TF Fienders animationer

Målet med detta testfall är att undersöka hur fienders animationer spelas upp.

# 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)

# Förkrav

Spelaren befinner sig i en scen med fiender.

# Efterkrav

Eventuellt justera/synka animationer så de blir mer visuellt tilltalande eller reagerar bättre med vad som händer i spelet.

# Scenario med in- & utdata

1. Spelaren rör sig tills den ser fienden och fiendens “Idle” animation spelas.
2. Spelaren går närmare fienden, varpå fiendens “Run” animation spelas.
3. Spelaren rör sig förbi fienden varpå tidigare animationer spegelvänds.
4. Spelaren rör sig nära fienden och en attackanimation spelas.