Testrapport

# Testfall: [TF](file:///C:\Users\Emil\Documents\Skolarbeten\Mjukvaruutvecklingsprojekt\Dokumentation\Testfall\Testfall%201.docx) [Fiendespawners](../Testfall/Fiendespawners.docx)

## Systemversion: Project Ronnie – 2014-05-11

## Testmiljö

Testet utförs i Unity’s Play-läge där man spelar spelet i dess aktuella stadie. I Play-läget kan man när som helst pausa och analysera spelmiljön eller ändra på de publika variabler som finns tillgängliga från källkoden.

## Tester – ”pass & fails”

Se länken för beskrivning av testerna.

1. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
   3. Pass.
2. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
   3. Pass.
3. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
   3. Pass.
4. Pass.
   1. Pass.
   2. Pass.
   3. Pass.

## Förbättringspunkter

Något som skulle kunna förbättras är representationen av vart fienderna spawnar någonstans, detta med exempelvis en sprite tematiserad åt den tilltänkta fienden. Även en representation av själva spawntriggern skulle vara bra, exempelvis en tryckplatta eller någonting liknande.

## Analys

Själva spawnsystemet fungerar som tilltänkt, dock med tanke på de förbättringspunkter jag noterat så behöver lite visuella delar läggas till för att spelaren tydligare ska kunna känna av situationen & i förväg ha en vag bild över vad som kommer att ske om denne rör sig över vissa objekt.