Testfall

# TF Skada & träffboxar

Målet med detta testfall är att kontrollera att spelarens attacker träffar och registreras utav det träffade föremålet, samt att det träffade föremålet beter sig enligt förväntningar (ex. krukor går sönder, fiender förlorar liv etc).

## Testas i: [Testrapport 6](../Testrapporter/Testrapport%206.docx)

## Förkrav

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

## Efterkrav

Eventuellt justera källkod rörande attack- & livsystemet, samt justera träffboxar.

## Scenario med in- & utdata

1. Spelaren attackerar en föremål varpå det förstörs.
   1. Spelaren attackerar föremålet på nära avstånd.
   2. Spelaren attackerar föremålet på medelavstånd.
   3. Spelaren attackerar föremålet på långt avstånd.
   4. Spelaren attackerar med föremålet framför sig.
   5. Spelaren attackerar med föremålet på sin högersida.
   6. Spelaren attackerar med föremålet på sin vänstersida varpå det inte förstörs.
   7. Spelaren attackerar med föremålet bakom sig varpå det inte förstörs.
2. Spelaren attackerar en fiende varpå denna förlorar liv och dör efter x antal träffar.
   1. Spelaren attackerar fienden på nära avstånd.
   2. Spelaren attackerar fienden på medelavstånd.
   3. Spelaren attackerar fienden på långt avstånd.
   4. Spelaren attackerar med fienden framför sig.
   5. Spelaren attackerar med fienden på sin högersida.
   6. Spelaren attackerar med fienden på sin vänstersida varpå denna inte dör.
   7. Spelaren attackerar med fienden bakom sig varpå denna inte dör.
3. Spelaren blir attackerad utav en fiende, förlorar liv och dör efter x antal träffar.
   1. Spelaren blir attackerad på nära avstånd.
   2. Spelaren attackerad på medelavstånd.
   3. Spelaren blir attackerad på långt avstånd.
   4. Spelaren blir attackerad med fienden framför sig.
   5. Spelaren blir attackerad från sin högersida.
   6. Spelaren blir attackerad från sin vänstersida.
   7. Spelaren blir attackerad bakifrån.