

スタイルブック

先ほどの真裏。

- 変化の幅が不定やランダム
- 一定時間で終わらない
- 外部から変化が検知できない

物理エンジンとかの値を自由気ままに入れたすとキツイ。

→まんまだと絶対テストにならない(気分で通ったり通らなかったりする

→成功が人間にしか判断できないものも同様

カフ
トピ。



テストしにくいコード

これらはゲーム的には有用なんで、
自分で尺度を定義して、
「この値が時間内にこの値になったら完了！」
とかやるとよさげ。

→わかりやすい正解を定義してチェックする。

物理エンジンとかの値を自由気よに入れたらいい。

→まんまだと絶対テストにならない(気分で通ったり通らなかったりする

→成功が人間にしか判断できないものも同様



テストしにくいコード

先ほどの真裏。

- ・ 変化の幅が不定やランダム
- ・ 一定時間で終わらない
- ・ 外部から変化が検知できない

物理エンジンとかの値を自由気ままに入れたすとキツイ。

→まんまだと絶対テストにならない(気分で通ったり通らなかったりする

→成功が人間にしか判断できないものも同様