Testfall

# TF Huvudpersonens förflyttning & kollisioner

Målet med detta testfall är att undersöka hur spelets förflyttning fungerar och interagerar med väggar och krukor utplacerade i spelvärlden.

## Testas i:

## [Testrapport 1](../Testrapporter/Testrapport%201.docx)

## [Testrapport 11](../Testrapporter/Testrapport%2011.docx)

## 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 W-, A-, S-, D-knapparna, en i taget och rör sig uppåt, åt vänster, neråt och åt höger.
2. Spelaren trycker på W- & D-knapparna samtidigt och rör sig diagonalt upp åt höger.
3. Spelaren trycker på W- & A-knapparna samtidigt och rör sig diagonalt upp åt vänster.
4. Spelaren trycker på S- & D-knapparna samtidigt och rör sig diagonalt ner åt höger.
5. Spelaren trycker på S- & A-knapparna samtidigt och rör sig diagonalt ner åt vänster.
6. Spelaren rör musen över skärmen och karaktären vrider sig åt muspekarens håll.
7. Spelaren roterar sig med musen och rör sig samtidigt i önskad riktning.
8. Spelaren kolliderar från olika vinklar med väggar, utan att åka igenom dem.
9. Spelaren kolliderar med krukföremål utan att åka igenom dem.