

# Testrapport

2014-04-22

Tidig version, enkla arkitektska delar testas.

Test körs på BS ur SpaceCraze vision. Testen körs i Chrome.

- spelplan
- spelare
- fiende
- Spelfuntionalitet

## TF AF 1.1 Rörlig spelare

Status:Fail

*Bugg när spelaren har ett lägre y-värde än en fiende så spliceas fienden bort från sin array*

## TF AF 2.1 Rörliga fiender

Status:Pass

## TF AF 3.1 Spelhastigheg

Status: pågående

Det går att höja och sänka hastigheten i spelet. Men det finns en del buggar som att hastigheten kan bli negativ. Hastighetsynken mellan banan och fiender är inte perfekt.

## TF AF 4.1 Score

Status:Pågende

Finns en statusbar, som tar emot variablerna från fiendernas y-läge, men har inte kunnat implementera ekvationen för hur scoren ska räknas

### Slutsats:

Systemet känns i detta läge stabilt och välkodat. Ytterligare förbättringar kan göras på styrning. t.ex. ökad känslighet vad svängar.