Testfall 1 – Spelaren

# TF 1.1 – Rörelse

Målet med det här testfallet är att användaren ska kunna förflytta spelaren.

## Förkrav:

Starta en ny spelomgång.

## Efterkrav:

Inga.

## Scenario:

Tryck på piltangenterna, först i turordning och därefter i kombination. Säkerställ att spelaren rör sig enligt förväntningar.

# TF 1.2 – Gränser

Målet med det här testfallet är att se till att spelaren inte kan röra sig utanför spelytan.

## Förkrav:

Starta en ny spelomgång.

## Efterkrav:

Inga.

## Scenario:

Tryck på piltangenterna, och låt spelaren åka ända ut i varje kant. Kontrollera så att spelaren inte kan röra sig utanför spelets gränser.

# TF 1.3 – Attackera

Målet med det här testfallet är att spelarens attacker fungerar.

## Förkrav:

Starta en ny spelomgång.

## Efterkrav:

Inga.

## Scenario:

Använd attack-tangenten för att avfyra skottsalvor. Kontrollera att projektiler spawnas och utgår ifrån spelaren. De skall röra sig rakt uppåt och snabbare än spelaren.

# TF 1.4 – Hälsa

Målet med det här testfallet är att spelaren tar skada vid direkt kontakt med fienden.

## Förkrav:

Starta en ny spelomgång.

## Efterkrav:

Inga.

## Scenario:

Kollidera spelaren med en fiende. Kontrollera att spelaren tar skada, att spelarens skadeanimation går igång, samt att den tar slut. Fortsätt testa detta tills spelaren är död.