

https://sassembla.github.io/Public/2017:12:07%2000-00-00/2017:12:07%2000-00-00.html

現在の(俺の)Unityでのテスト

MIYAMASU CONSOLE

- ✓ AssetBundleLoaderTests / Load2Assets_1isDependsOnAnoth er_DependingFirst
- ✓ AssetBundleLoaderTests / Load2AssetsWhichDependsOnSam eAssetBundle
- AssetBundleLoaderTests / NestedDependency
- AssetBundleLoaderTests / LoadCrcMismatchedBundle
- AssetBundleLoaderTests / LoadMissingBundle
- AssetBundleLoaderTests / LoadMissingDependentBundle

Accot Dundlel acdor Toota /

AssetBundleLoaderTests / LoadBundleWithTimeout こんなやつ。

- · Play時、UIでテスト進捗表示
- エディタのUnityTestのGUI から実行可能(ふしぎ)
- 実機でテスト実行
 - →SlackにエラーとかスクショUp
- ・ Setup/Teardownが非同期可

とかができる。

現在の(俺の)Unityでのテスト

自分は**Miyamasu**っていうUnityTestの拡張ツール を使ってやっていっている。

Miyamasu

https://github.com/sassembla/Miyamasu

https://sassembla.github.io/Public/2017:12:07%2000-00-00/2017:12:07%2000-00-

00.html