

vs E2E

「ゲームでE2Eテスト、要素の更新に対して
コード/シナリオ記述で追隨するのはしんどい」
という気づきがあった。

更新に対応して、人間が何か作るのが
容易に間に合わなくなる。

vs E2E

結果、

「奇跡的に安定したところにはE2Eテストがあって、
よく変わるところはこう、ほら、
人間がうまいことテストするんだよ。」

→デバッガさん本当にありがとう案件の浮上