Testfall

# TF Representation av hälsa

Målet med detta testfall är säkerställa att korrekt antal liv visas så att spelaren alltid är medveten om hur mycket skada som kan tas innan denne dör.

## Testas i: [Testrapport 7](../Testrapporter/Testrapport%207.docx)

## Förkrav

* Spelaren finns tillgänglig i spelscenen.
* Minst en fiende finns tillgänglig i spelscenen.
* Föremål för helning finns tillgängliga i spelscenen.

## Efterkrav

Eventuellt justera källkod rörande livsystemet & GUITexturer för de hjärtan som representerar spelarens liv.

## Scenario med in- & utdata

1. Spelaren kolliderar med fienden och förlorar 1 liv per kollision tills inga liv finns kvar.
2. Spelaren kolliderar med ett helningsföremål varpå helningsföremålet förstörs & 1 liv återfås.
3. Spelaren kolliderar med ett helningsföremål vid fullt liv, varpå ingenting händer.