

ここで考えてみた。

→ Unityのコンパイルに割込めればワンチャン、
入力イベントの全てを入力レイヤで獲得、実行を記録、
そして端末に流し込んでイベントを偽造できるのでは？

→ そしたら人間がシナリオ書くのと同じことを
ゲームの現在のコードにさせられるのでは？

vs E2E

「ゲームでE2Eテスト、要素の更新に対して
コード/シナリオ記述で追随するのはしんどい」

人間がやらなければいいのでは？

vs E2E

ここで考えてみた。

- Unityのコンパイルに**割込めれば**ワンチャン、
入力イベントの全てを入力レイヤで獲得、実行を記録、
そして端末に流し込んでイベントを偽造できるのでは？
- そしたら人間がシナリオ書くのと同じことを
ゲームの現在のコードにさせられるのでは？