Testrapport

# Testfall: [TF Checkpoints & respawn](../Testfall/Checkpoints%20&%20respawn.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.
2. Pass.
   1. Pass.
3. Pass.
   1. Pass.

## Analys

Checkpointsystemet fungerar korrekt utan några direkta anmärkningar.