|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC1  ”Indstil og start spil” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Spiller trykker på ”Spilindstillinger” på devkittets display | Menuen for spilindstillinger vises på devkittets display |  |  |
| Punkt2 | Spiller vælger et antal spillere, spiltype og spillængde | Indstillingerne gemmes |  |  |
| Punkt 3 | Spiller trykker på star-knappen | Spillet gøres klar til at blive uploadet |  |  |
| Punkt 4 | Spillet uploades til vestene | Spillet uploades til vest |  |  |
| Punkt 5 | Spillet starter med nedtælling | Nedtælling begynder efterfulgt af at spillet er klar |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC2 ”skyd” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Spiller trykker på aftrækker | Triggerben går høj |  |  |
| Punkt2 | Våben afspiller indikatorlyd | Lyd afspilles |  |  |
| Punkt 3 | Laser tændes hvorefter det slukkes | Der måles på en laser, der tænder og slukker efter TBD |  |  |
| Punkt 4 | Våbens heat inkrementeres | Der ses på heat variablen på PSoC4 om den stiger korrekt |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC3 ”Bliv ramt” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Lasersensor registrere skud | Registreringsbenet går høj |  |  |
| Punkt2 | Lys og lyd indikere begivenheden | Lys vises og lyd afspilles |  |  |
| Punkt 3 | Spiller mister health | Der ses på health variablen på PSoC4 om den aftager korrekt |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC4 ”Afstandbedømmelse” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Modspillers vest udsender ultralyd | Der registreres en ultralyd med korrekt frekvens via en ultralydsmikrofon |  |  |
| Punkt2 | Spillers vest modtager ultralyd | Der registreres en ultralyd med korrekt frekvens via en ultralydsmikrofon |  |  |
| Punkt 3 | Den modtagne ultralyd behandles af PSoC4 på spillers vest | Ultralydssignalet bliver behandlet, hvorefter en afstand vil kunne læses på afstandsvariablen |  |  |
| Punkt 4 | Biplyd i spillerens øresnegl ændrer frekvens afhængig af afstandsvariablen | Biplydens frekvens øges hvis afstanden mindskes |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC5 ”Skift laser” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Spiller trykker på skifte-knappen på våben | Der registreres et tryk |  |  |
| Punkt2 | PSoC4 på spillers vest skifter til den næste laser | Skiftevariablen på PSoC’en ændres |  |  |
| Punkt 3 | LED på våben viser den valgte laser | Ved aflæsning af LED kan det valgte våben ses. |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC6 ”Afslut spil” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Tiden løber ud | Tidsvariablen har værdien 0 |  |  |
| Punkt2 | Spilleren gøres opmærksom på spillets afslutning | Der afspilles en slutlyd |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC7 ”Upload data” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Spiller forbinder vest til DevKit | DevKit registrere vest |  |  |
| Punkt2 | Der vises på DevKit at forbindelsen er oprettet | Der aflæses på DevKit at der er forbindelse til vest |  |  |
| Punkt 3 | Der trykkes på ’start overførsel’ | Overførsel starter |  |  |
| Punkt 4 | Overførsel fuldført | Der vises en besked om at overførslen er fuldført |  |  |
| Punkt 5 | Spiller afkobler sin forbindelse til DevKit | DevKit registrerer afkoblingen |  |  |
| Punkt 6 | Punkt 1-5 gentages | - |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC8 ”Vis resultat” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Data bliver behandlet på DevKit | Data fra veste sammenlignes og behandles |  |  |
| Punkt2 | Data vises på Devkit | Data vises på DevKittets display |  |  |
| Punkt 3.1 | Spiller gemmer data | Data gemmes i DevKit |  |  |
| Punkt 3.2 | Spiller genstarter spil | Spillet går tilbage til hovedmenu |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UC9 ”Cooldown” | Test | Forventet resultat | Resultat | Kommentar |
| Hovedforløb Punkt 1 | Våben skyder og Heat-værdien hopper op og falder ned til nul | Visuel test: Heat måler på våben viser at Heat-værdien falder |  |  |
| Undtagelse 1 | Våben skyder indtil Heat-værdi går over overheat værdi | Visuel test: Heat måler på våben viser max heat og våben kan ikke skyde indtil måleren viser nul |  |  |