


```
[MTest]// Miyamasuのtest一件ごとのアトリビュート
```

```
public IEnumerator BombWillBeDestroyedIn5sec()
```

```
{
```

```
    /*
```

```
        爆弾はMySceneのロードから最大5秒以内に爆発、Destroyされる、という想定なので、
```

```
        bombCandidateがnullになるまで最大5秒待つ。5秒以上かかったらtimeoutエラー。
```

```
    */
```

```
    yield return WaitUntil(
```

```
        () => bombCandidate == null,
```

```
        () => { throw new TimeoutException("5秒たっても爆発してない!"); },
```

```
        5.0
```

```
    );
```

```
}
```

ちなみに

UnityTestは単純なIEnumeratorを返すだけなので、テストしたい要素の前提条件を揃えるために別のテストを利用する、みたいなのもまあはい。

テストメソッド (爆弾5秒以内に爆発するはず)

```
[MTest]// Miyamasuのtest一件ごとのアトリビュート
public IEnumerator BombWillBeDestroyedIn5sec()
{
    /*
        爆弾はMySceneのロードから最大5秒以内に爆発、Destroyされる、という想定なので、
        bombCandidateがnullになるまで最大5秒待つ。5秒以上かかったらtimeoutエラー。
    */
    yield return WaitUntil(
        () => bombCandidate == null,
        () => { throw new TimeoutException("5秒たっても爆発してない!"); },
        5.0
    );
}
```