Testfall

# TF Fiendespawners

Målet med detta testfall är säkerställa att de spawnpunkter som fienderna har fungerar på ett smidigt och korrekt sätt.

## Testas i: [Testrapport 12](../Testrapporter/Testrapport%2012.docx)

## Förkrav

* Spelaren finns tillgänglig i spelscenen.
* En av varje fiendespawner finns tillgänglig i spelscenen.
* En bosspawner finns tillgänglig i spelscenen.

## Efterkrav

Eventuellt justera källkod rörande fiendespawners & kollisionsboxarna som tillhör dessa.

## Scenario med in- & utdata

1. Spelaren går in i slimespawnern...
   1. Förbestämd mängd slimes spawnar vid förbestämd position.
   2. Spelaren går in i slimespawnern ännu en gång inom en kort tid, varpå slimes inte spawnar.
   3. Spelaren går in i slimespawnern efter en längre tid, varpå samma mängd slimes spawnar likt första gången.
2. Spelaren går in i skelettspawnern...
   1. Förbestämd mängd skelett spawnar vid förbestämd position.
   2. Spelaren går in i skelettspawnern ännu en gång inom en kort tid, varpå skelett inte spawnar.
   3. Spelaren går in i skelettspawnern efter en längre tid, varpå samma mängd skelett spawnar likt första gången.
3. Spelaren går in i demonspawnern...
   1. Förbestämd mängd demoner spawnar vid förbestämd position.
   2. Spelaren går in i demonspawnern ännu en gång inom en kort tid, varpå demoner inte spawnar.
   3. Spelaren går in i demonspawnern efter en längre tid, varpå samma mängd demoner spawnar likt första gången.
4. Spelaren går in i bosspawnern...
   1. En boss spawnar vid förbestämd position.
   2. Spelaren går in i bosspawnern ännu en gång inom en kort tid, varpå bossen inte spawnar.
   3. Spelaren går in i bosspawnern efter en längre tid, varpå bossen spawnar på nytt.