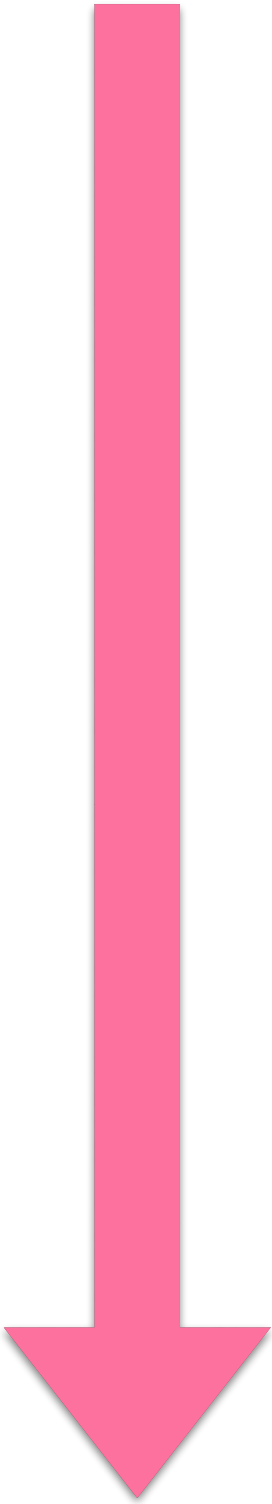


MySceneのLoad

MySceneのUnload



Setup

テストケース

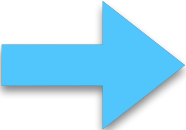
Teardown

テスト実行(PlayMode)

次のテストがあれば実行...







Setup/Teardown

```
GameObject bombCandidate;
```

```
[MSetup] // Miyamasuのsetupアトリビュート
```

```
public IEnumerator Setup()  
{
```

```
    var loadSceneOp = SceneManager.LoadSceneAsync("MyScene", LSM.Additive);  
    while (!loadSceneOp.isDone)  
    {  
        yield return null;  
    }
```

```
    // bombCandidateにインスタンスをセット
```

```
    bombCandidate = GameObject.Find("Bomb");  
    IsNotNull(bombCandidate, "爆弾が ない!");
```

```
}
```

```
[MTearDown] // Miyamasuのteardownアトリビュート
```

```
public IEnumerator Tardown()  
{
```

```
    var unloadSceneOp = SceneManager.UnloadSceneAsync("MyScene");  
    while (!unloadSceneOp.isDone)  
    {  
        yield return null;  
    }
```

```
}
```


PlayModeでのテスト

(+Miyamasu)

テスト実行(PlayMode)

Setup

MySceneのLoad

テストケース

“シーンにある爆弾を検索して、
最大で5秒待って、
その間に爆弾がDestroyされて
nullになるのを期待する”

Teardown

MySceneのUnload

次のテストがあれば実行..