Testrapport

# Testfall: [Skada & träffboxar](../Testfall/Skada%20&%20träffboxar.docx)

## Systemversion: Project Ronnie – 2014-05-11

## 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.
   6. Pass.
   7. Pass.
2. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
   3. Pass.
   4. Pass.
   5. Pass.
   6. Pass.
   7. Pass.
3. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
   3. Pass.
   4. Pass.
   5. Pass.
   6. Pass.
   7. Pass.

## Analys

I denna körning av testet innehåller nuvarande version av systemet alla de funktioner som behövs för att testerna ska kunna köras korrekt. Jag är väldigt nöjd med hur skadesystemet fungerar, med allt ifrån träffboxar till den korta odödlighetstimer som ligger inne, vilket medför att man inte kan förlora alla sina liv på väldigt kort tid (för både spelare och fiender).