Testfall

# TF Spelarens synkade animationer

Målet med detta testfall är att undersöka hur spelarens animationer fungerar tillsammans, att de visas vid korrekt tillfälle samt hur länge de visas och om detta ger en bra känsla.

## Testas i:

## [Testrapport 2](../Testrapporter/Testrapport%202.docx)

## [Testrapport 10](../Testrapporter/Testrapport%2010.docx)

## Förkrav

* Testaren känner till kontrollerna för spelet.
* Animationer på spelaren skall finnas inlagda och tillgängliga för uppspelning i spelet.

## Efterkrav

Eventuellt justera animationssekvenser &/ byta ut eller omforma vissa utav spelarens kroppsdelar.

## Scenario med in- & utdata

1. Spelaren står still och en ”Idle”-animation visas.
2. Spelaren rör sig i önskad riktning och en gånganimation visas.
3. Spelaren attackerar och en attackanimation visas.
   1. Stillastående visas en attackanimation och övergår sedan i ”Idle”-animation.
   2. Gående visas en attackanimation som sedan övergår i gånganimation.
4. Spelaren tar skada och en skadeanimation visas.
   1. Spelaren tar skada i samband med attack och bägge animationer sker samtidigt.
   2. Spelaren tar skada vid stillastående och bägge animationer visas samtidigt.
   3. Spelaren tar skada gåendes och bägge animationer visas samtidigt.
5. Spelaren helas och en helningsanimation visas.
   1. Spelaren helas i samband med attack och bägge animationer sker samtidigt.
   2. Spelaren helas i ”Idle”-tillstånd och bägge animationer visas samtidigt.
   3. Spelaren helas gående och bägge animationer visas samtidigt.
6. Spelaren dör och en dödsanimation visas.
   1. Dödsanimationen överskrider alla andra animationer som kan tänkas visas.