

スタイルブック

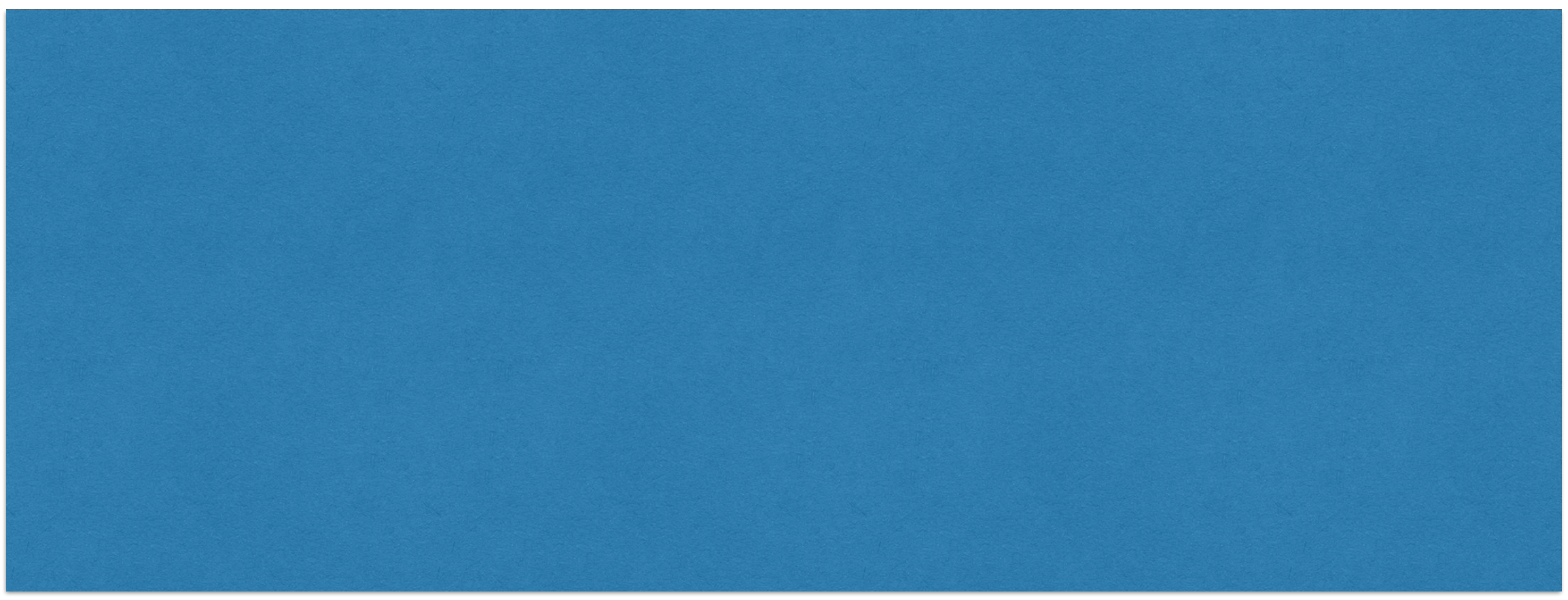
先ほどの真裏。

- 変化がランダム
- 一定時間で終わらない
- 外部から変化が検知できない

物理エンジンとかの値を自由気ままに入れたすとキツイ。

→まんまだと絶対テストにならない(気分で通ったり通らなかったりする

→成功が人間にしか判断できないものも同様



カフ
トピ。



実機テストでのエラー検知

失敗したテストは、デバイスの名前 + エラーログでSlackに収集

→ ログで判断できなければ最悪聞く、用の保険

→ 端末名とかOS verとか出すと捗る

困ったら



Slack



テストしにくいコード

これらはゲーム的には有用なんで、
自分で尺度を定義して、
「この値が時間内にこの値になったら完了！」
とかやるとよさげ。

→わかりやすい正解を定義してチェックする。

物理エンジンとかの値を自由気まよに入れたりとヤブい。

→まんまだと絶対テストにならない(気分で通ったり通らなかったりする

→成功が人間にしか判断できないものも同様