TF Spelarens animationer

Målet med detta testfall är att undersöka hur spelarens förflyttning fungerar och interagerar med väggar och föremål utplacerade i spelvärlden.

# 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

Inga.

# Efterkrav

Eventuellt justera/synka animationer så de blir mer visuellt tilltalande eller reagerar bättre med spelarens input.

# Scenario med in- & utdata

1. Spelaren står still varpå en idleanimation spelas upp.
2. Spelaren trycker på A- & D-knapparna samtidigt varpå idleanimationen spelas upp.
3. Spelaren håller in A-knappen och håller sedan in D-knappen och idleanimationen spelas upp.
4. Spelaren håller in D-knappen och håller sedan in A-knappen och idleanimationen spelas upp.
5. Spelaren trycker på A- & D-knapparna (eller respektive piltangent) och en springanimation spelas upp.
6. Stående på marken trycker spelaren på hopp-knappen (mellanslag) varpå hoppanimationen spelas upp.
7. Spelaren attackerar och en attackanimation visas:
   1. Stående attack
   2. Springande attack
   3. Hoppande attack
   4. Fallande attack
8. Spelaren dör och en dödsanimation visas.