Testrapport

# Testfall: [TF Huvudpersonens förflyttning & kollisioner](file:///C:\Users\Emil\Documents\Skolarbeten\Mjukvaruutvecklingsprojekt\Dokumentation\Testfall\Testfall%201.docx)

## Systemversion: Project Ronnie – 2014-04-14

## Testmiljö

Testet utförs i Unity’s Play-läge där man spelar spelet i dess aktuella stadie. I Play-läget kan man när som helst pausa och analysera spelmiljön eller ändra på de publika variabler som finns tillgängliga från källkoden.

## Tester – ”pass & fails”

Se länken för beskrivning av testerna.

1. Pass
2. Pass
3. Pass
4. Pass
5. Pass
6. Pass
   1. Rotationen är inte centrerad vid karaktärens mitt, utan ligger vid ”näsan”.
7. Pass
   1. Rotation gör i vissa fall att spelaren tillfälligt ökar hastigheten något i vald riktning.
8. Pass
   1. Vid kontakt med hörn (vid fortsatt rörelse) roterar karaktären över kanten åt det håll man går åt.
   2. Karaktären får, efter att ha roterat runt ett hörn, en konstant rotation som endast kan stoppas genom att ställa sig mot en vägg.
9. Pass
   1. karaktären stannar inte helt vid kontakt utan rör sig runt föremålets kollisionsbox.
   2. Karaktären får, efter att ha rört sig runt objektet, en konstant rotation som endast kan stoppas genom att ställa sig mot en vägg.

## Förbättringspunkter

* Spritens centreringspunkt bör flyttas till mitten av karaktärens huvud då den nuvarande rotationen ser onaturlig ut.
* Den konstanta rotationen som uppstår (punkt 8.b & 9.b) bör justeras eller tas bort helt då detta känns väldigt onaturligt och försvårar fortsatta rörelser.

## Analys

Rörelserna känns över lag bra. Hastigheten som karaktären rör sig i känns kompatibel med spelvärlden och förmågan att rotera känns logisk. Det som behöver förbättras är rotationerna och kollisionerna med objekten så att karaktären inte snurrar iväg okontrollerat.