PANTHEON GAME

Perform Game Test



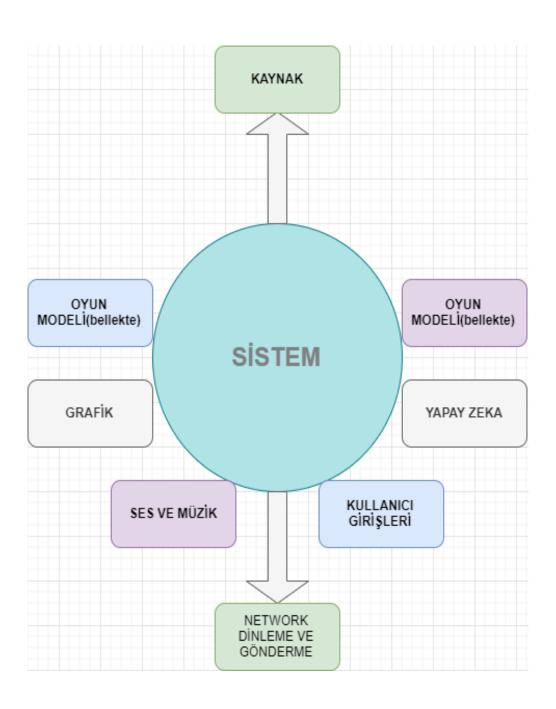
GİRİŞ

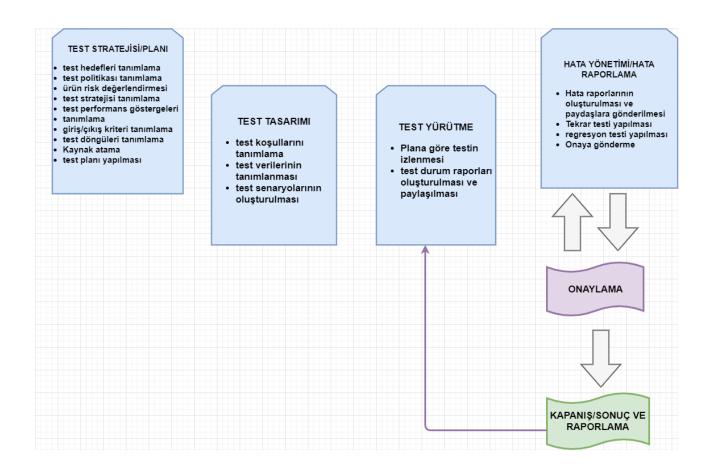
Pantheon

oyun geliştirmekte olan bir şirkettir. Oyunların çıktığı platformlar Android ve Ios tabanlı platformlardır.

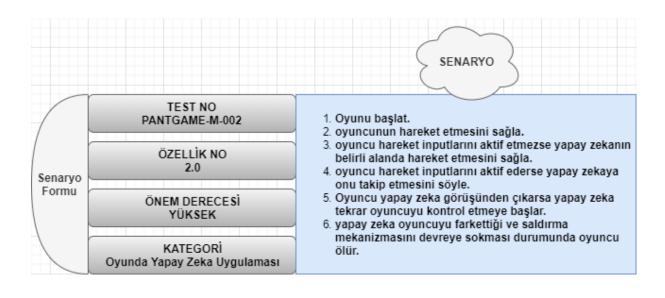
Oyunların oynayış biçiminde olacak aksaklıkları test

etmek üzere şirketin Yazılım Mühendislerinden olan Berivan Genç bu aksaklıkları test etmek üzere görevlendirilmiştir

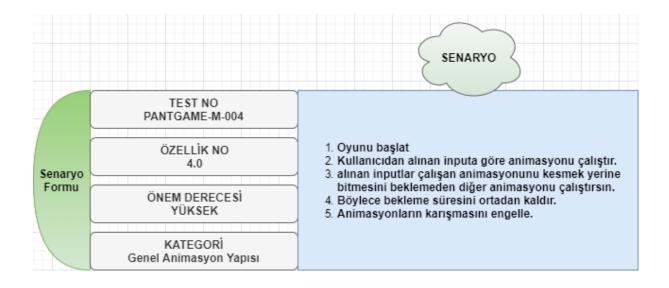














Test Numarası	Test Durumu adı	İlgili İsterler
PANTGAME- M-005	Kullanıcıdan İnput Alma	Kullanıcının ekranda bastığı noktanın bilgisir döndürme
	Ön Koşullar	
	Kullanıcıdan input alınmalı	
	Test Adımları	
ı bilgiler doğrultusu	cının ekranda hangi noktalara ında kullanıcıya ilk basmış ol cevap ver. bastığı nokta üzerinden harel	duğu noktanın bilgisiyle
	Test Sonuçları	
Beklenen Sonuç	Gerçekleşen Sonuç	Sonuç(Geçti/Kaldı
ullanıcının aynı and	a Kullanıcı ilk bastığı yönde	Geçti

Test Numarası	Test Durumu adı	İlgili İsterler
PANTGAME- M-001	Oyuncunun oyuna başladığı an gerçekleşen olaylar	Leveli basitleştirerek oyuncunun oyuna bakış açısını güzelleştirme
	Ön Koşullar	
Başlat düğmesi aktif ve	Oyun çalışıyor. kullanıcı karakterini harek sahip.	et ettirebilme özelliğine
4	Test Adımları	
Karakterin	at düğmesinin çalıştığını te kontrolünün doğru yapıldı nde üst levele geçme duru	ğını test et.
	Test Sonuçları	
Beklenen Sonuç	Gerçekleşen Sonuç	Sonuç(Geçti/Kaldı
Kullanıcı bir üst tura kolayca geçebilmeli ve oyununu sürdürebilirliği sağlanmalı.	Kullanıcı bir üst tura kolayca geçti ve oyunu oynamaya devam etti.	Geçti

Test Numarası	Test Durumu adı	İlgili İsterler
PANTGAME- M-002	Düşmana yapay zeka özelliği verilmesi	karakterin düşman olar yapay zekadan kaçabilmesi
	Ön Koşullar	
Karakterin hareket hal	linde olması ve yapay zeka	nın karakteri görmesi.
4	Test Adımları	
yaı	karakterin hareketini incele pay zekanın hareketini ince zekanın karakteri görmesin	le.
	Test Sonuçları	
	rest solidyian	
Beklenen Sonuç	Gerçekleşen Sonuç	Sonuç(Geçti/Kaldı

	Test Durumu adı	İlgili İsterler
PANTGAME- M-003	Zıplama animasyonunun doğru çalışması	zıplanması gereken durumlarda doğru inputla zıplamasını sağla
4	Ön Koşullar	
Oyuna v	erilen hız doğrultusunda bı aktifleştir.	ı özelliği
*	Test Adımları	
	zse karakterin verinde duri	na durumunu incele.
Kullanıcı input verme rilen input değerine gö	öre zıplama yönünün ve hız	
	öre zıplama yönünün ve hız	
	öre zıplama yönünün ve hız	
rilen input değerine gö	öre zıplama yönünün ve hız	
	Test Sonuçları	ının belirlendiğini incele.

Test Durumu adı	İlgili İsterler
Genel Animasyon Yapısı	animasyonların birbirleriyle uyumunu sağlama
Ön Koşullar	
çişler kullanıcının gözünü ra olmalıdır.	ahatsız etmeyecek şekilde
Test Adımları	
on bitmeden diğeri başlana	bilir olmalı.
Test Sonuçları	
Gerçekleşen Sonuç	Sonuç(Geçti/Kaldı
animasyon geçişlerinde küçük aksaklıklar oluştu.	Kaldı.
	Ön Koşullar Ön Koşullar Ön Koşullar Test Adımları On triggerleri doğru verilmiş on bitmeden diğeri başlana na durumları bitmeden de a

```
private void Update()

(if (strongCount >= 2 && !strongActive && GameManager.instance.startGame)

( state = "Maximum güc";
    strongActive = true;
    icon.GetComponentCspriteRenderer>().sprite = GameManager.instance.icons[0];
    iconAnimator.SetTrigger("PopUp");
    particleFire.SetActive(true);

( state = "Oyun bitti";
    finishIconActive = true;
    icon.GetComponentCspriteRenderer>().sprite = GameManager.instance.icons[1];
    iconAnimator.SetTrigger("Icon aktif edildi");
    particleFire.SetActive(true);

} transform.position = firstPos;
    particleFire.SetActive(true);

} transform.position = Guaternion.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 = "Gü;lü vurus";
    hand.GetComponent(HandControl>().slapAction = true;
```