

1. エディタでのテスト

2. エディタでの実行時テスト

3. 実機での実行時テスト

テストの利益(基本)

課金処理

- サーバに送付する瞬間に課金機構を落とす
- 未済のreceiptがプラットフォームに残る
- 課金機構を再起動
- 未済receiptを拾ってサーバに投げる

手ではタイミングがピーキーすぎて
とてもできないようなことも、テストならできる。

自分がよくやってる テストの手順

こんなテストをはしらせているよ(実演)

1. エディタでのテスト
2. エディタでの実行時テスト
3. 実機での実行時テスト