

自分への道を現す、本心を表す感じ。

終幕：テストの特異性

ゲームを作るときに自発的に楽ができるものごとなんて
そうそうない。

高いAssetを買ったり、テスターさん集めて
ガンガンバグ出ししてもらったり、

そういうレベルの[楽]を、開発者は[テスト]という形で
自分で実装できる。

これはかなりの特異性だと思っている。

立ち戻って テストの利益(基本)

- ぶっ壊れを検知できる
- どこまで壊れているかの判断材料になる
- 再現 → 修復までの時間が極限まで短縮できる
- 再発予防ができる
- こころが安らぐ(精神面)
- 体力が減らない状態で遊べる(肉体面)

自分はこの辺を実現するのに、オススメを実行してる感じ。