Testēšanas pārskats.

Testētāji: Riga-Rally  
Projekta autori: VROOM  
Testēšanas vide: I3-10100, GT-1030 (2 GB), 16 GB RAM

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Akcepttesta apraksts** | **Ievade/Darbība** | **Sagaidāmais rezultāts** | **Rezultāts** |
| Mēģinot izkāpt no spēļu laukuma robežām, spēlētājs ietriecas sienā. | Mēģinu izkāpt ārpus laukuma robežām. | Ietriekšos neredzamā robežā/ sienā. | Spēlētājs pārkāpj robežu un izkrīt no laukumiņa gadījumos, kad izkāpšana tiek veikta no mini mājiņu jumtiem. |
| Nospiežot WASD spēlētājs attiecīgi kustēsies taisni, pa labi, uz leju, pa kreisi. | Nospiežu secīgi katru pogu. | Spēlētājs kustēsies attiecīgi katrai pogai savā virzienā. | Spēlētājs kustās gluži kā rakstīts akcepttesta aprakstā. |
| Kombinējot WASD pogas spēlētājs kustēsies abu virzienu rezultējošā vektora virzienā. | Kombinēju katru pogu ar katru. | Spēlētājs kustēsies pa diagonālēm, vai stāvēs uz vietas. | Spēlētājs kustās pa rezultējošo vektoru. |
| Nospiežot space spēlētājs palecas. | Nospiežu space. | Spēlētājs paleksies. | Spēlētājs palecas. |
| Mēģinot kustēties jebkurā virzienā, kamēr spēlētājs atrodas gaisā, nekas nenotiks. | Palecos un spiežu WASD pogas. | Nekas nenotiks. | Spēlētājs sāk kustēties pēc WASD pogās iebūvētās mehānikas. |
| Ejot jebkāda objekta virzienā, spēlētājs saskaroties ar to tajā ietrieksies. | Eju virsū vairākiem objektiem secīgi. | Visos objektos ietriekšos. | Spēlētājs ietriecas visos objektos. |
| Nospiežot R spēlētājs pietupsies. | Spiežu R. | Pietupšos. | Spēlētājs izpilda crouch kustību. |
| Nospiežot E spēlētājs satver bumbu. | Spiežu E, stāvot pie bumbas un skatoties uz to. | Satveršu bumbu. | E neveic pilnīgi nekādu funkciju. |
| Kustinot pelīti spēlētāja skats sekos tai uz ekrāna. | Kustinu pelīti. | Spēlētājs pagrozīs kameras skatu. | Spēlētājs seko ar skatu līdzi pelītes kustībai. |
| Spiežot R un kustoties spēlētāja kustības ātrums būs mazāks. | Turu R un paralēli spiežu WASD pogas secīgi. | Spēkētājs kustēsies, bet palēlināti. | Spēlētājs kustās palēlināti. |
| Turot shift kustība ar WASD pogām ir paātrināta. | Turu shift un paralēlis spiežu WASD pogas secīgi. | Spēlētājs kustēsies paātrināti. | Spēlētājs kustās paātrināti. |
| Nospiežot ESC spēle tiks iepauzēta un izmetīs kursoru. | Nospiežu ESC. | Uz ekrāna izmetīs kursoru. | Spēle izmet kursoru, bet spēle netiek iepauzēta. |
| Ejot mājiņā iekšā pa ieeju, spēlētājs ieiet iekšā. | Turu W un eju iekšā mājiņā. | Spēlētājs ieies mājiņā. | Mājiņā ieiet nevar. |
| Sprintošana turot shift, vai pietupšanās turot R nemaina palekšanās augstumu. | Turu gan R, gan shift un spiežu space. | Spēlētājs paleksies nemainīgā augstumā. | Spēlētāja lekšanas augstums nemainās. |
| Uzkāpjot uz dēļa šūpoļu augstākā gala, tas noliegsies gravitācijas ietekmē. | Spiežu space un lecu uz šūpoļu augstākā gala. | Šūpoles noliegsies. | Šūpoles neizkustās. |

VRoom komanda uzdeva mums dažus jautājumus par spēli, uz kuriem atbildēts zemāk.

***Is the player movement and jump speed and mouse sensitivity to your liking? If not, what could be changed?***

Tā kā spēles mērķis ir pēc iespējas realistiskāk attēlot bērnu laukumiņu, tad peles jūtīgumu un spēlētāja kustības ātrumu vajadzētu samazināt, jo pašlaik liekas, ka spēlētājs ir izdzēris pārāk daudz Monster energy. Spēlētāja parastais ātrums būtu tāds, kāds tas ir šobrīd turot R un paātrinātais – tāds, kāds tas ir šobrīd normālais.

Gravitācija neatbilst realitātei – spēlē tā ir daudz mazāka nekā patiesībā (jāsamazina lekšanas augstums un gaisā pavadītais laiks).

***Is the size of the player and scale of the world and objects in it to your liking? If not, what could be changed?***

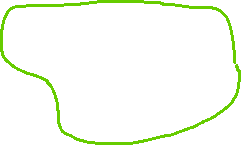
Ņemot vērā, ka spēles mērķauditorija ir bērni, mūsuprāt spēlētāja POV neatbilst bērna augumam un to vajadzētu samazināt. Turklāt koku un laternu proporcijas neatbilst realitātei, ko arī vajadzētu izmainīt.

Komentāri:

90% no shēmām nav ieviestas spēlē, līdz ar to testēšanas apjoms ir ierobežots. Skatoties pēc galvenās shēmas izdarīts ir apvilktais:

A diagram of a flowchart

AI-generated content may be incorrect.



Komentāri par uzrakstīto kodu - PlayerMovement.cs skripta Analīze:

* Nav mehānisma, lai bloķētu peli, kad spēle ir pauzēta vai atvērts UI. Tas padara iziešanu no spēles ļoti neērtu, jo spēlētāja skats turpina sekot pelītei, kas traucē to saskatīt.
* Mainot height, netiek atjaunināts center, kas rada problēmas ar kolīziju un spēlētāja pozīciju. (Iemesls, kāpēc spēlētājs izkrīt no laukumiņa uzkāpjot uz mājas.) Risinājums: Vienmēr pielāgot arī center pozīciju, reizē ar augstumu.
* Spēlētājs var kustēties gaisā, jo skripts neierobežo horizontālo kustību (Input.GetAxis) tad, kad spēlētājs nav pieskāries zemei (!isGrounded). Rezultātā spēlētājs var kustēties arī lēciena laikā.
* Pašlaik spēlētājs nevar veikt mijiedarbību ar objektiem, jo skriptā nav iekļauta interakcijas loģika, piemēram, raycast vai trigger detekcija; spēlētājs var tikai fiziski ietriekties objektos, jo nav ne interakcijas taustiņa apstrādes (Input.GetKeyDown), ne pārbaudes, vai skatienā ir objekts ar atbilstošu tagu vai komponenti, tādēļ visa "saskarsme" aprobežojas tikai ar kolīziju.

Komentāri par spēli:

* Nekur uzsākot spēli nav uzrakstīts, kādas kontroles ir jāizmanto, tās visas ir pašam jāatrod spaidot klaviatūru.