

Setup

テストケース

Teardown

テスト実行(PlayMode)

次のテストがあれば実行...

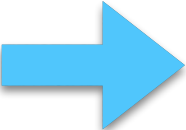
特定のシーン／Load

特定のシーンUnload





**"シーンにある特定のGOを検索して
もし存在するならその状態が
Not Activeになるのを確認する。
制限時間は5秒"**





vs E2E

PlayMode(+Miyamasu)のテストの書き方でも、

「GUI操作するコードを書きまくってE2Eテスト！」
という状態に持っていくことは、、、

理論的には、、、可能、、、、理論的には、、、

でも生々しいコードなんでこう、なんか代替とか
もっと特化したやつを、、

PlayModeでのテスト (+Miyamasu)

テスト実行(PlayMode)

Setup

特定のシーンLoad

テストケース

“シーンにある特定のGOを検索して
もし存在するならその状態が
Not Activeになるのを確認する。
制限時間は5秒”

Teardown

特定のシーンUnload

次のテストがあれば実行..