Testrapport

# Testfall: [Skada & träffboxar](../Testfall/Skada%20&%20träffboxar.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.
   1. Pass.
   2. Pass.
   3. Pass.
   4. Pass.
   5. Pass med synpunkt.
   6. Pass.
   7. Pass.
2. Pass – då inte livsystem för fiender är implementerat räknas det som ett pass om de förstörs.
   1. Pass.
   2. Pass.
   3. Pass.
   4. Pass.
   5. Pass med synpunkt.
   6. Pass.
   7. Pass.
3. Pass.
   1. Pass.
   2. Fail – då avståndsbaserade fiender inte är implementerade ännu.
   3. Fail – då avståndsbaserade fiender inte är implementerade ännu.
   4. Pass.
   5. Pass.
   6. Pass.
   7. Pass.

## Förbättringspunkter

* Nr. 1.e. & 2.e. – Kan kännas lite konstigt ibland då en träff börjar räknas redan innan yxan har fått någon hastighet.

## Analys

Den generella uppfattningen är att någon slags attacktimer behövs implementeras för att undvika att spelaren plöjer igenom fiender genom att hålla in attack-knappen och på så vis bli oträffbar. Detta skulle kunna fungera så att när en attack nydligen utförts så måste spelaren vänta en kort tid innan nästa attack kan utföras. Fiendernas livsystem är också ett måste då man i nuläget bara kan döda allt med en enda träff. Något som borde fixas också är en timer för att ta skada, så att man inte kan förlora alla sina liv under en väldigt kort tid.