

3.正解が変化する

例えば最近だとUnityWebRequestとか

<http://sassembly.github.io/Public/2018:03:24%2018-26-28/2018:03:24%2018-26-28.html>

ここまでのおすすめのまとめ

1. いきなりでかいテスト描くと
破滅するので小さな、
秒のテストからだとか楽。
2. いきなりマルチに挑むと
死ぬのでまずは1プラットフォーム。

3.正解が変わったタイミングを把握できる

Unityが変わったり、OSが変わったり、ハードが変わったり、いろいろな点が変わる。

→ようは、改めてテストを走らせると、
自然としれっと、突然に
エラーを吐くようなケースが存在する。

例えば最近だとUnityWebRequestとか

<http://sassembla.github.io/Public/2018:03:24%2018-26-28/2018:03:24%2018-26-28.html>