Testrapport

# Testfall: [TF Fienders kollisionsförmåga](../Testfall/Fienders%20kollisionsförmåga.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 med synpunkt.
3. Pass.
4. Pass med synpunkt.
5. Pass.
6. Pass.

## Förbättringspunkter

* Nr. 2 – Om fienden hamnar framför två krukor och spelaren står på andra sidan så försöker fienden bara röra sig framåt och inte runt objekten, inte nödvändigtvis någonting dåligt.
* Nr. 4 – Om flera fiender kolliderar med varandra under en längre tid (ett par sekunder) så smälter de samman och delar på sig först när de har möjlighet att komma åt spelaren. Händer om spelaren är på andra sidan av en vägg.

## Analys

När fiender kolliderar med väggar och objekt och inte kan ta sig direkt förbi dem så upplevs deras sprites som lite hackiga, då det ser ut som att de försöker pressa sig igenom objektet. Detta bör åtgärdas för att spelet skall se mjukare ut. De övriga förbättringspunkterna får bli ett designbeslut ifall de behöver åtgärdas eller inte, det kan rentav vara något som ger en egen liten twist i spelkänslan.