TF Persistens mellan scener

Målet är att testa användargränsnittet och funktionaliteten för Inventory i spelet. Testfallet uppdateras över tid när mer funktionalitet läggs till.

# Testas i:

* [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.

Spelaren, inventory är persistent mellan scener.

# Testning

## Förkrav

Vara i spelet

## Test

För att testa detta just nu, ta skada från en fiende och lägg märke till hur mycket liv du har. Gå vidare till nästa scen och då ska livet inte ha ändrats. Även spelarstats & achievements ska sparas mellan scenerna.

## 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.