Testfall

# TF Checkpoints & respawn

Målet med detta testfall är undersöka att checkpointsystemet fungerar när spelaren dör.

## Testas i: [Testrapport 13](../Testrapporter/Testrapport%2013.docx)

## Förkrav

* Spelaren finns tillgänglig i spelscenen.
* Minst en fiende finns tillgänglig i spelscenen.
* Minst två checkpoints finns tillgängliga i spelscenen.
* En spawnpoint finns tillgänglig i spelscenen.

## Efterkrav

Eventuellt justera källkod rörande checkpoints & spelarens dödsfunktion.

## Scenario med in- & utdata

1. Spelaren dör och återupplivas vid orginalpositionen.
2. Spelaren går in i en checkpoint...
   1. Spelaren dör och återupplivas vid den senaste checkpointen.
3. Spelaren går in i nästa checkpoint...
   1. Spelaren dör och återupplivas nu vid den nya positionen istället för den tidigare checkpointen.