

Test 1: Sjekke at alle spillere ser brettet likt.

1. 2 eller flere spillere starter opp spillet.
2. Én hoster, og resten connecter med ip
3. Når alle har connected, velger alle kort.
4. Observer at alle beveger seg på brettene
5. Sammenligner mellom hverandre og melder eventuelle feil.
6. Ønsket utfall: Alle ser samme bevegelsen

Test 2: Sjekke at alle er koblet til.

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Spiller 1 observerer at den at spiller 2 har blitt connected og starter spillet.
5. Melder eventuelle feil.
6. Ønsket Utfall: Alle kobler seg til host, og spillet starter.

Test 3: GUI Test

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Starter spillet og observerer at begge spillere ser brettet skikkelig.
5. Ønsket utfall: Alle ser samme brett, og robotene er i riktig posisjon.

Test 4: Rotasjonstest

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Starter spillet og observerer om roboten roterer i forhold til valgte kort.
5. Ønsket utfall: Robotene roterer riktig ut fra kortene.

Test 5: Vinner når man går på flagg

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Starter spillet og beveger roboten til flagget, observer utfallet.
5. Ønsket utfall: At spiller vinner når den treffer flagget.

Test 6: Taper når man går i hull

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Starter spillet og beveger roboten til hullet, observer utfallet.
5. Ønsket utfall: At spiller mister lifetoken, og blir flyttet til spawn.

Test 7: Taper når man mister alle lifetokens.

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.

4. Starter spillet og beveger roboten til hullet, observer utfallet.
5. Ønsket utfall: At spiller taper når de går i hullet og mister sin siste lifetoken.

Test 8: Spillet stopper når alle mister lifetokens.

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Starter spillet og beveger roboten til hullet 3 ganger, observer utfallet.
5. Ønsket utfall: Spillet stopper når alle spillere har mistet alle lifetokens.

Test 9: Spiller blir stoppet av vegg

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Starter spillet og beveger roboten inn i nærmeste vegg, observer utfallet
5. Ønsket utfall: Spiller blir stoppet av veggen.

Test 10: Spiller vinner når den har gått i flere flagg

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Starter spillet og beveger roboten til begge flaggene, observer utfallet
5. Ønsket utfall: At spiller vinner når den har samlet alle flaggene.

Test 11: Kollisjonstest

1. Én spiller starter spillet, velger host.
2. Spiller 2 starter spillet, velger ikke host.
3. Spiller 2 entrer ip'en til spiller 1.
4. Starter spillet og beveger roboten inn i en annen robot.
5. Ønsket utfall: At roboten som beveger seg dytter roboten den kjører inn i.