%) 组成，突出全过程、多主体、多样化的评价方式。各部分占比、评价环节以及评价主体详见下图所示。



24.6 教学反思

- 1. 给予课前测试优异的同学在回顾引入扮演教师身份的机会，能够有效激励学生在课前自主学习的积极性
- 2. 课前作业的难度可能设置的较为简单，可以在之后的课程中适当增加本教学单元课前测试的难度

