**Testumfang**

**Funktionale Tests**

* **Kollisionsdetektion:**
  + Überprüfung, ob Kollisionen mit der Umgebung korrekt erkannt und verarbeitet werden
  + Prüfung der Kollisionserkennung mit Gegnern mit Schaden und Rückstoß funktioniert.
* **Erfahrungspunkte-System (EXP-System):**
  + Korrekten Vergabe von Erfahrungspunkten nach dem Besiegen von Gegnern.
* **Spielstart & Spielende:**
  + Testen ob das Spiel gut gestartet und gestoppt werden kann.

**Usability-Tests**

* **Steuerung:**
  + Sicherstellen, dass die Steuerung funktioniert und Eingaben wie gewünscht umgesetzt werden.
* **Animation & Sound:**
  + Bewertung der Animationen auf die richtige Abfolge.
  + Sicherstellen, dass Soundeffekte synchron zur Spielaktion abgespielt werden.
  + Überprüfung, ob Soundeffekte für wichtige Ereignisse vorhanden sind.

**Testabdeckung**

* **Code-Abdeckung:**
  + **Unit-Tests:**
* Erstellung und Durchführung von Unit-Tests für zentrale Spielmechaniken (z. B. Bewegung, Kollisionssystem, Schadensberechnung).

**Risikoabschätzung**

**Hohes Risiko:**

* **Waffen/Magie funktionieren nicht:**
  + Angriffe werden nicht ausgeführt.
  + Magiesystem hat keine oder fehlerhafte Auswirkungen.
* **Gegner funktionieren nicht:**
  + Gegner bewegen sich nicht oder reagieren nicht auf den Spieler.
* **Schaden wird nicht erteilt:**
  + Spieler und Gegner erleiden keinen oder falschen Schaden.
* **Keine Eingabe erkannt:**
  + Steuerungseingaben werden nicht registriert.
* **Spiel kann nicht gestartet werden:**
  + Fehler beim Laden des Spiels, wodurch ein Start verhindert wird.

**Mittleres Risiko:**

* **Soundeffekt-Probleme:**
  + Soundeffekte fehlen oder werden falsch abgespielt.
  + Qualität der Sounds sind fehlerhaft.
* **UI-Probleme:**
  + UI wird Fehlerhaft angezeigt.
  + UI Aktualisiert sich nicht.

**Niedriges Risiko:**

* **Pflanzen zerstören:**
  + Kleine Pflanzen im Spiel lassen sich nicht wie vorgesehen zerstören.

**Testarten**

* Whitebox-Testing
* Unit-Tests