

# Blackbox test Story ID 14 "Test av baskrav implementerade under Sp3"

Test av funktionalitet av implementerad kod från sprint 3, Blackboxtestet avser testa funktionalitet av StoryID(9,10,11,13)Koden består av Game.js, Texture.JS, StaticTexture.js samt ett antal PNG filer.

## Mål av test:

Är att testa följande baskrav ifrån 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.

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 (hjärtabild) 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 pilangent höger för testa om enhet stannar ovanpå textur.

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.. (Endast i Y-led)	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)	En Alert("Boom"), skrivs ut endast när mål träffas.	En Alert("Boom"), skrivs ut endast när mål träffas.
BK2.4 Case 2	Piltangent används för styra enhet mot texturvägg.	Enheten stannar vid kanten.	Enheten går istället rakt igenom.
BK2.4 Case 3	Space används för hoppa upp på textur.	Enheten stannar ovanpå textur.	Enheten går istället rakt igenom.

Testkommentarer:

**BK2.4 Case 1:** En oväntad bug inträffar när mål träffas, då enheten samtidigt har någon av förflyttelse tangenterna intryckta. Skottet ändrar sig då också i X-led. Detta måste fixas.

**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.

**BK2.4 Case 2:** Här misslyckades jag helt med implementera kollision mellan enhet och textur, detta ska implementeras nästa sprint.