Testspecifikation

Nalaka – ett plattformspel

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Krav | Testfall | Beskrivning | Indata | Utdata |
| FK1 | TFK1.1 – 1.6  Styrning och kontroll | Test av styrning, rörelser och animation av spelkaraktär.  Piltangenterna vänster, höger och uppåt används här i alla kombinationer. Spelkaraktären ska röra sig åt respektive riktning och korrekt del av spritesheet ska visas. Kan testas på alla banor i spelläge. | 1. Piltangent vänster  2. Piltangent höger  3. Piltangent uppåt  4. Piltangenter uppåt + vänster samtidigt  5. Piltangenter uppåt + höger samtidigt  6. Piltangenter vänster + höger samtidigt | 1. Rör sig åt vänster med korrekt animation  2. Rör sig åt höger med korrekt animation  3. Hoppar uppåt och faller tillbaka till utgångspunkten  4. Hoppar åt vänster och faller tillbaka till utgångspunkt i Y-led.  5. Hoppar åt höger och faller tillbaka till utgångspunkt i Y-led.  6. Stillastående utan växling av bild från spritesheet (ingen animation) |
| FK2 | TFK2 Kollision från sidan | Spelkaraktären ska stanna upp när ett blockobjekt kommer i vägen. Kan testas på alla banor i spelläge genom att fortsätta hålla i aktuell piltangent när spelkaraktären stöter på ett hinder. Rörelseanimationen ska dock fortsätta utan att den förflyttas i X-led. | Piltangent vänster eller höger | Fortsatt rörelseanimation av spelkaraktär, men stannar upp i X-led. |
| FK2 | TFK2 Fotfäste och fall | Spelkarktären ska stå på ett ”fristående” blockobjekt, eller på ett blockobjekt som åt något håll i X-led saknar angränsande blockobjekt. Det ska alltså vara fritt fall om man lämnar blockobjektet genom att gå åt sidan. Kan testas på bana 1-3. | Piltangent vänster eller höger trycks ner i korta ”stötar” | Successiv förflyttning av spelkaraktär i X-led. Vidare ska den falla ner när den kommit för långt utanför blockobjektet i X-led och falla tills den får fotfäste på nästa blockobjekt, eller ”hoppar” på fiende eller faller ur skärm och därmed dör. |
| FK3 | TFK3 Banor | Genom att förflytta spelkaraktären till nästa bana ska den befinna sig längst till höger på skärmbilden. Banorna är konstruerade så att det finna bara ett ställe där detta är möjligt. Spelkaraktären måste därmed ta sig genom hinder och ta sig förbi fiender för att komma dit. | Piltangent höger när spelkaraktären befinner sig längst till höger på skärmbilden. | Ny bana ritas upp och spelkaraktären får en ny position till vänster av skärmbilden. |
| FK4 | TFK 4 Kollision med fiender 1 | Fiender finns på varje bana och de varierar i rörelsemönster. Vidrör spelkaraktären dessa från fiendens sidor eller undersida dör spelkaraktären. | Med piltangenterna förflyttas spelkaraktären till följande positioner i förhållande till fienden  1. Vänster  2. Höger  3. Underifrån  Testas lämpligast på bana 1. | 1. Spelkaraktär dör  2. Spelkaraktär dör  3. Spelkaraktär dör |
| FK4 | TFK 6 Kollision med fiender 2 | Vidrör spelkaraktären en fiende uppifrån dör fienden. Spelkarakären kan alltså döda fiender genom att ”hoppa” på dem. | Med piltangenterna uppåt + riktningen där fienden befinner sig kan spelkaraktären hamna över fienden. På bana 1 och 2 ges tillfällen att ”falla” på en fiende. | Fiende dör |
| FK5 | TFK5 Transport | Testas på bana 2, 3, 6 och 7. | Med piltangenterna uppåt + riktning i X-led samtidigt så att spelkaraktären landar på ett blockobjekt som rör på sig. | Spelkaraktären står på blockobjektet och förflyttar sig i samma riktning som blockobjektet. |
| FK5 | TFK5 Avbruten transport | Testas på bana 2. | 1. Piltangent uppåt + riktning vänster eller höger  2. Piltangent vänster  3. Piltangent höger | 1. Spelkaraktären lämnar blockobjektet i ett hopp åt riktning beroende på piltangent vänster och höger.  2. Spelkaraktären faller ner från blockobjektet på vänstra sidan.  3. Spelkaraktären faller ner från blockobjektet på högra sidan. |
| FK6 | TFK7 Liv | Spelkaraktären har 4 liv. När dessa är förbrukade visas skärmbilden ”Game over”. | Med piltangenter förflyttas spelkaraktären så den vidrör en fiende från sidan eller underifrån. Testas lämpligast och snabbast på bana 1. | Efter fyra dödsfall av spelkaraktär visas skärmbilden ”Game over”. |
| FK7 | Ljudeffekter | Testas snabbast på bana 1, men spelkaraktärens ljud är genomgående i hela spelet. | 1. Piltangent uppåt  2. Piltangent vänster nedhållen  3. Piltangent höger nedhållen  4. Spelkaraktären dödar fiende  5. Spelkaraktären dör genom fall eller genom beröring av fiende | 1. Stigande ljud  2. Kontinuerligt tassande ljud  3. Kontinuerligt tassande ljud  4. Perkussivt fallande ljud  5. Kort bubblande ljud |
| FK8 | Meny | Applikationens skärmbild när den startas | 1. Föra musen över skylten ”Start game” och klicka på vänster musknapp.  2. Föra musen över skylten ”Quit” och klicka på vänster musknapp. | 1. Första banan visas  2. Applikationen avslutas |