

Cnubba Game Test

Test fight exit

Tobias van der Ligt

27-01-2020

Inleiding

Er moet getest worden of de transition tussen dungeon en fights smooth verloopt. Er moeten geen artifacts van vorige rooms of fight achterblijven als naar een nieuwe room wordt geswitched.

Doelstelling

Ik wil met de test aantonen dat rooms en fights geen data onthouden die ervoor zou kunnen zorgen dat onderdelen niet terug gaan naar hun initiale staat. Ik verwacht dat ene room zichzelf reset en dat het character wat bevochten moet worden een ander character is dan degene die voorheen is verslagen.

Methode

Ik ga dit testen door fight te starten om vervolgens deze te winnen of verliezen in verschillende volgorde. Dit wordt gedaan om alle parameters van hoe een fight afgesloten en opgestart kan worden af te gaan. Daarnaast wordt tussen fights de fight verlaten door op "esc" te drukken om te kijken of dit effect heeft op de structuur van de fight en opvolgende fights.

Resultaten

De fights die worden uitgespeeld worden na de fight verwijderd, als een volgende fight wordt gestart lijkt de eerste turn van de player overgeslagen te worden. Dit toont zich in het feit dat de speler met 2 mana begint en de enemy op plaats 2 1 of 2 creatures heeft staan. hoewel hp en mana worden dus correct worden gereset moet er gecontroleerd worden in welke case de fight zich bevindt als deze begint. Verder blijven er geen object over van oudere fights en kan een fight runtime worden afgesloten zonder dat dit conflicten veroorzaakt.

Conclusie

In conclusie, fights correct worden afgesloten, en een fight die plaatsvindt na de originele fight heeft een leeg bord om mee te beginnen. Echter moet er gekeken worden naar hoe de start van de fight wordt geïnstansieerd. Hierbij moet waarschijnlijk de correcte case worden ingesteld zodat de game niet denkt dat de turn is doorgegeven voordat er überhaupt is gespeeld.