

Externa tester:

- För att koppla upp spelare:

Starta applikationen, en spelare tycker på "Host Game", övriga spelare, upp till 3 st, trycker på "Join game". När en lista med önskar antal spelare dyker upp kan man trycka på "I'm ready". När alla spelare har tryckt slumpas ett minispel fram.

- För att sända ett objekt mellan enheter:

Om spelet som slumpats fram är NumbersGame:

Tryck på en siffra, ett objekt med information om händelsen skickas till alla spelare. Om man tryckt på fel siffra förlorar alla spelare tid. Om man tycker på rätt siffra dyker den upp på samtliga spelares skärm.

Om spelet som slumpats fram är ShapeGame:

Dra en form till en färgad kant på skärmen. Om man drar en form och släpper den nära (160 pixlar, 10 pixlar mer än en forms bredd) kommer formen skickas till en annan spelare och bör dyka upp på spelarens skärm samt försvinna från sändarens skärm.

- För att kolla om spelet hanterar att kopplingen mellan spelare bryts

Stäng av programmet på någon enhet. Samtliga enheter kommer att kopplas från nätverket, informeras om detta och återvändas till startskärmen.

- För att kontrollera att ShapeGames former låser sig när man sätt dem på rätt plats

Dra en form till rätt plats och släpp. Den bör justera sin position efter låsets. Försök flytta den, formens "locked"-variabel ska nu vara true och formens ska inte kunna flyttas.

- För att kontrollera att man kan vinna spelet ShapeGame

Dra alla former till rätt plats på alla enheter. Det bör spelas ett ljud och spelet visar hur mycket bonustid man har kvar samt vilken nivå man är på.

- För att kontrollera att man kan förlora spelet ShapeGame

När tiden tar slut ska ett felljud höras och spelet ska visa att det är GameOver samt låta spelaren gå tillbaks till menyn.

- För att kontrollera att det går att vinna spelet NumberGame

Tryck på siffrorna i rätt ordning. Det bör spelas ett ljud och spelet visar hur mycket bonustid man har kvar samt vilken nivå man är på.

- För att kontrollera att det går att förlora spelet NumberGame

När tiden tar slut ska ett felljud höras och spelet ska visa att det är GameOver samt låta spelaren gå tillbaks till menyn.

- För att kontrollera att man kan gå upp en nivå

Vinn ett spel, du bör skickas till ett nytt spel med fler siffror(NumberGame) fler former(ShapeGame). Obs, spelets svårighetsgrad (dvs fler siffror, nummer) ökar när efter var tredje spel man klarar.