

# Blackbox test Story ID 40 "Test av baskrav implementerade under sp6 och sp7"

## Mål av test :

Är testa följande baskrav från vision.

**BK 3.1** Enheternas kvarvarande hälsa ska visas.

**BK3.3** Terräng ska vara varierande och taktiskt utmanande.

**BK1.1** Användare ska bara behöva välja av befintliga banor för att starta omgång.

**BK1.2** Välj enkelt hur många lagmedlemmar du och datorn ska ha.

**BK2.3** Spelet ska vara turbaserat. Där varje tur ger val om förflyttning och en attack.

**BK2.5** Användare ska välja mellan minst 2 svårighetsgrader.

**OBS Förkrav:** Alla tester måste först besöka länk <http://grenmyr.github.io/-1DV430-Individuellt-Mjukvaruutvecklingsprojekt/>

Test av **BK 3.1** Enheternas kvarvarande hälsa ska visas.

**Förkrav:** Initiera spel genom trycka startknapp på meny.

### Utförande:

Case1: Användare skjuter mot fiende, om fiende träffas ska fiende förlora hälsa.

Case 2: efter fyra träffar ska healthbar och enhet försvinna.

Se kontroller keymap i spelvy för vilka kontroller som kan användas.

Test av **BK3.3** Terräng ska vara varierande och taktiskt utmanande.

**Förkrav:** Initiera spel genom trycka startknapp på meny.

### Utförande:

Case 1: Användare kan hoppa på terräng.

Case 2: Användare kan skjuta på terräng så den försvinner.

Se kontroller keymap för vilka kontroller som kan användas.

Test av **BK1.1** Användare ska bara behöva välja av befintliga banor för att starta omgång.

### Utförande:

Case 1: Test av dropdown lista i meny val av stage1. Genom att användare väljer stage1.

Tryck sedan på Start knappen.

Case 2: Test av dropdown lista i meny val av stage2. Genom att användare väljer stage2.

Test av **BK1.2** Välj enkelt hur många lagmedlemmar du och datorn ska ha.

### Utförande:

Case 1: Test av dropdown lista i meny val Number of rabbits. Genom att användare väljer 1 rabbit.

Tryck sedan på Start knappen.

Case 2: Test av dropdown lista i meny val Number of rabbits. Genom att användare väljer 2 rabbits.

Tryck sedan på Start knappen.

Test av **BK2.3** Spelet ska vara turbaserat varje tur ger val om förflyttning och en attack.

**Förkrav:** Initiera spel genom trycka startknapp på meny.

### Utförande:

Case 1: Efter du har skjutit och träffat datorn ska det bli datorns tur.

Case 2: Efter du har skjutit och missat datorn ska det bli datorns tur.

Case 3: Efter datorn har träffat dig ska det bli din tur.

Case 4: Efter datorn missat dig ska det bli din tur.

## BK2.5 Användare ska välja mellan minst 2 svårighetsgrader.

### Utförande:

Case 1: Test av dropdown lista i meny val Difficulty. Genom att användare väljer Normal.

Tryck sedan på Start knappen.

Case 2: Test av dropdown lista i meny val Difficulty. Genom att användare väljer Hard.

Tryck sedan på Start knappen.

Test av BK	Beskrivning	Förväntat Resultat	Utfall
BK3.1 Case 1	Test av healthbar vid kollision.	Healthbar minskar vid träff.	Healthbar minskar vid träff.
BK3.1 Case 2	Efter fyra träffar ska enhet dö.	När enhet dör ska spelet det synas.	Healthbar blir borttagen. Men enhet blir kvar.
BK3.3 Case1	Användare kan hoppa på terräng.	Användare ska kunna hoppa på tärräng för förflytta sig uppåt.	Det fungerar enligt beskrivning.
BK3.3 Case2	Användare skjuter på terräng.	Terräng ska försvinna vid träff.	Terräng försvinner.
BK1.1 Case1	Test av dropdown lista stage 1 i meny.	Vid val av bana 1 ska stage ett starta.	Bana 1 startas.
BK1.1 Case2	Test av dropdown lista stage 2 i meny.	Vid val av bana 2 ska en annan stage starta.	stage 2 startar ej, måste implementera i game för flera banor och skapa stage2.
BK1.2 Case1	Test av dropdown lista 1 rabbit i meny.	Vid val av 1 rabbit ska spel startas med 1 spelare och en fiende.	Spel startas med 1 spelare och en fiende.
BK1.2 Case2	Test av dropdown lista 2 rabbits i meny.	Vid val av 2 rabbits ska spel startas med 2 spelare och 2 fiender.	Fortfarande bara 1 av varje enhet då kod ej inte hunnit implementeras i min game klass för flera spelare.
BK2.3 Case1	Test att det blir motståndares tur efter skott avfyras.	Vid träff av fiende ska det bli motståndares tur.	Det blir motståndares tur.
BK2.3 Case2	Test att det blir motståndares tur efter skott avfyras.	Vid miss av fiende ska det bli motståndares tur.	Det blir motståndares tur.
Test av BK	Beskrivning	Förväntat Resultat	Utfall
BK2.3 Case3	Test att det blir motståndares tur efter skott avfyras.	När AI träffar dig ska det bli din tur.	Det blir din tur.

BK2.3 Case4	Test att det blir motståndares tur efter skott avfyras.	När AI missar dig ska det bli din tur.	Det blir din tur.
BK2.5 Case1	Test av svårighetsgrad.	Vid val av normal ska dina enheter ha fyra liv i healthbar.	Spelares enhet har fyra i healthbar.
BK2.5 Case2	Test av svårighetsgrad.	Vid val av hard ska dina enheter ha 2 liv i healthbar.	Spelares enhet har fyra i liv i healthbar.