Testrapport

# Testfall: [TF Fiender följer spelaren](../Testfall/Fiender%20följer%20spelaren.docx)

## Systemversion: Project Ronnie – 2014-04-27

## 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 ovan för beskrivning av testerna.

1. Pass.
2. Pass.
3. Pass med synpunkt.

## Förbättringspunkter

* Nr. 3 fungerar dock är det svårt att tolka om rotationen på fienden är korrekt eftersom den enda tillgängliga fienden då testet genomfördes är ett slime, som inte har någon tydlig fram- eller baksida.

## Analys

Se till i framtiden att de övriga fienderna (de med humanoida kroppar) rör sig med framsidan mot spelaren, så att det inte ser ut som att de förflyttar sig i sidled.