Testrapport

## Collision

### Daniël van den Berg

### 5-11-2014

## Inleiding

Shoot The Bullet is een top down shooter, waarbij de speler door een level, met daarin meerdere willekeurige obstakels, kan lopen. De speler mag echter niet door deze obstakels heen kunnen lopen, maar tegen de obstakels tot stilstand komen.

## Doelstelling

## Als de speler tegen een obstakel loopt moet hij tot stilstand komen. Ook moet hij weer van dit obstakel weg kunnen lopen zonder er in vast te komen zitten.

## De onderzoeksvraag luidt: “Werkt de collision volgens verwachting?”.

Verwacht wordt dat als de speler tegen een tafel aan loopt, hij tot stilstand komt en hierna weer weg kan lopen van de tafel.

## Methode

Als testmethode wordt een demo versie van de game “Shoot The Bully” gebruikt. De tester gaat in de game op meerdere manieren tegen de tafel aan lopen.

De randvoorwaarden zijn:

-De speler komt tot stilstand tegen de tafel.

-De speler kan zonder problemen weer van de tafel weglopen.

-De speler kan via een bank, of andere tafel, op een tafel klimmen.

De methode om de eerste randvoorwaarde te testen is als volgt:  
1) De speler loopt in de richting van een tafel.  
2) Op het moment dat speler tegen de tafel aanloopt neemt hij waar of hij ook daadwerkelijk gestopt word.

De methode om de tweede randvoorwaarde te testen is als volgt:  
1) De speler loopt tegen een tafel aan en komt tot stilstand.  
2) De speler probeert de tegenovergestelde kant op te lopen en neemt weer of dit zonder problemen gebeurt.

De methode om de derde randvoorwaarde te testen is als volgt:  
1) De speler loopt naar een plek waar een bank tegen een tafel aan staat.  
2) De speler loopt op de bank.  
3) De speler loopt nu tegen de tafel aan.  
4) De speler loopt heen en weer over de tafel.  
5) De speler loopt nu, van de eerste tafel, over op de volgende tafel.  
6) De speler loopt van de tafel af, en valideert opnieuw de eerste randvoorwaarde.

## Resultaten

De speler komt correct tot stilstand tegen een tafel. Ook kan de speler correct via een bank op de tafels klimmen. Echter komt de speler regelmatig vast te zitten in tafels. Dit gebeurt vooral als de speler zichzelf omdraait terwijl hij tegen de tafel aan staat.

## Conclusie

De speler kan helaas niet zonder problemen van de tafel weglopen. Aan de andere randvoorwaarden is echter wel voldaan. Dit betekent dus dat er nog wel aan het collision systeem gewerkt moet worden, tot deze bug verholpen is.