

Play中、シーク切り合え後に、 フラグAが10,000%オフになってて欲しい、 とかの用途ならAssertionのほうが向いてる (あってはからかいことの給知)

Play中と同じ状態で動いて、

「余什が捌う」

「はんかり」つがあった。

という流れを用意したいならテストを書こう。

## オススメのテスト方針 と その利益の紹介

## 考慮/使い分け

Play中、シーン切り替え後に、
フラグAが10,000%オフになってて欲しい、
とかの用途ならAssertionのほうが向いてる
(あってはならないことの検知)

Play中と同じ状態で動いて、
 [条件が揃う] → [なんか行う/待つ] → [チェック!]
 という流れを用意したいならテストを書こう。