

別のテストを内包するテスト (爆弾が爆発したら近所の敵が死ぬのでは)

```
[MTest]
public IEnumerator BombKillsNearEnemies()
{
    // 爆弾の近所にいる敵キャラを検知
    var enemiesNearBomb = 爆弾の近所にいる敵キャラを検知する処理(bombCandidate);

    // 爆弾の爆発を待つ

    var bombCoroutine = BombWillBeDestroyedIn5sec();
    yield return bombCoroutine;

    // 爆弾の近所にいた敵キャラの生死チェック、HPが減っている or 死んでいる、とか。
    foreach (var enemy in enemiesNearBomb)
    {
        False(enemy.IsAlive());
    }
}
```

ちなみに

UnityTestは単純なIEnumeratorを返すだけなので、テストしたい要素の前提条件を揃えるために別のテストを利用する、みたいなのもまあはい。