

Testrapport (iteration 5 18/5 - 2014)

Detta är testen som utfördes under iteration 5. Kraven som ska testas är 6, 7, 16 från min product backlog. Filerna som ska användas är index.html och server.js, main.js, game.js, map.js, monster.js, collisiondetector.js, controls.js och player.js.

Testspecifikation 5 är det som körs och miljön jag utför testet i är windows 7.

Spelversionen heter i github: Monster spawnar alltid nära spelare.

Förkrav:

- Server js måste köras för att filer ska kunna hämtas och visas i webbläsaren.

Testspecifikation 5

Testfall:

Krav	Input	Förväntat resultat	Syfte	Utfall	Kommentarer
6	Slå en fladdermus från höger	Fienden försvinner	Kolla så man kan slå ihjäl monster	Pass	-
6	Slå en fladdermus från vänster	Fienden försvinner	Kolla så man kan slå ihjäl monster	Pass	-
6	Slå ett troll från höger	Fienden försvinner	Kolla så man kan slå ihjäl monster	Pass	-
6	Slå ett troll från vänster	Fienden försvinner	Kolla så man kan slå ihjäl monster	Pass	-
6	Slå ett fallande stenblock från höger	Fienden försvinner	Kolla så man kan slå ihjäl monster	Pass	-
6	Slå ett fallande stenblock från vänster	Fienden försvinner	Kolla så man kan slå ihjäl monster	Pass	-
7	Starta spel och kolla på canvasens storlek.	Man ser bara sin karaktär och banan runt den.	Man ska bara se området runt sin karaktär.	Pass	-
7	Flytta gubben åt vänster	Bilden följer med	Spelaren ska alltid vara i	Pass	-

			mitten		
7	Flytta gubben åt höger	Bilden följer med	Spelaren ska alltid vara i mitten	pass	-
7	Starta spel och kolla på om bilden rör sig	Bilden ska stå still i två sekunder innan den börjar flytta sig uppåt längs banan	Bilden ska flytta sig långsamt uppåt under spelet, men ge spelaren 2 sekunder precis i början.	Pass	-
7	Låt spelaren stå still	När halva gubben är utanför bilden så dör den.	Man ska dö när man når botten av skärmen.	Pass	-
16	Starta ett multiplayer-spel	Servern skapar och skickar en multiplayerbana	Servern ska kunna skapa och skicka en multiplayerbana till servern. Klienten ska kunna rendera den.	Pass	-
16	Spela på en multiplayerbana under några minuter	Banan tar inte slut.	En multiplayerbana fylls hela tiden på med mer block från servern.	Pass	-
6	Spela singleplayer-spel	Det kommer fiender hela tiden, under hela spelets gång	Nya fiender skickas kontinuerligt från servern och spawnar i närheten (0-10 nivåer upp) av spelaren.	Pass	-
6	Spela multiplayer-spel under några minuter	Det kommer fiender hela tiden, under hela spelets gång	Nya fiender skickas kontinuerligt från servern och spawnar i närheten (0-10 nivåer upp) av spelaren.	Pass	-