TF Fienders AI

Målet är att testa så att fiender beter sig som planerat. Här testas främst träffboxar, förflyttning och generellt beteende gentemot spelaren.

# Testas i:

* [Testrapporter - Iteration 4](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m1hMJ2SzTjl0YJOkD0acRN59hRCY1kFIM-_5CQYP-Og/edit#gid=0)
* [Testrapporter - Iteration 5](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m1hMJ2SzTjl0YJOkD0acRN59hRCY1kFIM-_5CQYP-Og/edit#gid=1505688872)
* [Testrapporter - Iteration 6](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m1hMJ2SzTjl0YJOkD0acRN59hRCY1kFIM-_5CQYP-Og/edit#gid=926545999)
* [Testrapporter - Iteration 7](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m1hMJ2SzTjl0YJOkD0acRN59hRCY1kFIM-_5CQYP-Og/edit#gid=207986537)
* [Testrapporter - Iteration 9](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m1hMJ2SzTjl0YJOkD0acRN59hRCY1kFIM-_5CQYP-Og/edit#gid=1631003316)

# Vilka funktioner finns just nu?

Detta kan göras just nu.

### Workerbot

* Ska kunna åka fram och tillbaka på en platform. Den ska hålla sig till en platform. OM den stöter på en vägg så ska den byta håll.
* OM spelaren är inom synfält (inga väggar eller plattformar i vägen för botens öga) och tillräckligt nära roboten börjar den följa efter spelaren. Då SKA boten kunna åka av en plattform för att följa spelaren på den markyta de befinner sig på.
* OM boten kommer tillräckligt nära spelaren så stannar han och börjar attackera med jämna mellanrum.
* OM spelaren kommer utanför botens följ-area/synfält så står den stilla i en sekund innan den börjar patrullera på den nuvarande plattformen/marken.

### Guardbot

* Samma grundförutsättningar som Workerbot.
* Längre räckvidd på attacken och något snabbare.
* Attackerar i vissa fall när den rör sig.

### Rangerbot

* Ska stå still och avfyra projektiler i spelarens riktning.
* Ska vända sig mot spelaren ifall spelaren passerar.

# Testning

## Förkrav

Vara i ett rum med en eller flera fiender & plattformar.

## Test

Testa de funktioner som finns. Fungerar de som du förväntar att de ska göra? Finns det några uppenbara fel/buggar? Finns det något som skulle kunna ändras på de funktioner som finns för att förbättra upplevelsen?

## Efter test

Fungerade funktioner som förväntat eller lyckades du hitta någon bugg? Finns det något som inte verkar stämma? Fyll i testrapporten för denna iteration.