**测试文档：**

测试人员 林凯丰 付海晨 白新宇

该文档仅展示需要组员共同讨论研究的Bug，对于部分个人编写代码很快就发现原因的Bug，该文档不予记录

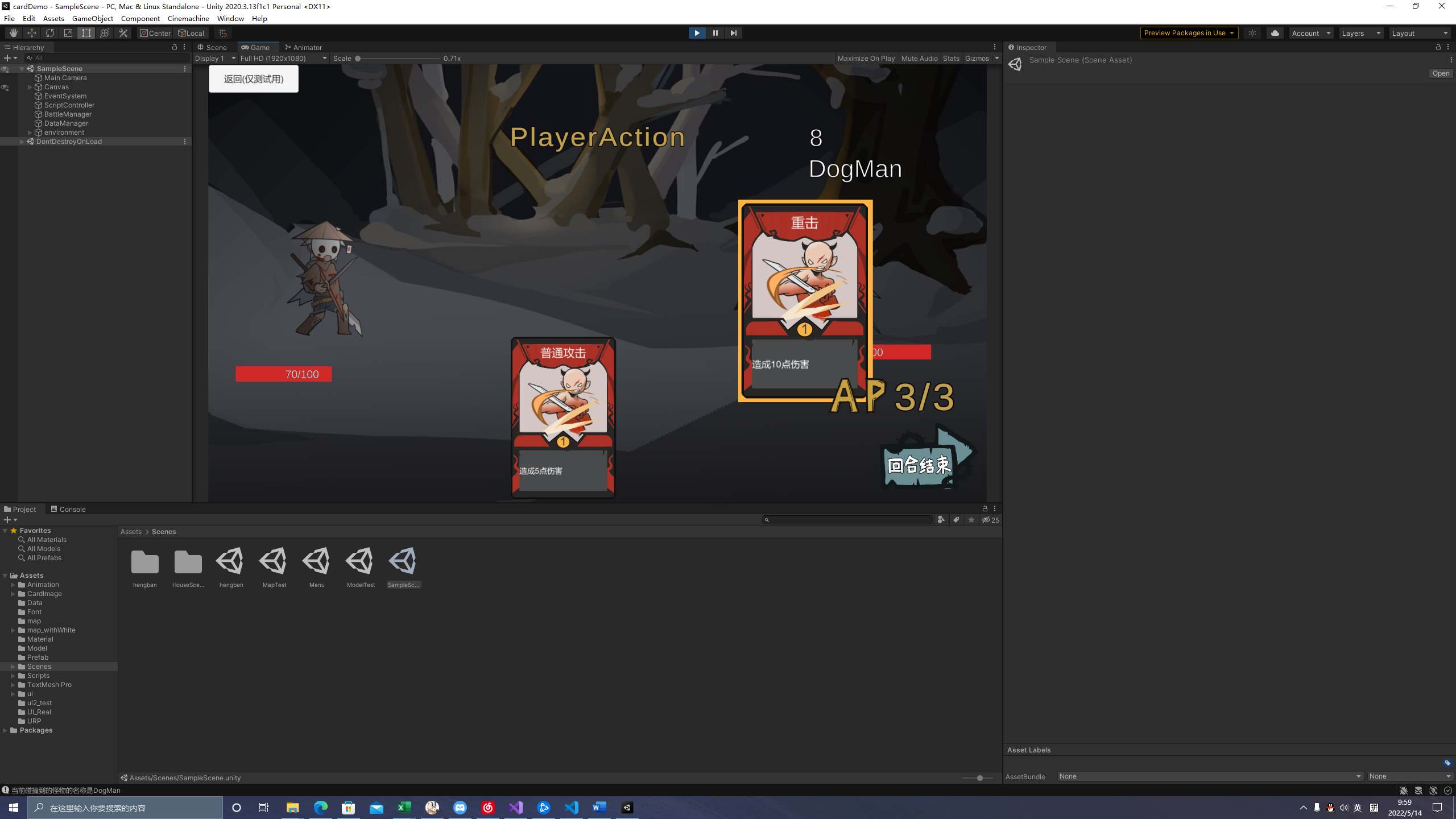
**221900212付海晨 221900113林凯丰**

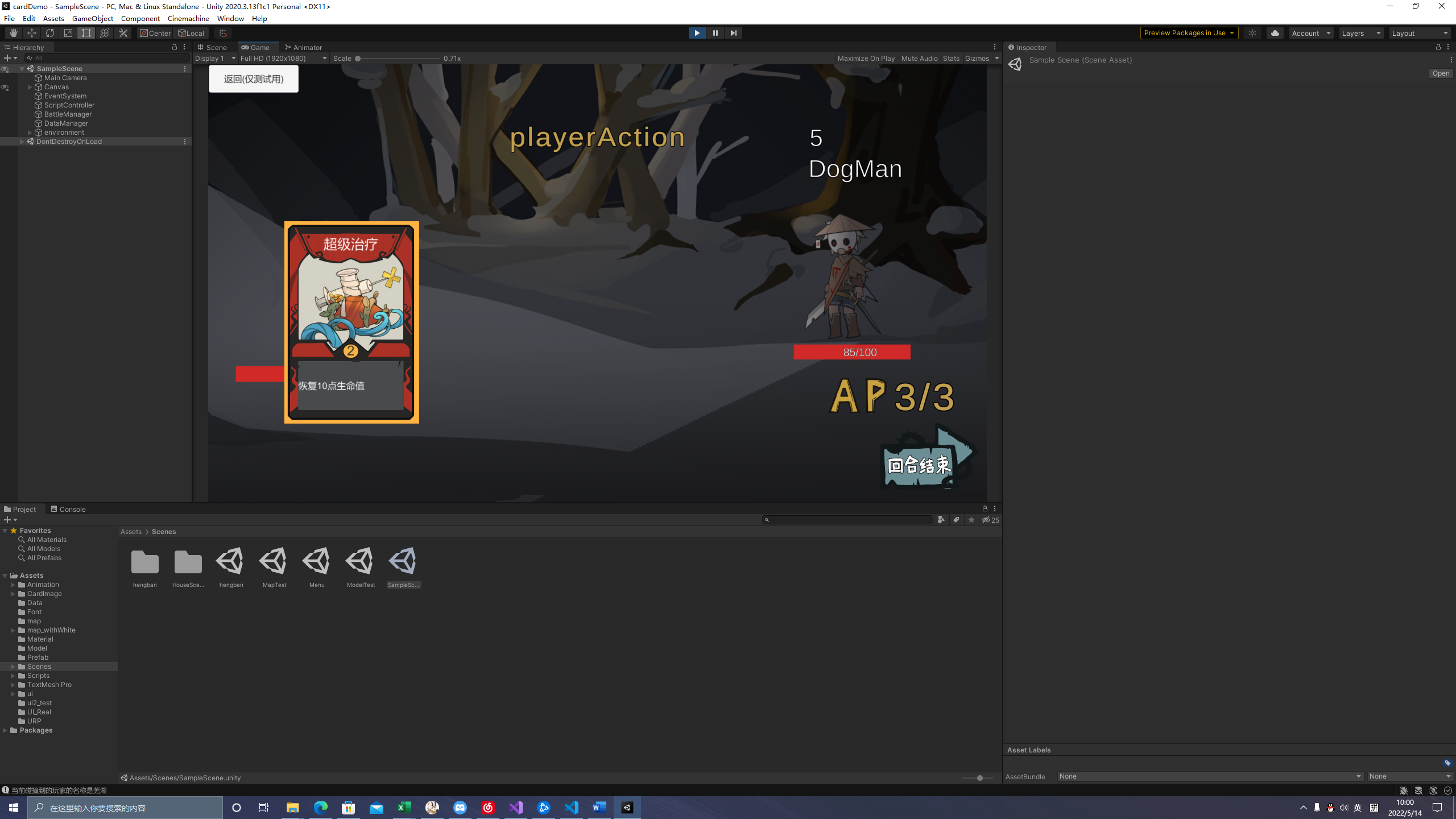
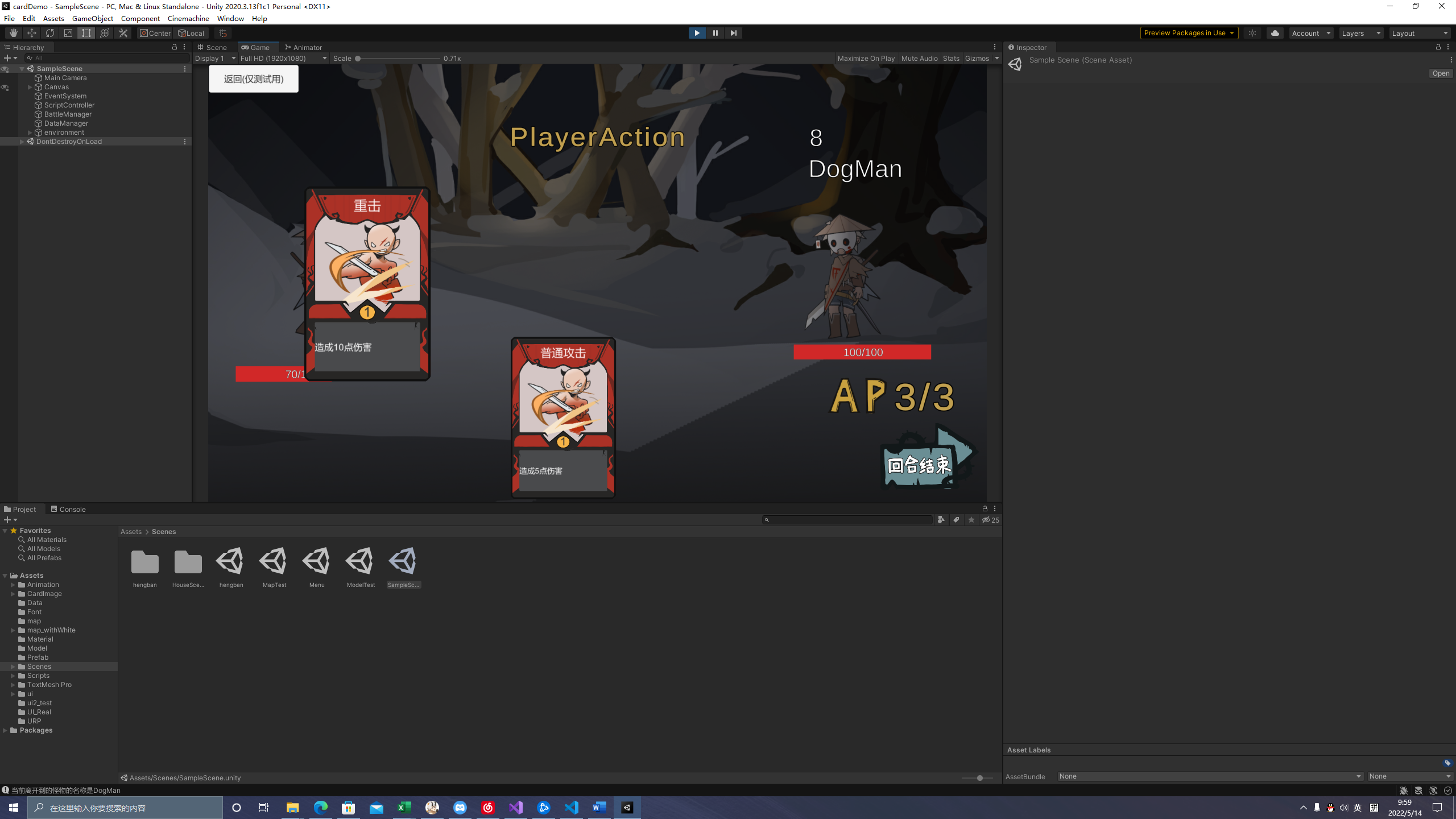
多数bug为二人交接时共同发现并解决

BUG1：卡片对象选取问题

问题：我们为卡片设计了当接触到有效目标时，会显示黄色边框以显示，但是起初这个功能并不能够正确的运行，会在不合理的对象身上仍然高亮。

（图示为修正后的状态）





解决办法：该问题是因为，一开始我们的判定卡牌是否选取到的是合理的目标，是在IpointerUP事件接口（即鼠标抬起事件）当中的，而我们的显示高亮则是存放在OntriggerEnter2D当中（刚体碰撞事件），然而语句位置又不可以互换，则最后在碰撞事件中重新添加了判断合理性目标的语句。

BUG2：数据加载问题



问题：因为我们设置了存档功能，但是发现在读取存档的时候，或得到的玩家很多数据为0。

原因：是因为我们把显示函数，以及加载存档的函数存放在了不同的Start（）里面，即游戏开始时执行的事件，然而这个事件并没有办法保障其执行的先后顺序，所以就产生了，先显示了空数据，再读数据的问题。

解决办法：之前也有遇到过类似的问题，所以我们重构了部分代码，将处理器更改了单例模式，并把同一场景中所有Start中的函数，均放在了单例中调用，从而保障数据读取不会出错。

BUG3：无法找到房间的问题。

问题：我们存储玩家位置的方法是，在玩家进入一个新房间的时候，会存储玩家当前所在房间的名字，然而当读档的时候，却没有办法通过名称找到该房间

原因：后来我们发现，调用String.length函数的时候，存入的名称比原本的名称长度大1，发现是在读取文档的时候，读入了一个Tab制表符，从而使得字符串无法匹配。

解决办法：我们在读档的时候，调用.Trim来删掉多余的空符，从而保障能够匹配。

BUG4：在显示卡组的时候，卡片闪烁的问题

问题：在探索界面，打开卡组，展示卡片的界面上，如果将鼠标移到卡片上的时候，会发现卡片不停的闪烁。

原因：因为展示卡的Prefab是复制并修改的其他Prefab，然而原本有一个当鼠标移入时，卡片会自动放大的效果，然而在复制后，该值变成了零，因为transform变为了0，从而判定鼠标没有悬浮，又立刻恢复了大小，不断重复上述流程，变产生了闪烁的现象。

解决办法：我们对于不需要鼠标移入时缩放的衍生card类Prefab删除了该脚本

BUG5：数据无法及时刷新的问题

问题：我们在从战斗场景返回之后，卡组以及玩家血量没有及时的刷新，仍然是战斗之前的数据。

原因：因为结束战斗场景返回的时候，探索场景，并没有执行读取当前玩家数据的函数

解决办法：该问题刚刚发现，尚未解决，将在beta冲刺中，学习有关Scene加载与退出的时候数据刷新的问题。

**221900201 白新宇**

测试模块:回合系统

Bug1 : 在正式运行时发生了回合非正常切换的问题

错误原因: 在最开始进行回合设计时,由于怪物回合的执行阶段是自动进行的,只要玩家点击回合结束按钮后,几乎是在一瞬间之内,就又成为了玩家回合.于是我就决定去使用Invoke函数去异步调用,每个回合执行的函数.但是我每个异步函数的时间都设为2秒后,导致所有回合函数还是在两秒后瞬间执行完毕,且由于回合阶段的判定是在Invoke函数之外导致回合阶段的执行也是非正常进行的.

解决方案 : 将各个函数Invoke异步调用的时间设置为2,3,4的等差数列,且将是否执行该阶段的判断函数放在各个回合函数中.

Bug2 : 在中毒卡牌生效的时候若之前已经对怪物血量进行操作,则怪物血量会变为97点

错误原因 : 最后开始我对怪物当前血量的操作是直接通过,battleMonster.GetComponent<MonsterDisplay>().monster.currentHP来对怪物当前血量进行操作,因为我觉得这样写太长不够美观,就在BattleManager中读入怪物当前血量,但是在之后对怪物当前血量进行操作后,并没有在BattleManager中进行数据更新,导致怪物的当前血量总是最开始的时候读入的数据.

解决方案 : 在OnEnemyStart和OnEnemyAction函数中第一行中对怪物当前血量进行更新,

monsterCurrentHP=battleMonster.GetComponent<MonsterDisplay>().monster.currentHP