

Minden kulcsfontosságú részhez írtam egy rövid tesztet:

- Tesztelem a Raylib inicializálását (ez feltétele annak, hogy a többi teszt hibamentesen lefusson (részletesbb magyarázat a terv.pdf-ben található)
- A Vec2d osztály konstruktorát és néhány metódusát tesztelem
- Létrehozok egy világot, ami létrehoz egy játékost, majd lerakok egy coin-t a játékos fölé. Meghívom a World.Update-et, ekkorra a játékosnak fel kellett szednie a coin-t, és pont ezt tesztelem
- Kilövök egy lövedéket a játékos irányába, update-elem a világot addig, amíg oda nem ér a lövedék, és ellenőrzöm, hogy meghalt-e a játékos
- Majd létrehozok egy ellenfelet, és ugyanúgy járok el, mint a lövedékkel (azaz megvárom, amíg nekimegy a játékosnak, és megnézem, hogy meghalt-e)
- Két Enemy-Bullet collision-t vizsgállok (az egyik igaz, a másik hamis)
- A Col osztály konstruktorait és a Fade, illetve a Lerp metódusokat is tesztelem
- Írtam egy tesztet a ParticleSystem-hez is, ami a Particle-ök számát vizsgálja (kezdetben 3, 1 másodperc múlva pedig 0)

A teszt indításához a run_test.sh script futtatását javaslom, ami lefordítja a teszt programot és futtatja is.