Testfall

# TF Fiender följer spelaren

Målet med detta testfall är att undersöka fienders grundläggande AI som styr deras rörelseförmåga.

## Testas i: [Testrapport 3](../Testrapporter/Testrapport%203.docx)

## Förkrav

* Spelaren finns tillgänglig i spelscenen.
* Minst en fiende finns tillgänglig i spelscenen.

## Efterkrav

Eventuellt justera källkod rörande fiendernas grundläggande AI.

## Scenario med in- & utdata

1. Spelet startas och fienden rör sig med utsatt hastighet mot spelaren.
2. Spelaren förflyttar sig och fienden justerar sin riktning och följer spelaren.
3. Fienden anpassar sin rotation så att denne ständigt är vänd mot spelaren.