


```
[MTest]
public IEnumerator BombKillsNearEnemies()
{
    // 爆弾の近所にいる敵キャラを検知
    var enemiesNearBomb = 爆弾の近所にいる敵キャラを検知する処理(bombCandidate);

    // 爆弾の爆発を待つ

    var bombCoroutine = BombWillBeDestroyedIn5sec();
    yield return bombCoroutine;

    // 爆弾の近所にいた敵キャラの生死チェック、HPが減っている or 死んでいる、とか。
    foreach (var enemy in enemiesNearBomb)
    {
        False(enemy.IsAlive());
    }
}
```

注意点

PlayModeでのテストは、

通常のテストと違ってマッサラな状態を持つものでもなく、

Play中に特定のテストを
任意のタイミングで動かせるものでもないので、

その特殊性を踏まえた考慮/使い分けが必要。

別のテストを内包するテスト (爆弾が爆発したら近所の敵が死ぬのでは)

```
[MTest]
public IEnumerator BombKillsNearEnemies()
{
    // 爆弾の近所にいる敵キャラを検知
    var enemiesNearBomb = 爆弾の近所にいる敵キャラを検知する処理(bombCandidate);

    // 爆弾の爆発を待つ

    var bombCoroutine = BombWillBeDestroyedIn5sec();
    yield return bombCoroutine;

    // 爆弾の近所にいた敵キャラの生死チェック、HPが減っている or 死んでいる、とか。
    foreach (var enemy in enemiesNearBomb)
    {
        False(enemy.IsAlive());
    }
}
```