Michał Wuczyński, nr 290953, zapisany na zajęcia czwartkowe o 18:00

Wiktor Hamberger, nr 308982, zapisany na zajęcia czwartkowe o 10:00

Zestaw zadań nr 2

Gra to prototyp gry z kursu "Projekt zespołowy: silnik Unity3D i wirtualna rzeczywistość LATO", nazwa robocza "Platformer 2.5D 2020"

Link do githuba: https://github.com/zsacul/Platformer2.5D\_2020

Definicje:

Docelowe środowisko uruchomieniowe - komputer osobisty z zainstalowanym systemem operacyjnym Windows 10 lub Ubuntu 19.04, posiadający zainstalowaną testowaną grę. Przypadki testowe należy testować na obu platformach z osobna.

Przypadki testowe:

1. Uruchomienie gry:

Warunek wstępny:

na docelowym środowisku uruchomieniowym posiadamy, w trybie graficznym, otwarte okno z otwartym folderem zawierającym grę "Platformer 2.5D 2020"

Kroki do wykonania:

- kliknij dwukrotnie na ikonie pliku "Game"

- poczekaj nie dłużej niż 5 sekund na pojawienie się okna konfiguracyjnego gry

- w oknie konfiguracyjnym pozostaw ustawienia domyślne i naciśnij przycisk "Play"

- poczekaj nie dłużej niż 40 sekund na uruchomienie poziomu testowego

Oczekiwany rezultat:

znaleźliśmy się w poziomie testowym w działającej grze

Warunki końcowe:

- gra jest włączona i nie jest zawieszona (do skontrolowania w domyślnym monitorze zadań na uruchomionym systemie operacyjnym)

- na ekranie widzimy kilka platform i dwie postaci humanoidalne na środku ekranu, w perspektywie "z boku"

- bez inputu z naszej strony widok się nie zmienia

2. Poruszanie się w trybie testowym:

Warunek wstępny:

wykonaliśmy przypadek testowy 1. na docelowym środowisku uruchomieniowym

Kroki do wykonania:

- poruszamy się obiema postaciami po dolnej platformie w prawo i lewo za pomocą przycisków A i D (pierwsza postać) oraz strzałkami "lewo" i "prawo" (druga postać)

- za pomocą przycisków kierunkowych i przycisków W/"góra" staramy się przeskoczyć jedną postacią nad drugą, i drugą nad pierwszą

- podchodzimy do zielonego obiektu drabiny kolejno obiema postaciami; dotykając go poruszamy się po nim przyciskami W/S, "góra"/"dół", starając się dostać obiema postaciami wejść kilkukrotnie na górną platformę

Oczekiwany rezultat:

sterowanie działa zgodnie z oczekiwaniami, jesteśmy w stanie dostać się dowolną postacią w dowolne miejsce planszy

Warunki końcowe:

- klawisze kierunkowe po naciśnięciu powodują ruch postaci we wskazanym kierunku, po zwolnieniu przycisku postacie zatrzymują się

- po naciśnięciu przycisku skoku nie dotykając drabiny postać unosi się do góry, spadając jednak po chwili pod wpływem fizyki gry

- dotykając drabinę i naciskając przycisk skoku postać porusza się jednostajnie w górę, po zwolnieniu przycisku nie porusza się

- dotykając drabinę i naciskając przycisk w dół postać porusza się jednostajnie w dół, po zwolnieniu przycisku nie porusza się

- naciśnięcie dwóch/więcej przycisków na raz nie neguje ich działania (np. naciśnięcie "góra"+"lewo" powoduje skok w czasie którego poruszamy się w lewo)

- obiema postaciami jesteśmy w stanie przeskoczyć drugą postać i dostać się na górną platformę za pomocą drabiny

3. Praca kamery:

Warunek wstępny:

wykonaliśmy przypadek testowy 1. na docelowym środowisku uruchomieniowym

Kroki do wykonania:

- poruszamy się postaciami po scenariuszem testowym w tę samą stronę pozostawiając pomiędzy postaciami dystans nie większy niż 1/3 szerokości ekranu

- poruszamy się postaciami po scenariu testowym w przeciwne strony, starając się oddalić

Oczekiwany rezultat:

kamera podąża za postaciami, ale ich ruch jest zablokowany, jeśli próbujemy oddalić je dalej niż na szerokość ekranu

Warunki końcowe:

- kamera porusza się za postaciami graczy, pozostając wycentrowana na punkt pomiędzy nimi

- po oddaleniu graczy na odległość szerokości ekranu zablokowana zostaje możliwość poruszania się dalej w stronę zewnętrzną dla obu postaci

4. Wejście w tryb strzelania:

Warunek wstępny:

wykonaliśmy przypadek testowy 1. na docelowym środowisku uruchomieniowym

Kroki do wykonania:

- identyfikujemy postać poruszaną za pomocą strzałek

- przytrzymaj spację:

- próbujemy się poruszać

- klikamy w różne miejsca ekranu za pomocą myszki

- puszczamy przycisk spacji i ponawiamy czynności

Oczekiwany rezultat:

klawisz spacji powinien wprowadzić postać poruszaną strzałkami w tryb strzelania, zmieniając jej wygląd, uniemożliwiając ruch i umożliwiając strzelanie myszką; puszczenie spacji powinno dezaktywować tryb strzelania

Warunki końcowe:

- w dowolnym momencie, w którym klawisz spacji nie jest wciśnięty, postać powinna posiadać swój domyślny wygląd, powinna móc się poruszać wedle zasad określonych w przypadku testowym 2., a kliknięcie przycisku myszy nie powinno powodować żadnego efektu

- w dowolnym momencie, w którym klawisz spacji jest wciśnięty, postać powinna posiadać wyraźnie odmienny wygląd, powinna mieć zablokowaną możliwość ruchu a kliknięcie przycisku myszy powinno powodować pojawienie się obok postaci małego obiektu poruszającego się w kierunku miejsca, w którym znajdował się kursor myszy w momencie kliknięcia

- obiekty kul nie powinny znikać do momentu opuszczenia obszaru ekranu