

vs E2E

結果、

「奇跡的に安定したところにはE2Eテストがあって、
よく変わるところはこう、ほら、
人間がうまいことテストするんだよ。」

vs E2E

ゲームは変わっていった良くなったらそれは良い！
が、条件の根底が変わると詰む(テストが。)

シナリオ/コードでのテストでE2Eに立ち向かうと、
「変化のたびに破壊された点を更新する」
という羽目になる。ひたすら辛い。

というか、E2Eは「脆い」。(デスヨネー)