

終幕：テストの特異性

・・・

ただまあ、テストがないとダメとかそういうの
言うつもりは一切ない。他にも良い手段はあるだろうし。

面白いゲームを作るときの、自分の[楽]を増やす、
その1手段としてテストがあるよ、
という程度でいいと思っている。

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。