|  |  |
| --- | --- |
| Testziel | Test der Funktion ICharakterposition |
| Schnittstelle/Klasse | Kampfdatenberechnung/Positionsberechnung |
| Vorbedingung | Der Spielcharakter befindet sich in der Spielwelt. |
| Nachbedingung |  |
| Bestehenskriterien | Die Charakterpositionen werden jederzeit korrekt berechnet. |
| Datum | 08.06.2016 |
| Tester | Bardia |
| Version der Software | Prototyp V1.02 |
| Testtreiber |  |
| Testsystem & -umgebung | Laptop mit Intel Atom CPU, 2GB RAM, Intel HD Grafikkarte, Windows 8.1, Java 8 Update 40 |
| Testurteil |  |