

# Testovací scenár – Platformová hra

## 1. Spustenie hry

### 1.1 Stabilita hry

- Overiť, že hra sa spustí bez pádu/zmrazenia.
- Overiť, že po spustení beží aspoň X minút bez chýb (napr. 10–15 minút).
- Opakovane spustiť a ukončiť hru (napr. 5×) a sledovať, či nedochádza k chybám.

### 1.2 Načítanie textúr a grafiky

- Overiť, že všetky textúry (postava, nepriatelia, pozadie, objekty, UI) sa zobrazujú správne.
  - Skontrolovať, či sa pri načítaní levelu nezobrazujú „rozbité“ textúry (ružové/čierne štvorce, chýbajúce obrázky).
  - zmena rozlíšenia
- 

## 2. Ovládanie postavy

### 2.1 Pohyb

- Pohyb doľava/doprava (A/D).
- Zastavenie po uvoľnení klávesu.
- Kombinácia pohybu a skoku (beh + skok A/D + W/Space).

### 2.2 Skok a fyzika skoku

- Základný skok z podlahy (výška, dĺžka).
- Skok na platformu nad postavou.
- Pád z platformy dole – overiť, že pád pôsobí prirodzene (gravitácia).

### 2.3 Kolízie

- Kolízia s podlahou – postava nesmie prepadnúť cez zem.
- Kolízia so stenami – postava neprejde cez stenu, zastaví sa.
- Overiť, že pri rýchlom pohybe sa postava nezasekne v stene alebo objektoch.

### 2.4 Fyzika hry

- Gravitácia – postava vždy padá nadol, keď nie je na pevnom povrchu.
  - Rýchlosť pohybu – konzistencia medzi levelmi.
  - Skoky – rovnaká výška/dĺžka za rovnakých podmienok (žiadne náhodné chyby).
- 

### **3. Boj a mechaniky**

#### **3.1 Strelba**

- Overiť, že stlačením klávesu (J) postava vystrelí.
- Projektil letí správnym smerom (podľa orientácie postavy).
- Rýchlosť a dosah projektilu zodpovedajú návrhu.
- Projektil zanikne po zásahu nepriateľa alebo po max. vzdialenosti.

#### **3.2 Prebíjanie**

- Overiť funkčnosť prebíjania
  - Kontrola počtu prebitých nábojov
  - Dĺžka prebíjania

#### **3.3 Kontrola mechaniky presunu do ďalšej úrovne**

- Po splnení podmienok levelu (porazenie bossa / dosiahnutie konca mapy) sa spustí prechod do ďalšej úrovne.
- Overiť, že sa načíta správny ďalší level (správne prostredie, nepriatelia).
- Skóre, počet životov, munícia a iné hodnoty sa prenesú správne (alebo sa resetujú, ak to tak má byť).

#### **3.4 Kontrola interakcie s nepriateľmi**

- Kontakt s nepriateľom: zníženie života/HP hráča.
- Zásah nepriateľa strelou: nepriateľ stratí život/HP alebo zomrie.
- Overiť, že po smrti nepriateľ už neubližuje hráčovi (žiadne „neviditeľné hitboxy“).

#### **3.5 Interakcia s Bossom**

- Vstup do boss arény – správny trigger (napr. po príchode na koniec mapy).
- Zdravie bossa – zobrazenie HP baru, jeho znižovanie po zásahu.
- Útoky bossa – preveriť všetky typy útokov, či dávajú správne poškodenie.

- Fázy bossa – mení vzorce správania/útoky.
- 

## **4. Herné objekty a interakcie**

### **4.1 Pasce a nebezpečné objekty**

- Kontakt s pascou – okamžitá smrť alebo odobratie HP (podľa dizajnu).
  - Opakovaný kontakt nespôsobí chybu (napr. „zaseknutý“ stav smrti).
  - Overiť, že pasce sú správne umiestnené (hitbox zodpovedá grafike).
- 

## **5. Užívateľské rozhranie (UI) a zvuk**

### **5.1 UI prvky**

- Zobrazenie života/HP, skóre, munície

### **5.2 Zvuk a hudba**

- Hudba v leveloch – či sa prehráva správne.
  - Zvukové efekty strelby, zásahu, skoku, smrti.
- 

## **6. Výkonnosť a stabilita**

### **6.1 Výkon (FPS)**

- Overiť, že FPS neklesá pod minimálnu hranicu (napr. 30 FPS) v typických aj náročnejších miestach.
- Test pri väčšom počte nepriateľov/projektílov naraz.

### **6.2 Dlhodobé hranie**

- Nechať hru bežať dlhší čas (napr. 30–60 minút) a sledovať, či nezačne výrazne spomaľovať alebo padať.
- 

## **7. Negatívne testy (čo sa NESMIE stať)**

- Hráč nesmie „vypadnúť z mapy“ bez toho, aby nastala smrť/respawn.
- Hráč nesmie ísť mimo hraníc levelu (za steny, mimo kamery).
- Po smrti nemá mať hráč záporný počet životov.

## Windows user (Saša)

### 1. Spustenie

1.1 – Všetky body prebehli bez chyby

1.2 - Všetky body prebehli bez chyby

### 2. Ovládanie postavy

2.1 - Všetky body prebehli bez chyby

2.2 - Všetky body prebehli bez chyby

2.3 - Všetky body prebehli bez chyby

2.4 - Všetky body prebehli bez chyby

### 3. Boj a mechaniky

3.1 - Všetky body prebehli bez chyby

3.2 - Všetky body prebehli bez chyby

3.3 – Po porazení prvého bossa sa neukázali dvere do ďalšieho levela

3.4 - Všetky body prebehli bez chyby

3.5 - Všetky body prebehli bez chyby

### 4. Herné objekty a interakcie

4.1 – Pasce majú väčší hitbox ako ich textúri

### 5. Užívateľské rozhranie (UI) a zvuk

5.1 - Všetky body prebehli bez chyby

5.2 – Zvuk zatiaľ nebol pridaný do hry

### 6. Výkonnosť a stabilita

6.1 – Neboli žiadne pády FPS

6.2 – Po cca 50 minútach hra bežala stále rovnako

## 7. Negatívne testy

Neboli nájdené žiadne závažné chyby. Hra je funkčná, obsahuje menšie problémy, ktoré sa dajú relatívne jednoducho opraviť

MacOS user (Jakub)

### 1. Spustenie

1.1 – Všetky body prebehli bez chyby

1.2 – Niektoré texturi sa nezobrazili správne (boli zobrazené placeholders)

### 2. Ovládanie postavy

2.1 - Všetky body prebehli bez chyby

2.2 - Všetky body prebehli bez chyby

2.3 - Všetky body prebehli bez chyby

2.4 - Všetky body prebehli bez chyby

### 3. Boj a mechaniky

3.1 - Všetky body prebehli bez chyby

3.2 - Všetky body prebehli bez chyby

3.3 – Všetky body prebehli bez chyby

3.4 - Všetky body prebehli bez chyby

3.5 - Všetky body prebehli bez chyby

### 4. Herné objekty a interakcie

4.1 – Pasce majú väčší hitbox ako ich textúri

### 5. Užívateľské rozhranie (UI) a zvuk

5.1 - Všetky body prebehli bez chyby

5.2 – Zvuk zatiaľ nebol pridaný do hry

### 6. Výkonnosť a stabilita

6.1 – Neboli žiadne pády FPS

6.2 – Po cca 50 minútach hra bežala stále rovnako

## 7. Negatívne testy

Bola nájdená len 1 chyba, nie je závažná ale musia sa pomeniť cesty k textúram.