Testrapport

# Testfall: [TF Spelarens synkade animationer](../Testfall/Spelarens%20synkade%20animationer.docx)

## Systemversion: Project Ronnie – 2014-04-27

## 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 ovan för beskrivning av testerna.

1. Pass.
2. Pass.
3. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
4. Fail – då det inte finns någon skadeanimation.
   1. Fail – då det inte finns någon skadeanimation.
   2. Fail – då det inte finns någon skadeanimation.
   3. Fail – då det inte finns någon skadeanimation.
5. Fail – då det inte finns någon helningsanimation.
   1. Fail – då det inte finns någon helningsanimation.
   2. Fail – då det inte finns någon helningsanimation.
   3. Fail – då det inte finns någon helningsanimation.
6. Fail – då det inte finns någon dödsanimation.
   1. Fail – då det inte finns någon dödsanimation.

## Förbättringspunkter

* De animationer som inte finns tillgängliga bör läggas till för att få spelet att kännas mer levande.

## Analys

De animationer som finns tillgängliga ser bra ut och känns representativa för den tilltänkta rörelsen som sker. De animationer som fattas måste läggas till för att tydligare indikera vad som sker i spelet, ex. när karaktären tar skada eller helas, för att göra spelaren ännu mer uppmärksam.