Testfall

# TF Fienders synkade animationer

Målet med detta testfall är att undersöka huruvida fienders animationssekvenser spelas vid rätt tillfälle och om de har en passande längd.

## Testas i: [Testrapport 5](../Testrapporter/Testrapport%205.docx)

## Förkrav

* Spelaren finns tillgänglig i spelscenen.
* Minst en fiende finns tillgänglig i spelscenen.
* Väggar och föremål är utsatta i spelscenen.

## Efterkrav

Eventuellt justera animationssekvenser och deras kopplingar till händelser i spelet.

## Scenario med in- & utdata

1. Fienden rör sig mot spelaren och en rörelseanimation spelas.
2. Fienden kolliderar med spelaren och en rörelseanimation spelas.
3. Fienden kolliderar med föremål och en rörelseanimation spelas.
4. Fienden kolliderar med väggar och en rörelseanimation spelas.
5. Fienden tar skada och en skadeanimation spelas.
6. Fienden dör och en dödsanimation spelas.