Testspecifikation - Spel

## Allmänna testprocedurer

Spelet testas regelbundet varje torsdag med fokus på ny data, exempelvis i form av ny kod, nya spelobjekt eller större justeringar av tidigare implementationer. Systemet kommer huvudsakligen att använda sig utav blackbox-testing då det är lättast för oss att se själva interaktionsprocessen mellan de olika elementen i spelet. Upptäcks ett större/allvarligare problem kommer detta att whitebox-testas med bl.a. debugging. Alla buggar och avvikelser ska dokumenteras i testrapporter.

Testfallen beskriver vilken del av spelet som ska testas där testaren får instruktioner om vad som ska fungera. Testaren ska kontrollera att det fungerar genom att aktivt köra spelet med hjälp av instruktionerna och att samtidigt försöka få spelet att bete sig på ett icke intentionellt sätt (genom olika testnings tekniker).

Testrapporter fylls i för varje iteration. Börja med kalkylbladet och fyll i om testet gick igenom samt vem som testade. Skapa sedan ett dokument i rätt iterations-mapp med hjälp av mallen och fyll i vad du kom fram till på varje testfall.

Buggar och andra resultat av testningen planeras och tas hand om nästa iteration eller vid ett senare tillfälle och fixas inte under testningen.

## Systemtester med referenser till testfall

Här listas alla de systemtester som bestämts, vad de går ut på samt vilka testfall som ingår i dessa.

## Spelaren

Med fokus på baskrav 3 testas spelarens rörelser & kollisioner. Animationerna ska även kontrolleras.

* [Spelarens förflyttning & kollisioner](https://docs.google.com/document/u/1/d/1zuHsZFX273o47WM6VY3y87vHaprQncUawCtlHzcyM5I/edit?usp=drive_web)
* [Spelarens animationer](https://docs.google.com/document/d/1T5j8QTUfOd573vIiYItzeyNtx4CGDsNTIrAzXkMpkgU/edit#heading=h.41g6vps1f5xt)
* [Spelarens attackfunktion](https://docs.google.com/document/d/1uLLLeT_LNdg4sXNJQ5Fj5Abvu4YJ94EsFMCfqXqHBPk/edit)

## Fienders AI

I dessa testfall ska det undersökas ifall fiender beter sig på önskat sätt. Här kontrolleras deras rörelser, kollisioner och animationer och med dessa se hur de interagerar med spelvärlden och spelaren.

* [Fienders AI](https://docs.google.com/document/d/1wsfAJF9D4lFXOyFAD1z31xohW6iY1JkUKLfm5XMdmfU/edit#heading=h.41g6vps1f5xt)
* [Fienders animationer](https://docs.google.com/document/d/13ZksO5lq9Kb4NjWa3nEgURTBiMAob8q-i5uCt6XhOUI/edit#heading=h.41g6vps1f5xt)

## Menyer & UI:n

Här testar vi spelets menyfunktioner. Vi vill att spelaren ska kunna spara/ladda, se instruktioner, ändra spelinställningar etc.

* [Huvudmeny](https://docs.google.com/document/d/1FBuSeI05y0IJx_YnQ1-uWFIqKvNYZr9wUJYj8aB8mjo/edit#)
* [Pausmeny](https://docs.google.com/document/d/1I7X2BagUD9e5A748h2BnlhLkylB_qL_0Vsqzg1-WsKY/edit#)
* [Karaktärsinformation](https://docs.google.com/document/d/1r9oCsz4danBYuOFdCThwlz7y2lWUJjhd9XAP34b3AXU/edit)
* [Inventory](https://docs.google.com/document/d/1zwOSguhY0WGhF4VmaSoLwjZeY_hZbDpVZGgfCUxaNoA/edit)

**Spelmekanik**

Här testas de generella spelmekaniska funktionerna, så som persistens, achievements & inloggningsfunktioner m.m.

* [Achievements](https://docs.google.com/document/d/1-w0C07kxZzDNttBOtYkNk_ACZEG3XwCKlLycfULxV6g/edit#)
* [Persistens mellan scener](https://docs.google.com/document/d/1orZaToQPX8v6GiAH0kzxJtsuf5cRD-VUE9fsdNmhKJk/edit)
* Inloggningsfunktionen

**Nivåer**

I dessa testsviter kommer vi att testa nivåbalans

* [Gruvan](https://docs.google.com/document/d/1DNVjv18DutmV3_hrjXRJqXI2So58Ds2BxqumqBfHSiY/edit#heading=h.k1lzbnx0uhe0)
* Skeppet