

現在のUnityでのテスト

PlayModeだと動くが、Editだと動かない機能が、、

(イベントが着火しない、進行停止する)

とかがあるため、PlayModeがおすすめ。

というかEditModeを生かすポイントは特には、、
ライブラリとかUnityに関係がないものとか、、

現在のUnityでのテスト

今回は主にPlayMode Testの話をする。

- Unityには**EditMode**と**PlayMode**の2つがある
- PlayModeはPlay中状態で動く = **ほぼPlay同様**
- EditModeは逆、Play状態ではない = **割と特殊**