

Blackbox test Story ID 60 "Test av baskrav implementerade under sp10"

Mål av test :

Är testa följande baskrav från vision.

BK3.4 Ljud ska spelas upp vid användning av vapen.

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

BK3.4 Ljud ska spelas upp vid användning av vapen.

Förkrav: Initiera spel genom trycka startknapp på meny.
Se kontroller keymap i spelvyn för vilka kontroller som kan användas.

Utförande:

Case1:Användare skjuter mot fiende.
Case 2: Användare skjuter mot textur.
Case 3: Användare skjuter utanför bana.
Case 4 Användare hoppar.
Case 5: AI träffar dig.
Case 6: AI Missar dig.

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 spelet avslutas.

Se kontroller keymap i spelvy 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.

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
BK3.4 Case 1	Test av ljudfil	Fuck ska höras	Fuck hörs
BK3.4 Case 2	Test av ljudfil	Sucker ska höras	Sucker hörs
BK3.4 Case 3	Test av ljudfil	Sucker ska höras	Sucker hörs

BK3.4 Case 4	Test av ljudfil	Hoppljud ska höras	Hoppljud hörs
BK3.4 Case 5	Test av ljudfil	Fuck ska höras	Fuck hörs
BK3.4 Case 6	Test av ljudfil	Sucker ska höras	Sucker hörs
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 avslutas	Spelet avslutas
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 startas.
BK2.5 Case1	Test av svårighetsgrad.	Vid val av "normal" i meny ska dina enheter ha fyra liv i healthbar.	Spelares enhet har fyra i healthbar.
BK2.5 Case2	Test av svårighetsgrad.	Vid val av "hard" i meny ska dina enheter ha 2 liv i healthbar.	spelares har 2 i liv i healthbar.

Testkommentar

Kommentar 1:

Jag har upptäckt en bugg utanför detta testfall i samband med testning. Och det är att AI rör sig igenom textur. Detta måste åtgärdas i kommande sprint.

Kommentar 2:

Ljud fungerar inte i internet explorer.