

PlayMode

EditMode

Run All

Run Selected

Rerun Failed

Run all in player (iOS)

<No categories available> 38 0 103

▼ Autoya

▼ Assembly-CSharp.dll

▼ AppUpdateTests_Miyamasu

ReceiveAppUpdate

▼ AssetBundleListDownloaderTests_Miyamasu

GetAssetBundleList

GetAssetBundleListFailed

▼ AssetBundleLoaderTests_Miyamasu

AssetBundleInfoFromAssetName

GetAssetBundleSize

GetContainedAssetBundleName

GetSameAssetBundleOnceThenFailToDownload

IsBundleCachedOnMemory

IsBundleCachedOnStorage

Load2Assets_1isDependsOnAnother_Dependent

Load2Assets_1isDependsOnAnother_Dependency

Load2AssetsWhichDependsOnSameAssetBundle

LoadAllAssetsOnce

LoadAssetByAssetName

LoadAssetWithDependency

LoadBundleWithTimeout

LoadCrcMismatchedBundle

LoadMissingBundle

LoadMissingDependentBundle

LoadSameAssetByAssetName

LoadSameAssetWithDependsOnOneAssetBundle

LoadSceneFromAssetBundle

NestedDependency

OnMemoryAssetNames

AssetBundleLoaderTests_Miyamasu (25.454s)

UnityTestのいいところ

```
[UnityTest]
```

```
public IEnumerator Waaaaaaaai()
```

```
{
```

```
    /*
```

IEnumeratorを返すメソッドでテストを書くことができる。

これによって、特定の条件が整うまで非同期で待ったり、好きなタイミングでコードに干渉できたりする。

```
    */
```

```
    while (true)
```

```
    {
```

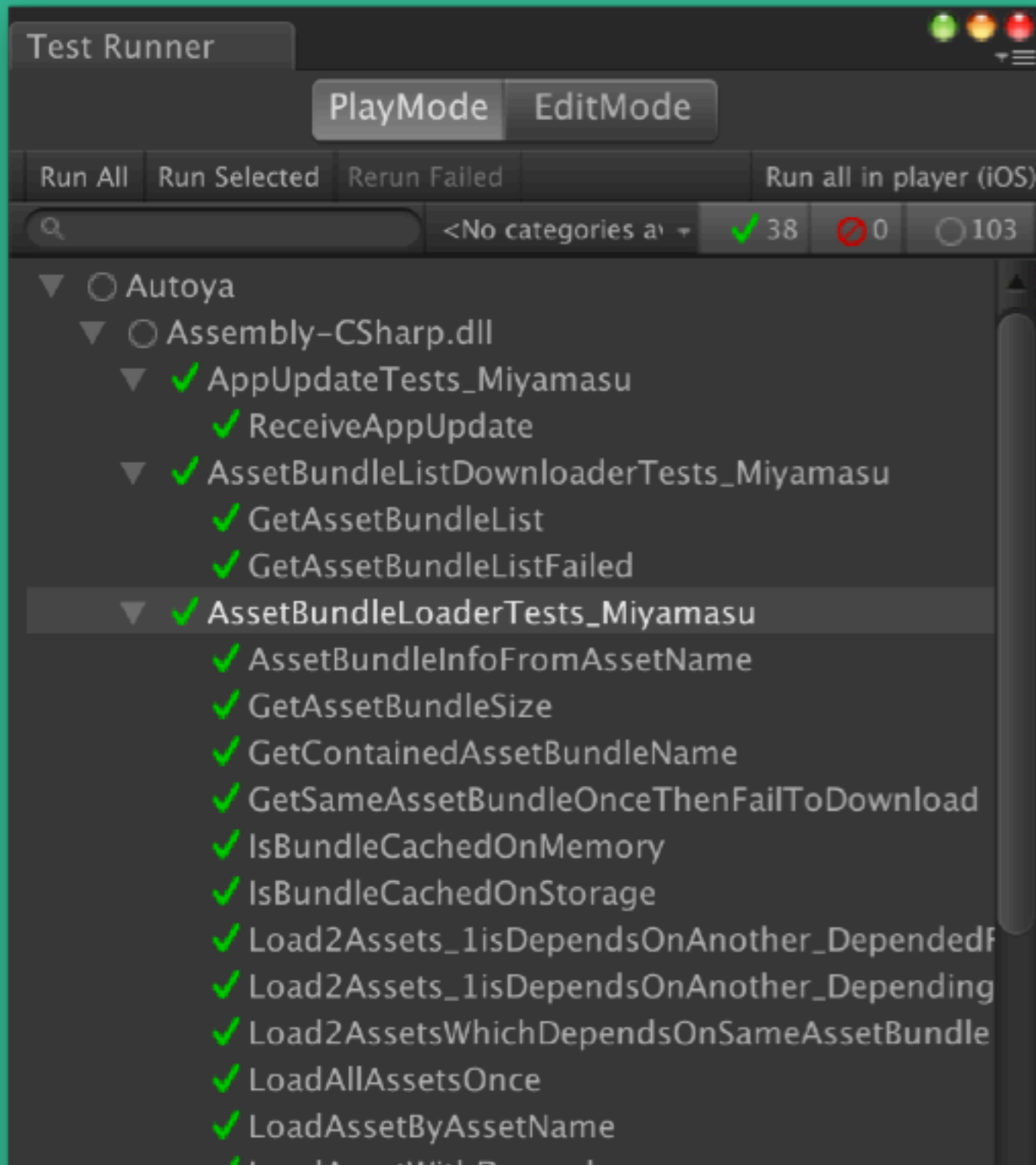
```
        yield return null;
```

```
    }
```

```
}
```

このテストメソッドが、毎フレーム、
Updateのあと、LateUpdateの前に呼ばれる。

現在のUnityでのテスト



こんなやつ。

- デフォで入ってる(5.6以降)
- Window > Test Runner で開く
- エディタでテスト実行
- 実機を有線接続 → テスト実行

とかができる。

メッチャ素晴らしい。