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 systemtester som bestämts, vad de går ut på samt vilka testfall som ingår i dessa.

## Spelaren

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/Huvudpersonens%20förflyttning%20&%20kollisioner.docx)
* [Spelarens synkade animationer](Testfall/Spelarens%20synkade%20animationer.docx)

## Fienders AI

I dessa testfall vill jag undersöka ifall fiender beter sig på önskat sätt. Jag vill kontrollera deras rörelser, kollisioner och animationer och med dessa se hur de interagerar med spelvärlden och spelaren.

* [Fiender följer spelaren](Testfall/Fiender%20följer%20spelaren.docx)
* [Fienders kollisionsförmåga](Testfall/Fienders%20kollisionsförmåga.docx)
* [Fienders synkade animationer](Testfall/Fienders%20synkade%20animationer.docx)

## Attack- & livsystemet

Med dessa tester vill jag kontrollera att mitt attack- & livsystem är korrekt implementerat, då brister i dessa två skulle dramatiskt påverka hela spelets känsla och kvalité.

* [Skada & träffboxar](Testfall/Skada%20&%20träffboxar.docx)
* [Representation av hälsa](Testfall/Representation%20av%20hälsa.docx)