

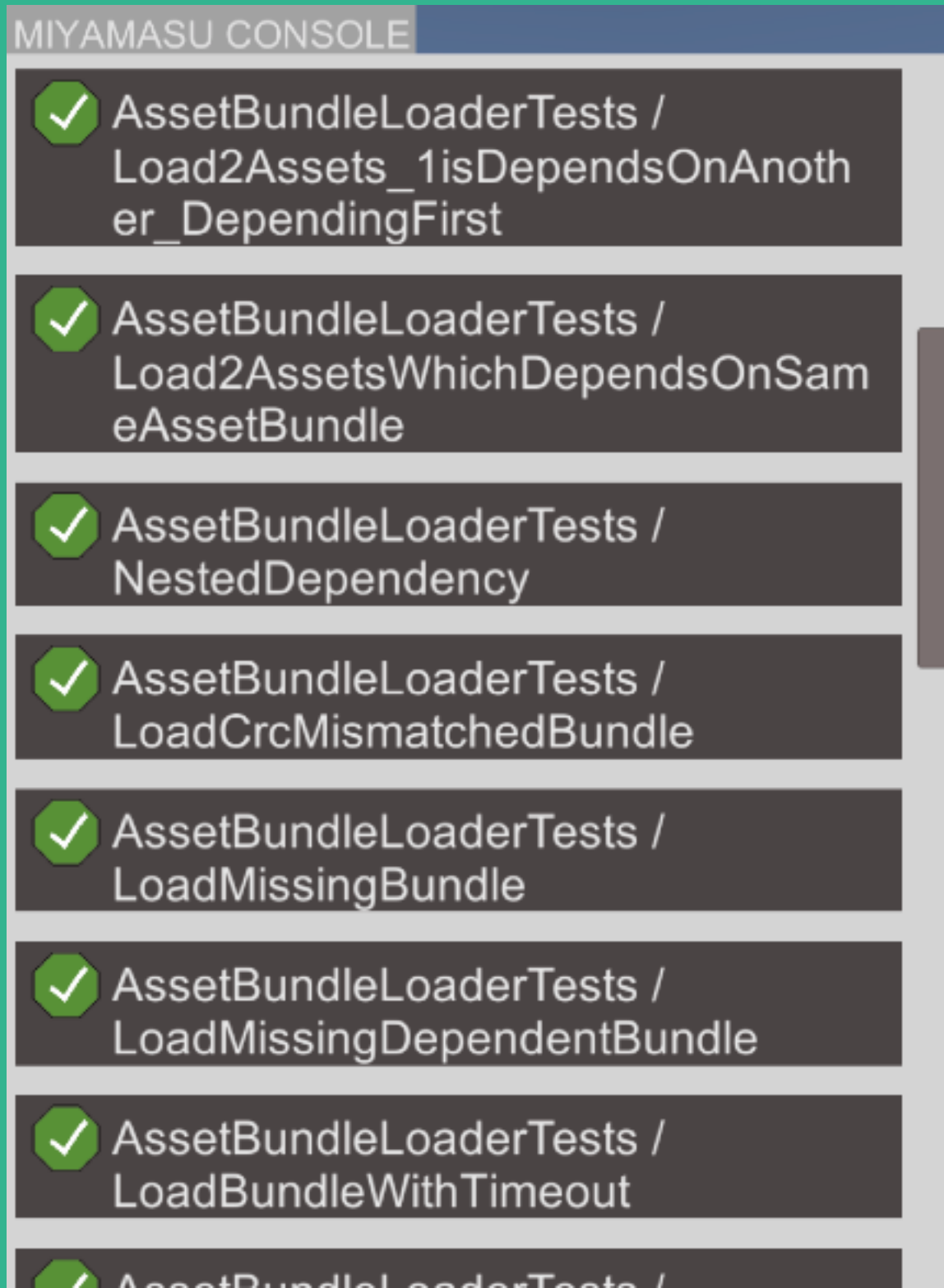
- ✓ AssetBundleLoaderTests / Load2Assets_1isDependsOnAnother_DependencyFirst
- ✓ AssetBundleLoaderTests / Load2AssetsWhichDependsOnSameAssetBundle
- ✓ AssetBundleLoaderTests / NestedDependency
- ✓ AssetBundleLoaderTests / LoadCrcMismatchedBundle
- ✓ AssetBundleLoaderTests / LoadMissingBundle
- ✓ AssetBundleLoaderTests / LoadMissingDependentBundle
- ✓ AssetBundleLoaderTests / LoadBundleWithTimeout
- ✓ AssetBundleLoaderTests / LoadAllAssetsOnce
- ✓ AssetBundleLoaderTests / OnMemoryBundleNames

自分がよくやってる テストの手順

今から紹介するのはAutoyaっていう
ゲームフレームワークのテスト。

認証、課金、永続化、AssetBundleの
コントロール機構とかを、
iOS/macOS/Android/Windowsといった
プラットフォームでテストしてる。

現在の(俺の)Unityでのテスト



こんなやつ。

- Play時、UIでテスト進捗表示
- エディタのUnityTestのGUIから実行可能(ふしぎ)
- 実機でテスト実行
→Slackにエラーとかスクショ Up
- Setup/Tearardownが非同期可

とかができる。