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)

## 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 trycker på Q- & E-knapparna separat och roterar åt vänster respektive höger.
7. Spelaren trycker på rotationsknapparna och rör sig samtidigt i vald riktning.
8. Spelaren kolliderar från olika vinklar med väggar, utan att åka igenom dem.
9. Spelaren kolliderar med krukföremål utan att åka igenom dem.