Testspecifikation

# Allmänna testprocedurer

Systemet testas regelbundet varje torsdag/fredag med fokus på ny data, exempelvis i form av ny kod, nya spelobjekt eller större justeringar av tidigare implementationer. Systemet kommer huvudsakligen att använda sig utav blackbox-testing då det är lättast för mig att se själva interaktionsprocessen mellan de olika elementen i spelet. Upptäcks ett större/allvarligare problem kommer detta att whitebox-testas med bl.a. debugging.

# Systemtester med referenser till testfall

Här ser ni alla de systemtest som bestämts, vad de går ut på samt vilka testfall som ingår i dessa.

## Spelarens rörelseförmåga i spelvärlden

Med fokus på baskrav 2 vill jag med dessa tester säkerställa att spelarens rörelser & kollisioner fungerar som de ska. Jag vill även se till att animationerna sker korrekt.

* [Huvudpersonens förflyttning & kollisioner](Testfall/Testfall%201.docx)