

Testrapport (iteration 3 4/5 - 2014)

Detta är testen som utfördes under iteration 3. Kraven som ska testas är 1, 6, 9, 12, 16, 18 från min product backlog. Filerna som ska användas är index.html och server.js, game.js, map.js, monster.js, collisiondetector.js och player.js.

Systemtest 3 är det som körs och miljön jag utför testet i är windows 7.

Spelversionen heter i github: monster collision;

Förkrav:

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

Testspecifikation 3

Testfall:

Krav	Input	Förväntat resultat	Syfte	Utfall	Kommentar
12	Håll inne slä-knapp mot en vägg som kräver två slag för att krossas	Det tar ett tag för väggen att gå sönder	Det ska inte gå att hålla in slä-knappen och slå sönder väggar jättefort. Det ska vara lite fördröjelse.	Pass	
1	Starta spelet	En ruta reserverad för instruktioner kommer fram	En ruta där det ska finnas instruktioner ska komma fram.	Pass	
1	Klicka på Enter vid instruktionerna	Rutan försvinner och spelet börjat	Rutan ska kunna stängas ner med ett knapptryck.	Pass	
6	En fiende (typ: 0, våning: 0, riktning: vänster-höger) skickas från	En fiende kommer in på banan från vänster längst upp på banan.	Kolla så fiender kan visas och ta sig in på banan från vänster på alla våningar	Pass	

	servern.				
6	En fiende (typ: 0, våning: 40, riktning: vänster-höger) skickas från servern.	En fiende kommer in på banan från vänster i mitten av banan.	Kolla så fiender kan visas och ta sig in på banan från vänster på alla våningar	Pass	
6	En fiende (typ: 0, våning: 80, riktning: vänster-höger) skickas från servern.	En fiende kommer in på banan från vänster längst ner på banan.	Kolla så fiender kan visas och ta sig in på banan från vänster på alla våningar	Pass	
6	En fiende (typ: 0, våning: 0, riktning: höger-vänster) skickas från servern.	En fiende kommer in på banan från höger längst upp på banan.	Kolla så fiender kan visas och ta sig in på banan från höger på alla våningar	Pass	
6	En fiende (typ: 0, våning: 40, riktning: vänster-höger) skickas från servern.	En fiende kommer in på banan från höger i mitten av banan.	Kolla så fiender kan visas och ta sig in på banan från höger på alla våningar	Pass	

	riktning: höger- vänster) skickas från servern.				
6	En fiende (typ: 0, våning: 80, riktning: höger- vänster) skickas från servern.	En fiende kommer in på banan från höger längst ner på banan.	Kolla så fiender kan visas och ta sig in på banan från höger på alla våningar	Pass	
6	En fiende (typ: 1, våning: 40, riktning: vänster- höger) skickas från servern.	En lite snabbare fiende kommer in på banan.	Check så att alla fiender funkar och rör sig i rätt hastighet	Pass	
6	En fiende (typ: 2, våning: 40, riktning: vänster- höger) skickas från servern.	En mycket snabb fiende kommer in på banan.	Check så att alla fiender funkar och rör sig i rätt hastighet	Pass	
6	Skicka in en	Fienden går på plattformen.	Fiender ska kunna gå på plattformar	Pass	

	fiende på valfri våning med en plattform under.		utan att falla igenom		
6	Skicka in en fiende på valfri våning med en vägg (tiletype = 8).	Fienden vänder när den når väggen.	Fiender ska vända när de stöter på en vägg (tiletype = 8)	Pass	
6	Skicka in en fiende mot en oförstörbar vägg (tiletype = 9)	Fienden går igenom väggen	Fiender ska kunna gå igenom väggen vid sidan av banan.	Pass	
6	Skicka en fiende utanför banan åt höger	Fiender försvinner.	Fiender ska försvinna när de går utanför banan.	Fail	I vissa fall fryser spelet och felmeddelande visas i konsolen när fiender lämnar spelplan. Osäker på vad detta kan bero på.
	Skicka en fiende utanför banan åt vänster	Fiender försvinner.	Fiender ska försvinna när de går utanför banan.	Fail	I vissa fall fryser spelet och felmeddelande visas i konsolen när fiender lämnar spelplan. Osäker på vad detta kan bero på.
6	Låt fiende gå in i spelare från vänster.	Spelaren skadas	Spelare ska skadas när de träffas av en fiende	Fail	Ingen reaktion
6	Låt fiende	Spelaren skadas	Spelare ska skadas när de träffas av en	Fail	Ingen reaktion

	gå in i spelare från höger.		fiende		
6	Låt fiende gå in i spelare uppfifrån .	Spelaren skadas	Spelare ska skadas när de träffas av en fiende	Fail	Funkar bara ibland
6	Låt fiende gå in i spelare nedifrån .	Spelaren skadas	Spelare ska skadas när de träffas av en fiende	Fail	Ingen reaktion
16	Starta ett spel	En bana visas.	En ny bana ska genereras varje spelomgång.	Pass	
16	Starta ett nytt spel.	En annan bana visas	En ny bana ska genereras varje spelomgång.	Pass	
18	Gå in i en vägg från vänster.	Spelaren stoppas.	Man ska inte kunna gå igenom block	Pass	
18	Gå in i en vägg från höger.	Spelaren stoppas.	Man ska inte kunna gå igenom block	Pass	
18	Hoppa upp mot ett block.	Spelaren stoppas.	Man ska inte kunna gå igenom block	Pass	
18	Stå helt på ett block.	Spelaren stoppas.	Man ska inte kunna gå igenom block	Pass	
18	Stå på ett block med spelarens vänstersida utanför.	Spelaren stoppas.	Man ska inte kunna gå igenom block	Pass	
18	Stå på ett	Spelaren stoppas.	Man ska inte kunna gå igenom block	Pass	

	block med spelarens högersida utanför.				
18	Hoppa mot en vägg av block från höger.	Spelaren stoppas.	Man ska inte kunna gå igenom block	Fail	Spelare "fastnar" i väggen och faller inte till marken
18	Hoppa mot en vägg av block från vänster.	Spelaren stoppas.	Man ska inte kunna gå igenom block	Fail	Spelare "fastnar" i väggen och faller inte till marken
19	Gå till toppplattformen.	Spelet skriver i consolen att man vunnit.	Spelet ska reagera på när man når toppen av banan.	Pass	