TF Spelarens attackfunktion

Målet med detta testfall är att undersöka hur spelarens attacker fungerar för att se till att de fungerar som tänkt.

# 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

Spelet är startat och en nivå med minst en fiende är laddad.

# Efterkrav

Eventuellt justera animationer/triggers för att undanröja buggar.

# Scenario med in- & utdata

1. Spelaren trycker på vänster musknapp för att attackera.
2. Om slaget träffar en fiende, så ska den slås tillbaka samt tar skada (Kolla debug loggen om möjligt).
3. Alla olika animationslägen testas, stillastående, hoppandes och fallandes.