TF Spelarens förflyttning & kollisioner

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 variabler för hastigheter och/eller kod för spelarens rörelse och kollissioner för att utrota buggar i spelet.

# Scenario med in- & utdata

1. Spelaren trycker på A- & D-knapparna (eller respektive piltangent), en i taget och rör sig åt vänster och åt höger.
2. Spelaren trycker på A- & D-knapparna samtidigt och rör sig ingenstans.
3. Spelaren håller in A-knappen och håller sedan in D-knappen och rör sig fortfarande åt vänster.
4. Spelaren håller in D-knappen och håller sedan in A-knappen och rör sig fortfarande åt höger.
5. Stående på marken trycker spelaren på hopp-knappen (mellanslag) varpå spelaren hoppar.
6. Spelaren kolliderar från olika vinklar med väggar, utan att åka igenom dem.