Testfall

# TF Fienders kollisionsförmåga

Målet med detta testfall är att undersöka fienders kollisionsförmåga med omvärlden, spelaren och andra fiender, så att de inte åker igenom eller fastnar i dessa.

## Testas i: [Testrapport 4](../Testrapporter/Testrapport%204.docx)

## Förkrav

* Spelaren finns tillgänglig i spelscenen.
* Två eller fler fiender finns tillgänglig i spelscenen.
* Väggar och föremål är utsatta i spelscenen.

## Efterkrav

Eventuellt justera källkod rörande fiendernas kollisionsförmåga.

## Scenario med in- & utdata

1. Spelet startas och fienden rör sig med utsatt hastighet mot spelaren.
2. Spelaren positionerar sig så att fienden måste krocka med ett föremål som fienden sedan rör sig runt.
3. Spelaren positionerar sig så att fienden måste krocka med en vägg, varpå fienden sedan går längs väggen och fortsätter sin bana mot spelaren.
4. Spelaren rör sig så att fienden krockar med varandra utan att åka igenom eller fastna i varandra.
5. Stillastående låter spelaren fienden kollidera med sig själv utan att någon fastnar i den andra.
6. I rörelse låter spelaren fienden kollidera med sig själv utan att någon fastnar i den andra.