Jogadora deseja movimentar o personagem

Verificar movimentação dos personagens

SeverityPriorityBehaviorTypeO Normal- Not setNot setOther

LayerIs FlakyMilestoneAutomationNot setNo-Not automated

Status Actual

Steps to reproduce

Step	1
Action	When a jogadora clicar na tecla a
Input data	Given Jogadora tenha dado play no jogo And não haja outras teclas pressionadas
Expected result	Then o personagem deve se mover para a esquerda But o personagem deve ficar parado quando a jogadora soltar a tecla a
Step	2
Action	When a jogadora clicar na tecla d
Input data	Given não haja teclas pressionadas
Expected result	Then o personagem deve se mover para a direita But o personagem deve ficar parado quando a jogadora soltar a tecla d
Step	3
Action	When a jogadora clicar na tecla s
Input data	Given não haja teclas pressionadas
Expected result	Then o personagem deve se mover para baixo But o personagem deve ficar parado quando a jogadora soltar a tecla s
Step	4
Action	When a jogadora clicar na tecla w
Input data	Given não haja teclas pressionadas
Expected result	Then o personagem deve se mover para cima But o personagem deve ficar parado quando a jogadora soltar a tecla w

Movimentação do personagem no assentamento

Mecânica de movimentação de um jogo top down

No

SeverityPriorityBehaviorTypeO Normal- Not setNot setOther

Layer Is Flaky Milestone Automation

Not automated

Status Actual

Not set

Steps to reproduce

Step	1
Action	Apertar uma das teclas wasd
Input data	o personagem deve se movimentar para a direção especificada
Expected result	desde que não haja objetos sólidos no meio do caminho
Step	2
Action	se movimentar pelo cenário
Input data	a movimentação é realizada somente como resposta a ação em uma tecla, a saber, wasd, e deve atender a gravidade planejada
Expected result	o personagem deve andar rente ao chão com a animação de caminhada sincronizada conforme aperta uma d as teclas de movimentação
Step	3
Action	Encontrar um objeto fixo e tentar passagem
Input data	o personagem deve não conseguir passar pelo objeto
Expected result	o personagem não deve ficar preso entre o objeto ou dentro do objeto

Jogadora deseja correr com o personagem

Severity	Priority	Behavior	Туре
O Normal	Not set	Not set	Other
Layer	Is Flaky	Milestone	Automation

Status

Actual

Scenario

Given jogadora queira correr

When clicar duas vezes em um período de um segundo em uma mesma tecla, sendo ela 'awsd' e segurá-la ao segundo cli que

Then deve movimentar numa velocidade maior que a movimentação básica

But deve parar a movimentação ao soltar a tecla

Corrida para a diagonal

Severity	Priority	Behavior	Туре
O Normal	Not set	Not set	Other
Layer	Is Flaky	Milestone	Automation
Not set	No	-	Not automated
Chahara			

Status

Actual

Scenario

Given jogadora quer movimentar personagem na diagonal

When clicar duas vezes em uma tecla pressionando-a no segundo clique And clicar uma vez em outra tecla, pressionando-a, cuja direção não seja oposta a primeira pressionada

Then personagem deve correr na diagonal

But caso a segunda tecla pressionada seja direção oposta, o personagem deve ficar parado