Testrapport

# Testfall: [TF Fienders synkade animationer](../Testfall/Fienders%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 med synpunkt.
3. Pass med synpunkt.
4. Pass med synpunkt.
5. Fail – då skadeanimation saknas.
6. Fail – då dödsanimation saknas.

## Förbättringspunkter

* Nr. 2, 3 & 4 – Om spelaren står stilla eller om fienden konstant försöker röra sig mot ett objekt/vägg så blir animationen hackig. Det ser ut som att fienden studsar fram och tillbaks ett par millimeter i ganska hög hastighet.

## 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 animationssekvenser som inte finns tillgängliga bör definitivt läggas till för att göra spelets händelser tydligare för spelaren.