

人間が「やらねば」しいの「で」は？

E2E(by 自動リプレイ)

やってみた！

自動テストシナリオ生成/実行用 Unityコンパイル介入機構

P2501 ぴーに一ごーぜろいち

(*)リポジトリ非公開

1. コンパイル時にゲームコードに干渉、イベント記録機とイベ入力経路生成
2. ユーザー操作を記録、条件完了待ちなどをシナリオコードとして出力
3. 通信で実機に放り込んで再現

vs E2E

「ゲームでE2Eテスト、要素の更新に対して
コード/シナリオ記述で追随するのはしんどい」

人間がやらなければいいのでは？