

Testfall Huvudscenario

I detta testfall är målet att ha en spelplan samt kunna interagera med en spelare på planen. Fiender ska synas men inte mer.

Systemtester:

- 1 Synlig Spelare
- 2 Rörlig Spelare
- 3 Synlig fiende
- 4 Rörliga fiender

TF AF 1.1 Synlig spelare

Avser att testa så att spelaren är inlagd och synlig i sitt eget canvas

Scenario:

- 1. Klicka igång spelet i valfri webbläsare.
- 2. Se ifall Spelarrektangeln är synlig

TF AF 2.1 Synlig fiende

Avser att testa så att fienden är inlagd och synlig i sitt eget canvas

Scenario:

- 1. Klicka igång spelet i valfri webbläsare.
- 2. Se ifall fienderekangeln är synlig

TF AF 3.1 Spelhastighet

Avser att testa spelhastigheten för spelaren

Scenario:

- 1. Klicka igång spelet i valfri webbläsare.
- 2. I spelet kan trycker man på "1" för högre hastighet, "2" för lägre hastighet.

TF AF 4.1 Score

Avser att ge en spelaren poäng för att döda fiender

Scenario:

- 1.Klicka igång spelet i valfri webbläsare.
- 2.Se så att poängen räknas ut på ett korrekt sätt

Ekvationen ska räkna så att ju högre upp i skärmen ett fiende är, ju högre poäng ska man få. Samtidigt ska man få högre poäng om en spelare är högre upp i skärmen på samma gång. Spelet hastighet ska också ha en inverkan.