

GM MLD MINI - Task #2284

Task # 2283 (进行中): FW_MLD_MINI_D2UG-2-UP:在SW0002093.A000.B版本上的系统测试

FW_MLD_MINI_D2UG-2-UP:在SW0002093.A000.B版本上的第一轮系统测试

2023-11-29 09:46 - 静 吴

状态:	已关闭	开始日期:	2023-11-29
优先级:	普通	计划完成日期:	2023-12-12
指派给:	立 徐	% 完成:	100%
类别:		预期时间:	0.00 小时
目标版本:		耗时:	0.00 小时
描述			
主要测试内容： 1.点灯逻辑功能 2.高低温环境下点灯逻辑（使用实际负载测试，模块与负载一起放置在温箱中） 3.动画与法规功能的衔接测试 4.动画与法规功能的打断逻辑测试 5.休眠电流 6.动画文件更新，动画功能测试 7.基本功能无问题，进行常温启停测试 8.常温启停测试无问题，进行高低温复位测试			

历史记录

#1 - 2023-11-29 09:55 - 静 吴

- 计划完成日期 被设置为 2023-12-05

#2 - 2023-12-05 13:42 - 静 吴

- 计划完成日期 从 2023-12-05 变更为 2023-12-12

7002的标准负载板，目前没有办法进行烧录，是因为我们当前的负载版本上芯片都是A版的，但是A版本的7002芯片是存在bug，才有了B版的芯片，伴随着B版7002烧录工具硬件是有升级，升级后的烧录工具不能烧录A版的芯片。
D2UG的项目目前因为7002负载不能烧录的原因，延期了，今天客户寄的实际负载到了，我们使用实际负载测试

#3 - 2023-12-15 10:51 - 立 徐

- 状态 从 进行中 变更为 已关闭

- % 完成 从 0 变更为 100

测试已经完成，测试问题共4个，主要如下：
1.动画20%/40%/60%/80%时，用LB/HB/DRL/PL/TURN打断时再去除对应的逻辑LB/HB/DRL/PL/TURN，发现风扇还在吹（对应的逻辑灯灭），这时必须关断动画输出，风扇才会停止//开发解释，动画被打断时，动画逻辑信号应该关闭而不是持续输出。
2.DRL/PL和TURN同时上逻辑时，将TURN的单颗LED灯熄灭，对应DRL/PL未亮起。//开发解释：MINI此项目未做要求，interface并未要求DRL/PL一定要亮起，需要确认该项目是否需要支持该功能。
3.TURN逻辑线上电报警延迟为64ms,下电报警延迟为50ms，其中上电延迟超理论要求的50ms；
4.TURN灯在高低温环境下，在电压7.5V上升至9V到4.5V上升到9V时间段均无法正常复位。