

PANTHEON GAME

Perform Game Test



GİRİŞ

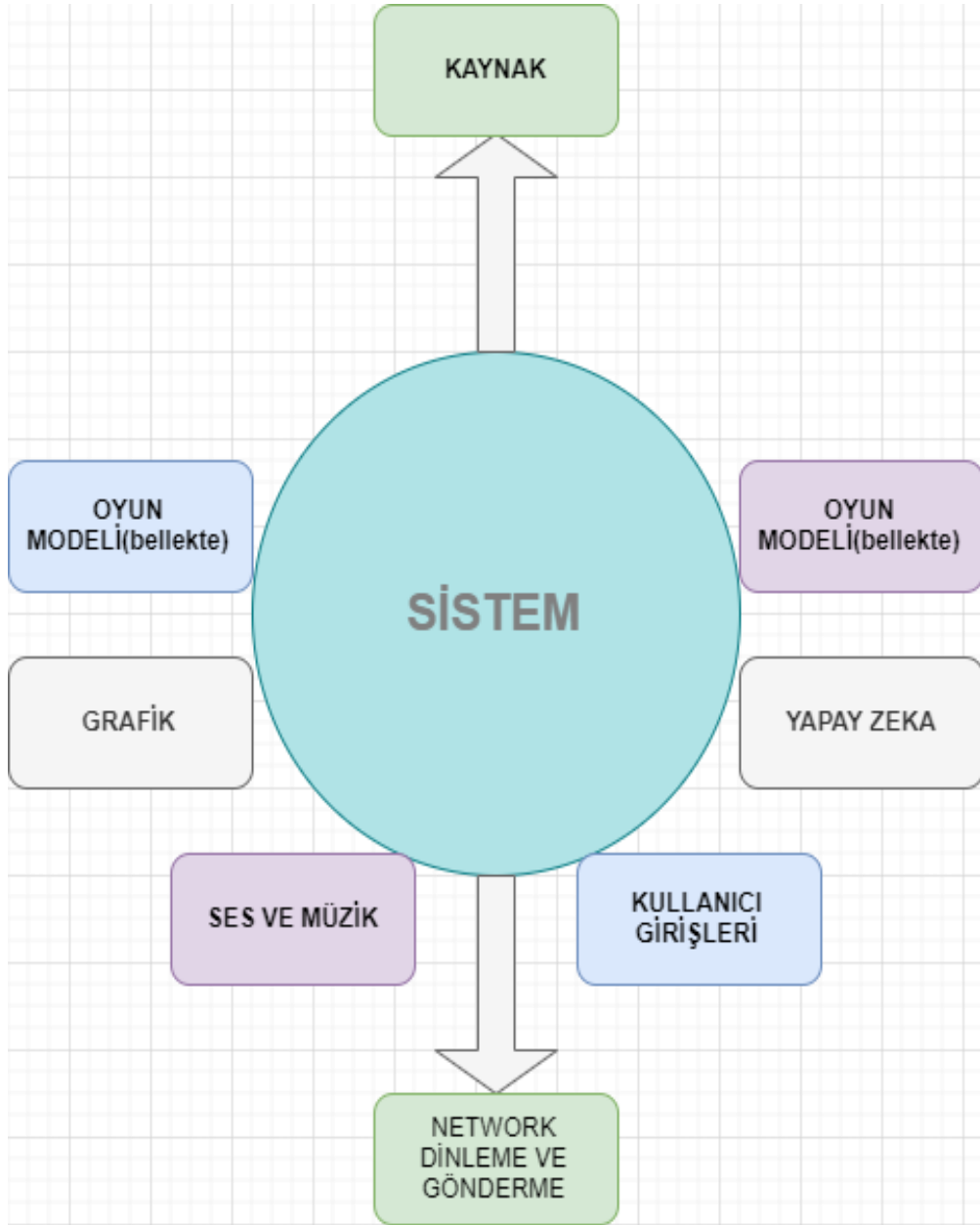
Pantheon

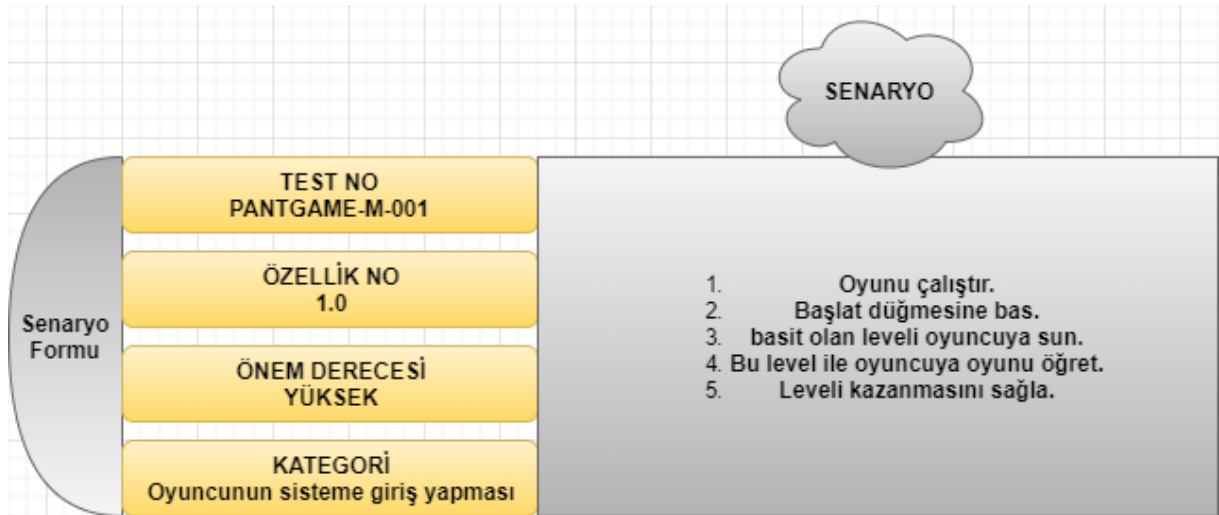
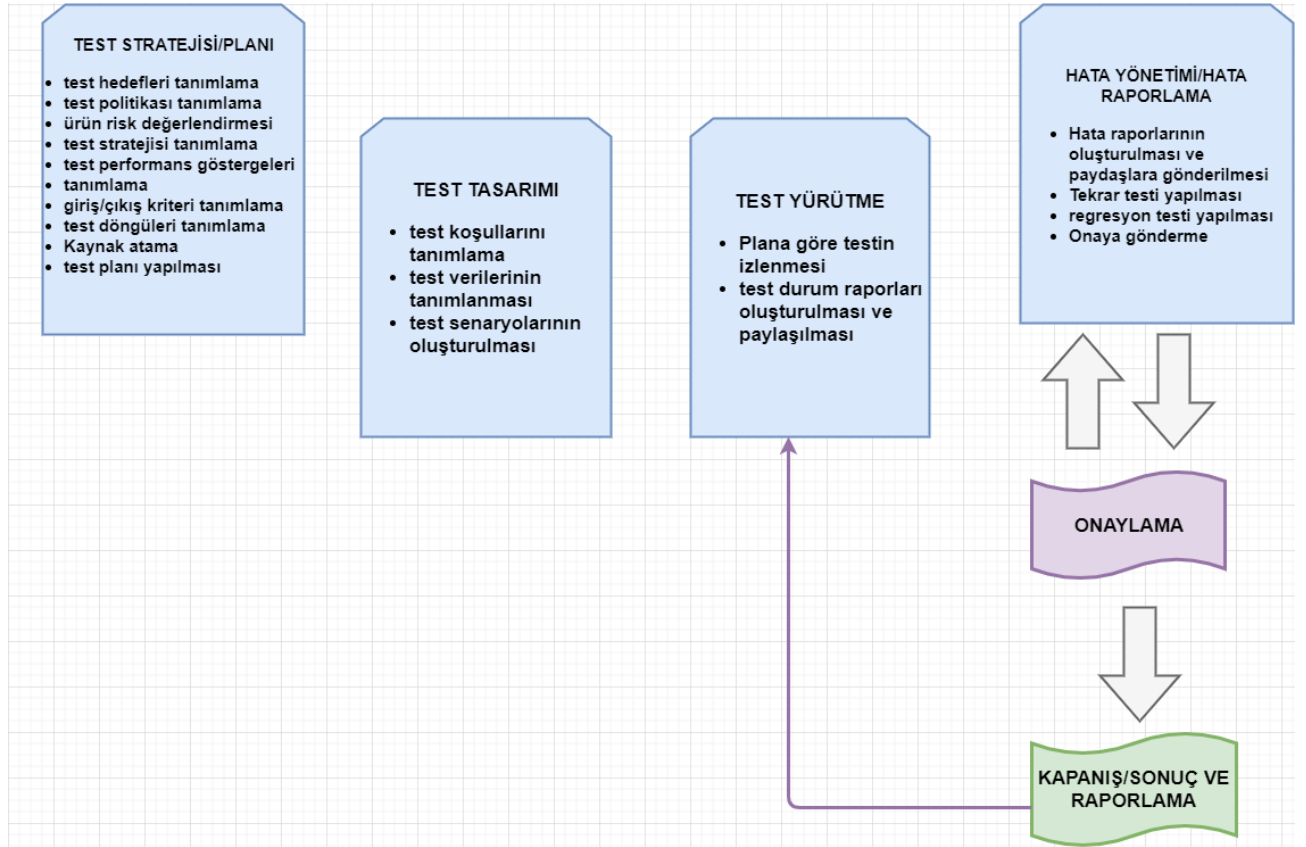
oyun geliřtirmekte olan bir řirkettir.

Oyunların ıktıėı platformlar Android ve
ios tabanlı
platformlardır.

Oyunların oynayıř biiminde olacak aksaklıkları
test
etmek zere

řirketin Yazılım Mhendislerinden olan
Berivan Gen bu
aksaklıkları test etmek
zere grevlendirilmiřtir



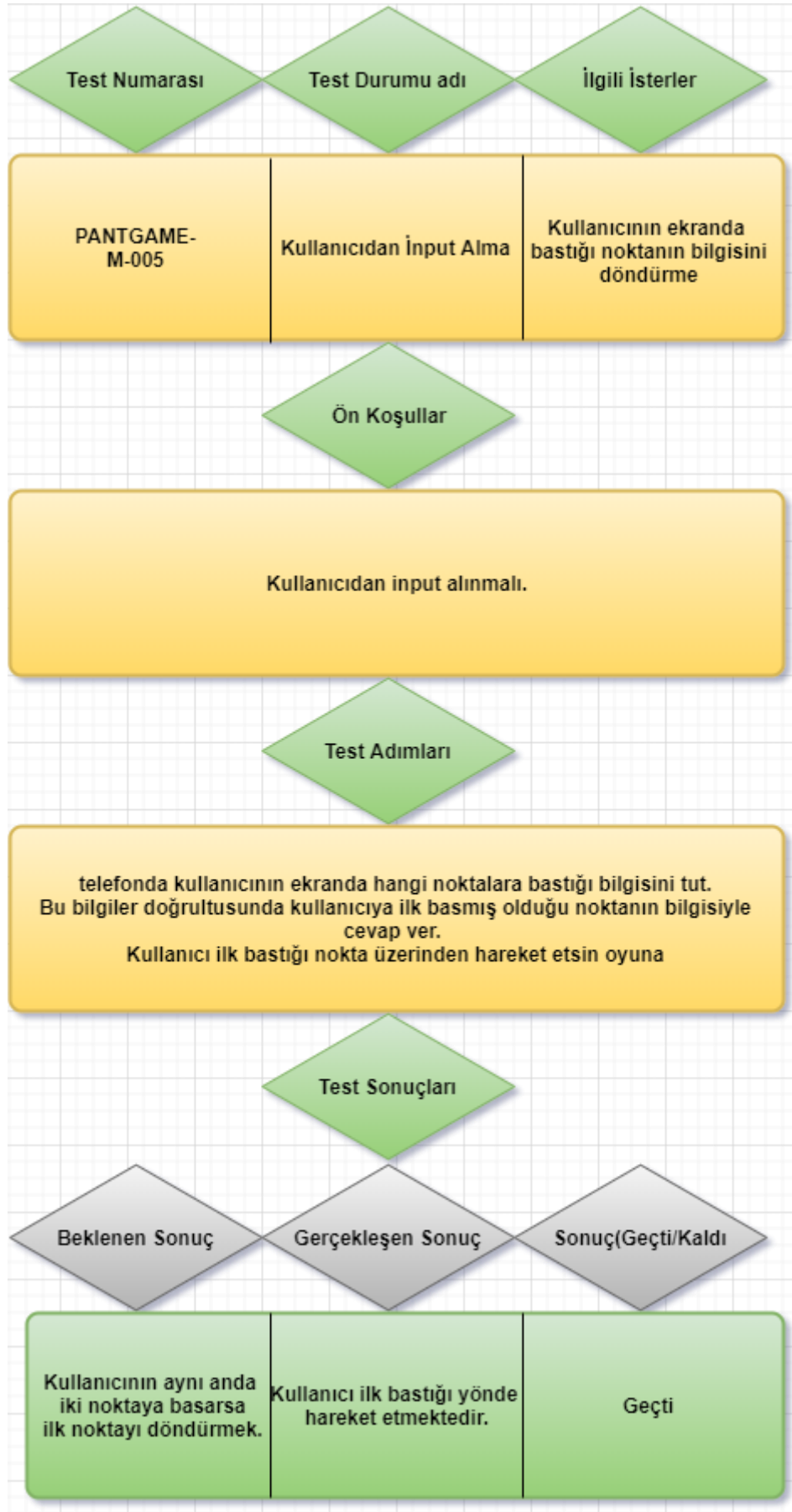


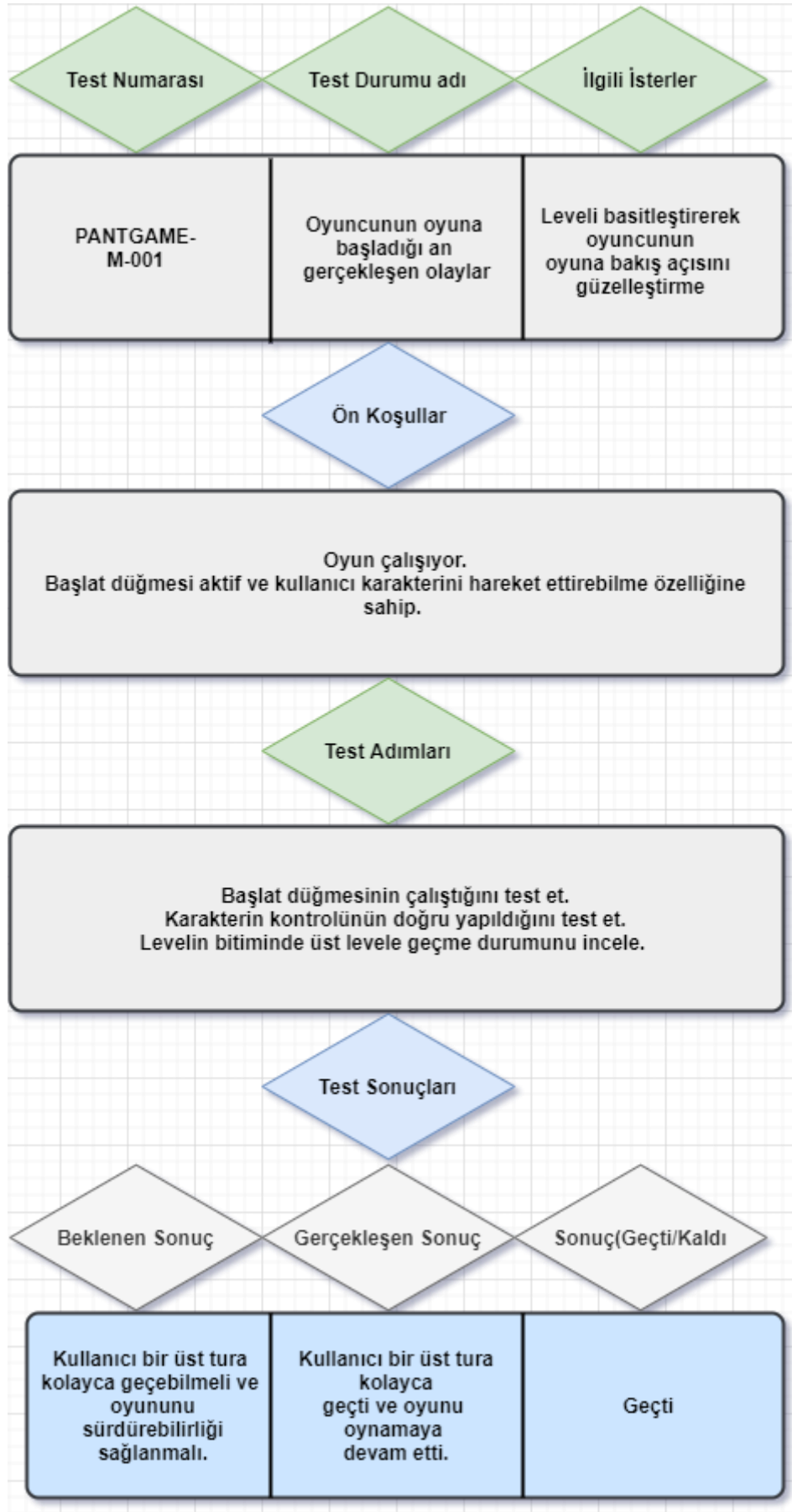
		SENARYO
Senaryo Formu	TEST NO PANTGAME-M-002	<ol style="list-style-type: none">1. Oyunu başlat.2. oyuncunun hareket etmesini sağla.3. oyuncu hareket inputlarını aktif etmezse yapay zekanın belirli alanda hareket etmesini sağla.4. oyuncu hareket inputlarını aktif ederse yapay zekaya onu takip etmesini söyle.5. Oyuncu yapay zeka görüşünden çıkarsa yapay zeka tekrar oyuncuyu kontrol etmeye başlar.6. yapay zeka oyuncuyu farketdiği ve saldırma mekanizmasını devreye sokması durumunda oyuncu ölür.
	ÖZELLİK NO 2.0	
	ÖNEM DERECEİ YÜKSEK	
	KATEGORİ Oyunda Yapay Zeka Uygulaması	

		SENARYO
Senaryo Formu	TEST NO PANTGAME-M-003	<ol style="list-style-type: none">1. Karakterin zıplaması için input ver.2. Oyunu başlat.3. Engel yoksa karakterin durma animasyonunu çalıştır.4. Oyuncunun hızı 0'dan büyükse zıplamasını sağla.5. hızı yönünde zıplamasını sağla.
	ÖZELLİK NO 3.0	
	ÖNEM DERECEİ YÜKSEK	
	KATEGORİ Zıplama Animasyonunun Çalışması	

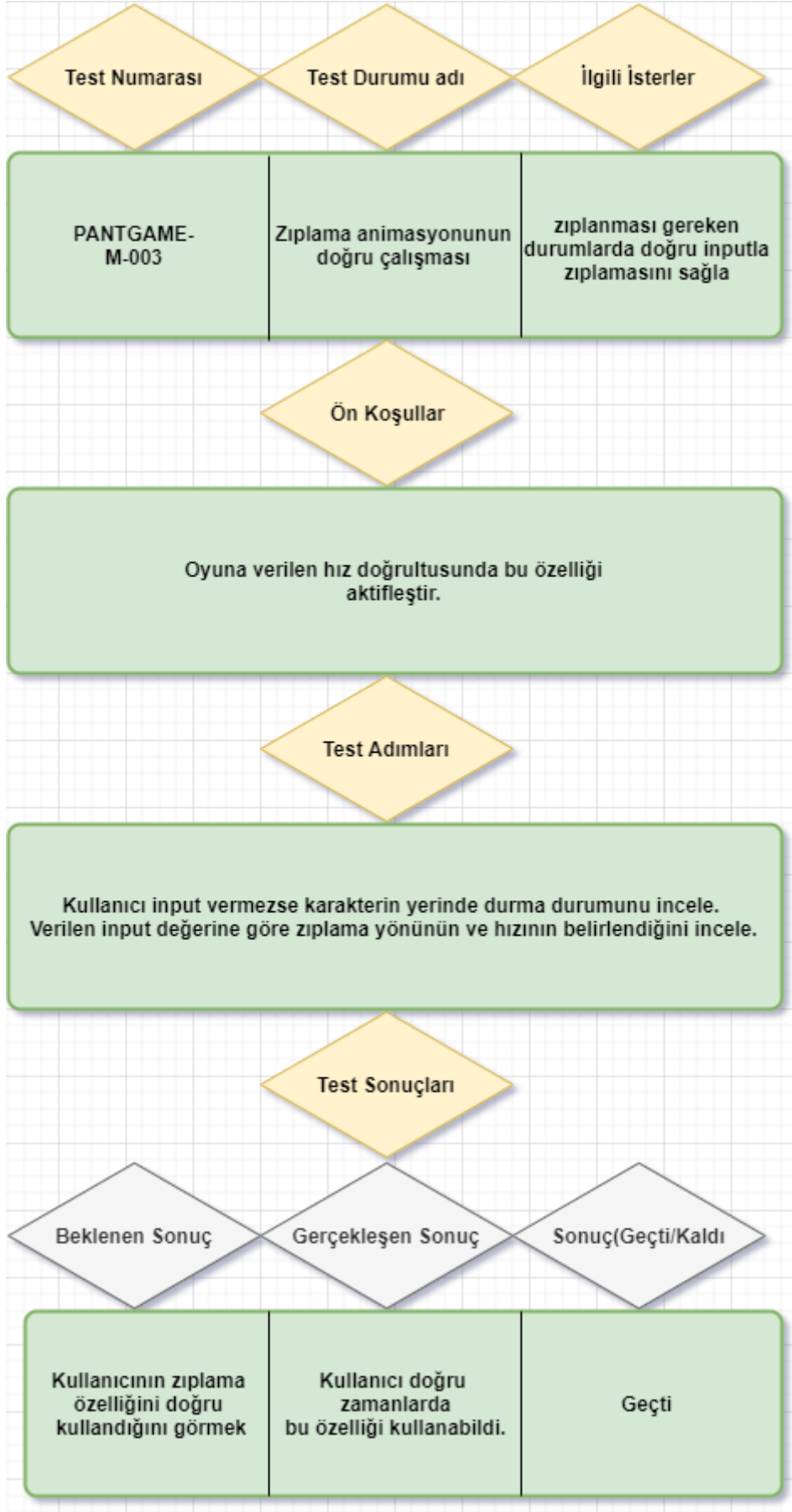
		SENARYO
Senaryo Formu	TEST NO PANTGAME-M-004	<ol style="list-style-type: none">1. Oyunu başlat2. Kullanıcıdan alınan inputa göre animasyonu çalıştır.3. alınan inputlar çalışan animasyonunu kesmek yerine bitmesini beklemeden diğer animasyonu çalıştırsın.4. Böylece bekleme süresini ortadan kaldır.5. Animasyonların karışmasını engelle.
	ÖZELLİK NO 4.0	
	ÖNEM DERECEİ YÜKSEK	
	KATEGORİ Genel Animasyon Yapısı	

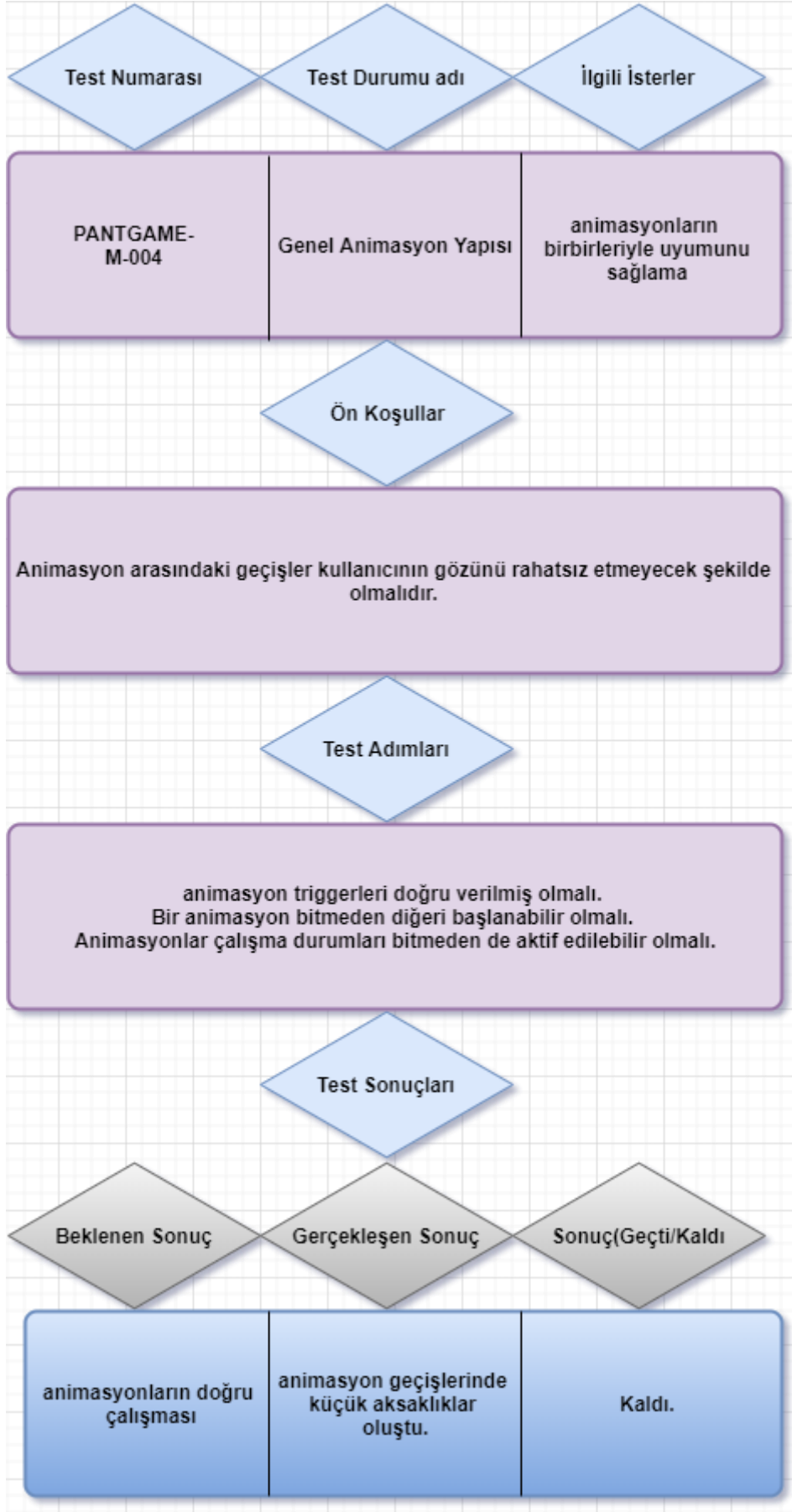
		SENARYO
Senaryo Formu	TEST NO PANTGAME-M-005	<ol style="list-style-type: none">1. Oyunu başlat.2. karakterin hareket etmesini sağla.3. kullanıcının ekrana basmasını bekle.4. kullanıcının aynı anda iki farklı yere dokunduğunu tespit et.5. kullanıcının ilk dokunduğu noktanın bilgisini döndür.
	ÖZELLİK NO 5.0	
	ÖNEM DERECEİ YÜKSEK	
	KATEGORİ Kullanıcı Input Alma	











```

private void Update()
{
    if (strongCount >= 2 && !strongActive && GameManager.instance.startGame)
    {
        state = "Maximum güç";
        strongActive = true;
        icon.GetComponent<SpriteRenderer>().sprite = GameManager.instance.icons[0];
        iconAnimator.SetTrigger("PopUp");
        particleFire.SetActive(true);
    }

    if (GameManager.instance.finish)
    {
        if (!finishIconActive)
        {
            state = "Oyun bitti";
            finishIconActive = true;
            icon.GetComponent<SpriteRenderer>().sprite = GameManager.instance.icons[1];
            iconAnimator.SetTrigger("Icon aktif edildi");
            particleFire.SetActive(true);
        }
        transform.position = firstPos;
        particleFire.SetActive(false);
        transform.rotation = Quaternion.Lerp(transform.rotation, Quaternion.Euler(0, 90, 0), Time.deltaTime);
    }

    if (Input.GetMouseButtonDown(0) && !slapOnly && !missShot && GameManager.instance.startGame)
    {
        if (Vector3.Distance(new Vector3(transform.position.x, 0, transform.position.z), new Vector3(GameManager.instance.targetEnemy[GameManager.in
        {
            return;
        }
        animator.SetTrigger("Yumruk Tetiklendi");
        state = "Güçlü vuruş";
        hand.GetComponent<HandControl>().slapAction = true;
    }
}

```