


```
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;
    }
}
```

テストメソッド (爆弾5秒以内に爆発するはず)

```
[MTest]// Miyamasuのtest一件ごとのアトリビュート
public IEnumerator BombWillBeDestroyedIn5sec()
{
    /*
        爆弾はMySceneのロードから最大5秒以内に爆発、Destroyされる、という想定なので、
        bombCandidateがnullになるまで最大5秒待つ。5秒以上かかったらtimeoutエラー。
    */
    yield return WaitUntil(
        () => bombCandidate == null,
        () => { throw new TimeoutException("5秒たっても爆発してない!"); },
        5.0
    );
}
```

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;  
    }
```

```
}
```