Testrapport v18

2014-05-05

Version : git commit ”Boll, brickor, kollision, pausmeny”

Testmiljö : Windows 7, Visual Studio 2013 med XNA 4.0 bibliotek. Kör applikationen från visual studio och kör testfallen manuellt.

# Systemtest Meny Resultat

#### TF 1.1 Meny: Huvudmeny : Pass TF 1.2 Meny: Starta spelet : Pass

#### TF 1.3 Meny: Inställningar : Pass

#### TF 1.4 Meny: Instruktioner : Pass

#### TF 1.5 Meny: Stänga av : Pass

# Systemtest Spel Resultat

#### TF 2 Spelet : Pass

Kommentar: Kollisionerna är inte slutgiltliga och kommer att ändras/finslipas.

# Systemtest Pausmeny Resultat

#### TF 3 Pausmeny : Pass

Kommentar: Knapparnas grafik är samma som huvudmenyn så för tillfället är de lite förvirrande.

# Analys

Kollisionen mellan bollen och plattan är temporär då det tog rätt långt tid att få fram något. Jag ville ha färdigt alla komponenter så jag kan ändra på kollisionen i efterhand när allt är på plats. Förutom kollisionerna så fungerar applikationen som tänkt.