

自分がよくやってる テストの手順

こんなテストをはしらせているよ(実演)

1. エディタでのテスト
2. エディタでの実行時テスト
3. 実機での実行時テスト

自分がよくやってる テストの手順

今から紹介するのはAutoyaっていう
ゲームフレームワークのテスト。

認証、課金、永続化、AssetBundleの
コントロール機構とかを、
iOS/macOS/Android/Windowsといった
プラットフォームでテストしてる。