

こんなことをしたいよね

タイトル画面から始まって

どっかのボタンを押したことにして

遷移が終わるのを待って

メニューのどこかのボタン押したことにして

画面上のどこかに向かって人知を超えたボタン連ry

vs E2E

ユーザー操作やUI動作をコードで書いてテストする、
みたいなやつ！

ようはブラウザアプリでのUIテストと同じ、

シナリオをなんらか抽象化されたコードで書くか、
それともダイレクトなUnityコードで書くかしかない奴。

vs E2E

こんなことをしたいよね

- タイトル画面から始まって
- どっかのボタンを押したことにして
- 遷移が終わるのを待って
- メニューのどこかのボタン押したことにして
- 画面上のどこかに向かって人知を超えたボタン連ry