

TestRapport
Collision Test on Tutorial level
Bart van der Kolk
01/02/2017

Inleiding:

Testen of de collision niet een oude bugg nog had waarbij je in de muren kon blijven hangen door er tegenaan te springen.

Doelstelling:

Kijken of de collision nu geen glitches of errors meer bevat.

Methode:

Meerdere keren tegen een platform van alle kanten springen en langs glijden.

Resultaten:

De character sprint soms in de bovenste pixel van een platform en kan dan alleen opzij bewegen als de jump key ook ingedrukt is. Ook blijft de character soms aan de zijkant van de muur hangen als je in die richting probeert te blijven lopen.

Ook blijft hij soms met het hoekje van de character in een hoekje van een platform hangen tot je weg loopt ervan.

Dit lijkt alleen te gebeuren op het tutorial level.

Conclusie:

Collision geeft soms nog vreemde situaties als je met een pixel van het character tegen de muren springt als je aan het hoogtepunt van je sprong bent, of helemaal tegen de muur aankomt.

Dit is niet heel makkelijk opnieuw te laten gebeuren.

Gezien dit alleen op tutorial level gebeurt, lijkt dit misschien te komen door de locatie van de muren ten opzicht van de character jump height. De hoogte van de muren aanpassen kan dit wellicht oplossen.