Testfall 2 – Fienden

# TF 2.1 – Rörelse

Målet med det här testfallet är att se till att fienderna rör sig korrekt.

## Förkrav:

Starta en ny spelomgång.

## Efterkrav:

Inga.

## Scenario:

Undvik de fiender som flyger in från toppen av skärmen. Eventuellt kan spelarens kollisionsbox tillfälligt aktiveras för att underlätta detta. Kontrollera att inga fiender kommer tillbaka in efter att de lämnat spelytan, samt att de bara kommer in från toppen av skärmen. Fienderna ska alltid befinna sig så att spelaren kan skjuta dem och bli skadad av dem.

# TF 2.2 – Skada

Målet med det här testfallet är att spelaren kan skada och döda fienderna.

## Förkrav:

Påbörjad spelomgång.

## Efterkrav:

Inga.

## Scenario:

Anfall fiender med attack-funktionen. Kontrollera att de tar skada och dör. Kontrollera också att det spelas ett skade-ljud samt att de får en dödsanimation.

# TF 2.3 – Boss-attacker

Målet med det här testfallet är att se så att bossens attacker fungerar.

## Förkrav:

Spela till slutet av första banan.

## Efterkrav:

Inga.

## Scenario:

Kontrollera så att bossens attackmönster ser normalt ut. Kontrollera att spelaren tar skada vid träff och se så att man inte blir träffad när man inte ska bli det.