





とある、Unity Test。

# PlayModeでのテスト (+Miyamasu)

テスト実行(PlayMode)

Setup

特定のシーンLoad

テストケース

“シーンにある特定のGOを検索して  
もし存在するならその状態が  
**Not Active**になるのを確認する。  
制限時間は5秒”

Teardown

特定のシーンUnload

次のテストがあれば実行..

# vs E2E

ところで、UnityTest。