

Blackbox test Story ID 18 "Test av baskrav implementerade under Sp4"

Test av funktionalitet av implementerad kod från sprint 4, Blackboxtestet avser testa tidigare fungerande funktionalitet samt ny funktionalitet framförallt den implementerad i Story ID 19 (Arbeta med enhet och sprite när den förs mot terräng).

Mål av test: Är att dokumentera implementerad kod i nämnda Story ID. Se Produkt Backlog för detaljer av olika story. Samt testa följande baskrav ifrån min vision.

BK 2.2 Förflytta din enhet och placera den i bättre position.

BK 2.1 Spelet ska ha minst 2 vapen, ett som skjuter linjärt och ett som rör sig i en radie mot nedslagsplatsen.

BK 2.4 När en fiende eller egen enhet träffas av attack, så ska den ta skada eller dö.

BK 3.3 Terräng ska vara varierande och taktiskt utmanande.

Test av **BK2.2** Förflytta din enhet och placera den i bättre position.

Förkrav: Testet startar när index.html laddas klart och utförs i Firefox.

Utförande:

Case 1: Användare styr enhet åt vänster genom trycka ner vänster piltangent.

Case 2: Användare styr enhet åt höger genom trycka ner höger piltangent.

Case 3: Användare hoppar med enhet genom trycka piltangent uppåt.

Case 4: Användare Trycker på nedpil för få enhet att gå neråt.

Case 5: Användare håller ner vänster och höger piltangent samtidigt.

Case 6: Test av maxgräns X-led. Genom användare styr enhet till gräns av Canvas.

Case 7: Test av maxgräns Y-led. Genom användare styr enhet till gräns av Canvas.

Test av **BK 2.1** Spelet ska ha minst 2 vapen, ett som skjuter linjärt och ett som rör sig i en radie mot nedslagsplatsen.

Förkrav: Testet startar när index.html laddas klart och utförs i Firefox.

Utförande:

Case 1: Test av linjär projektil i Y-Led. Genom trycka på Space key.

Test av **BK 2.4** När en fiende eller egen enhet träffas av attack, så ska den ta skada eller dö.

Förkrav: Testet startar när index.html laddas klart och utförs i Firefox.

Utförande:

Case1: Användare skjuter skott mot mål (hjärtbild) genom placera enhet och trycka space.

Case2: Användare går mot textur genom använda piltangent höger eller vänster för testa om enhet stannar vid gräns.

Case3: Användare hoppar upp på textur med up key och piltangent höger för testa om enhet stannar ovanpå textur.

Case 4: Användare siktar genom använda W eller S key för skjuta linjär projektil i olika vinklar emot mål.

Test av **BK 3.3** Terräng ska vara varierande och taktiskt utmanande.

Förkrav: Testet startar när index.html laddas klart och utförs i Firefox.

Utförande:

Case1: Gör ej test av detta utan endast visuell kontroll.

Test av BK	Beskrivning	Förväntat Resultat	Utfall
------------	-------------	--------------------	--------

BK2.2 Case 1	Vänster piltangent hålls ned.	Spelobjektet rör sig vänster.	Spelobjektet rör sig vänster.
BK2.2 Case 2	Höger piltangent hålls ned.	Spelobjektet rör sig Höger.	Spelobjektet rör sig höger.
BK2.2 Case 3	Upp piltangent hålls ned.	Enhet ska Göra ett hopp.	Ett hopp sker och fungerar, men behöver arbetas vidare med för få en jämnare animation.
BK2.2 Case 4	Ner piltangent hålls ned.	Spelobjektet rör sig Ner.	Spelobjektet rör sig ner.
BK2.2 Case 5	Håller ned både vänster och höger piltangent.	Spelobjektet rör sig inte.	Spelobjektet rör sig inte.
BK2.1 Case 1	Test om skott av projektil fungerar när space trycks ned.. (Fungerar nu i alla vinklar)	Att se ett eller flera skott.	Flera skott syns. När space trycks ned.
BK2.2 Case 6	Piltangent hålls ner tills fönstergräns nås.	Att markör stannar vid vid maxgräns X-led.	Enhet stannar vid båda maxgränser i X-led.
BK2.2 Case 7	Piltangent hålls ner tills fönstergräns nås.	Att markör stannar vid vid maxgräns Y-led.	Enhet stannar vid båda maxgränser i Y-led.
BK2.4 Case 1	När skott avfyras på space, mot mål (hjärtanbild)	Hjärtat ska försvinna och ett nytt skapas på spelplan.	Hjärtat försvinner
BK2.4 Case 2	Piltangent används för styra enhet mot texturvägg.	Enheten stannar vid kanten.	Enheten stannar vid kanten.
BK2.4 Case 3	Space används för hoppa upp på textur.	Enheten stannar ovanpå textur.	Enheten stannar ovanpå textur.
BK2.4 Case 4	W används för höja sikte och S för sänka	När testare träffar hjärtanmål så ska det försvinna och ny skapas.	Hjärtat försvinner och nytt skapas.
BK3.3 Case 1	Visuell kontroll	Ok utseende	Ok utseende

Testkommentarer:

BK2.2 Case 3: visserligen sker ett hopp, men även här måste det förbättras för ge en bättre spelupplevelse.

BK2.4 Case 3: Har endast testats visuellt av mig utvecklare, sprites ritas ut som förväntat på spelplan, i detta stadie har jag använt en array, jag kommer vidareutveckla array för rita ut mer levande banor. Dock kommer spritebild som används ersättas vid senare utveckling.

TBK2.4 Case 4 :Jag har i StoryID 19 implementerat ny kod för kollision mellan enhet och textur och den fungerar nu mycket bra. Förutom vid Ett hopp då jag går igenom textur underifrån, men allt annat fungerar som det ska. En anledning att jag lämnar det orört för nu vid hopp är att jag funderar på refaktorera och omarbete koden för det enligt StoryID (9).