







# vs E2E

何かいい道具が欲しい、、、  
Unity + E2Eに向いたツール、、、

できるだけ頑張らないで使えるやつ、、、  
あるといいよね、、、！！

自分はまだ見つけられてない。

# 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」  
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。