**2020年度云歌工作室李淳风述职报告**

# Part1：专业技能

1.1 专业描述：

通过运行系统来发现系统中存在的问题。

1.2 专业技能：

根据产品需求进行游戏的功能及部分性能测试

设计并编写测试用例，根据测试用例执行相关阶段的测试工作

准确、详实的描述BUG产生的步骤和BUG存在的现象

负责BUG生命周期的跟踪管理，积极与开发人员沟通，推进BUG的解决

**Part2：努力程度**

我在咱们公司已经工作有6个月了，在前一段的工作中：我努力的使自己更快的适应环境；工作中积极配合完成相应的工作，跟随项目一起加班到凌晨；自身的工作中，通过参与的项目，进行不断的累积，掌握并巩固基本的测试手法，熟知了不少的测试思路，了解了完整的测试流程，并且加以运用到实际的测试工作之中，不断地改进工作质量，协助项目能更好的完成。

在工作中我也发现了自身的不足：对于测试思路还需要通过一个又一个项目进行磨练和累积不断地完善，项目结束之后还需要多加思考和总结以不断地提升自己，还有应该在工作中不断的学习数据库的相关知识，加强对开发的思路、内容的了解以便能更快更准确的找到问题的根源，除此之外还应该多于策划沟通吃透策划案了解策划的思路可以更好的协助找出产品的设计漏洞完善产品。

**Part3：工作量产出**

我从入职至今已经有6个月了，在这期间参与了5个项目的测试工作，分别是：《Zoids》、《坦坦大作战》、《迷你乐园》、《决战动物城》和《消消军团》。其中，我主要负责Zoids的测试工作，在工作中我了解了相关的策划文档，对禅道上的bug进行管理，发现并提出865条bug，验证789条bug。发现项目中的代码问题和设计缺陷，协助项目完成。

# Part4：后续规划

在之后的工作中我将继续协助完成测试任务，不断完善测试手法，丰富自己的测试思路，学习相应的知识提高自己的工作质量，多接触其他的游戏，多了解当前的游戏行业内的发展，开阔自己在游戏方面的眼界，更好的完成测试任务，协助项目的完成。不断地完善自己丰富自己的知识。

# Part5：期望得到的支持和帮助

1、希望可以提供不同型号的测试机，以方便进行更全面的测试工作：适配、性能等。

2、希望可以优化公司网络环境。

# Part6：结束语

回顾之前的工作，有成绩有收获同时也发现了不足；在新的一年中，我会继续努力，更加尽心尽力的完成工作，与其他同事一起更上一层楼，争取更大的进步！

**岗位：游戏测试**

**姓名：李淳风**

**年度：2020年度**