





通算で4,5ゲームくらいUnityでE2Eやったと思う。

- ゲームは特殊UI、特殊入力の巢窟
- ゲームごとの素敵な勝利条件を加味する必要
- なんとか書いて、、
- ひょっとしないでも変更をめっちゃ弱い？

設定値が変わったら？

画面構成が変わったら？

# vs E2E

ゲームは変わっていった良くなったらそれは良い！  
が、条件の根底が変わると詰む(テストが。)

シナリオ/コードでのテストでE2Eに立ち向かうと、  
「変化のたびに破壊された点を更新する」  
という羽目になる。ひたすら辛い。

というか、E2Eは「脆い」。(デスヨネー)

# vs E2E

通算で4,5ゲームくらいUnityでE2Eやったと思う。

- ゲームは特殊UI、特殊入力の巣窟
- ゲームごとの素敵な勝利条件を加味する必要
- なんとか書いて、、
- ひょっとしないでも**変更**にめっちゃ弱い？

設定値が変わったら？

画面構成が変わったら？